

**GIPAF
CoCo**

GRUPO UCM

PRÁCTICAS ARTÍSTICAS
Y FORMAS DE CONOCIMIENTO
CONTEMPORÁNEAS

ACTAS DE RESÚMENES

II CONGRESO INTERNACIONAL

ARTE Y DISEÑO

AGITADOS POR LA

IA

Josu Larrañaga Altuna

Correo: jlarrana@ucm.es / josulaal@gmail.com

Filiación: Catedrático Emérito UCM

Bio: Autor, artista, investigador. Se interesa en la realización de imágenes en los imaginarios, las circunstancias perceptivas y las epistemes escópicas de cada momento. Trabaja en propuestas transdisciplinarias y procesos heterogéneos.

Título: “Tecnodiversidades ARTE-IA”.

Resumen: Vivimos una realidad atravesada y, cada vez más, impregnada por los fantasmas de las IAs, de las existentes y de las posibles, que se viven a la vez como espectáculo electrificante y como amenaza. La velocidad con que se propagan sus hazañas acentúa esta mezcla de perplejidad e impotencia que caracteriza su desarrollo actual. Y todo ello, enturbiado e intoxicado por la mercadotecnia porque no hay que olvidar que en última instancia se trata de un extraordinario espacio de negocio cargado de sesgos autoritarios. Esta intervención trata de contribuir a su clarificación y para ello debe adentrarse en cuestiones onto-epistemológicas que permitan situarnos frente al fatalismo del *magma ciber-determinista* en el que habitamos, y por lo tanto revisar los términos en los que pensamos las IAs. Lo que hacemos desde las prácticas artísticas y en concreto desde las estrategias de tecno-diversificación, que pretenden fragmentar el sistema para posibilitar que emerja la diversidad.

Tomás Zarza

Correo: tomas.zarza@urjc.es

Filiación: Universidad Rey Juan Carlos

Bio: Profesor de Proyectos audiovisuales y Tecnología, mis líneas de investigación giran en torno a la construcción de las memorias personales, los usos de las imágenes en red, los discursos sobre la veracidad y los fraudes de las imágenes en especial con la Inteligencia Artificial. Coordino el grupo de investigación CUV PAC (<https://www.cuvpac.com/>). Desarrollo labores de comisariado como las 4 ediciones del Festival Internacional Robert Capa estuvo aquí. <https://festivalrobertcapaestuvoaqui.es/>. Dirijo la revista indexada ASRI y coordino las publicaciones en abierto de la URJC junto a mis compañeros de la Ofilibre.

Título: “Palabras y visualidad en la era IA: Transformaciones Antropológicas y Culturales”.

Resumen: Hemos pasado de un mundo tangible con expectativas de futuro a una suerte de multi-representación virtual —en tiempo real— que nos tiene a todas/os ocupadas/os sin tiempo para pensar. Así, seducidos y a la vez sospechando de los imperativos de la cultura del píxel, en esta charla nos planteamos los objetivos de revisar:

- Las nuevas formas de creación en los que el término fotografía computacional e inteligencia artificial son el nuevo paradigma.... ¿O no?
- Localizar la ideología que puede haber tras un software (el algoritmo) que vigila y ordena el mundo.
- Analizar otros modelos de creación que no caen seducidos por la parafernalia tecnológica y que se centran en lo colectivo y lo identitario.
- Entender cómo las palabras ocupan ahora un lugar privilegiado en la creación mediante IA generativa desplazando la hegemonía visual.
- Y por último, determinar cuáles son los cambios antropológicos más significativos que la cultura de Internet provoca en la sociedad actual y como afecta al uso y representación de las imágenes.

Belén Zahera de la Fuente

Correo: belen.zahera@taiarts.com

Filiación: Escuela Universitaria de Artes TAI (URJC)

Bio: Belén Zahera (Madrid, 1985) es doctora en Bellas Artes por la UCM (Premio Extraordinario de Doctorado 2021-22), artista y docente. Su labor investigadora explora el rol de la materialidad y de los materiales en la práctica artística, en los procesos de ideación y en la construcción de imaginarios socialmente operativos. Actualmente imparte clase en la Escuela Universitaria de Artes TAI (URJC) y en el Instituto Europeo de Design de Madrid.

Título: “IncurSIONES en un criadero de imágenes: modelos, metamorfosis digitales y plasticidad”.

Resumen: Esta ponencia examina la dimensión estética y material del morphing digital – la transformación suave y gradual de una imagen en otra – en el contexto de la IA generativa. Si bien esta técnica de creación no es nueva y su desarrollo se enmarca históricamente en los campos de la animación clásica y de la computación gráfica, los recientes algoritmos de IA han modificado considerablemente las metodologías, las materialidades y los agentes implicados en la producción de este tipo particular de ‘imagen en movimiento’. Tal situación suscita preguntas relacionadas con la capacidad moldeadora de los modelos matemáticos, la gestión de lo imprevisto y las estéticas de la transformación, al mismo tiempo que abre nuevas grietas en la tradición metafísica y nos fuerza a actualizar los múltiples imaginarios de la metamorfosis – mitológicos, biológicos y digitales –.

Partiendo de algunos experimentos realizados con una Red Generativa Antagónica (GAN) – un modelo de IA especialmente apto para el morphing –, se presentará un recorrido inicial por las capacidades metamórficas que ofrece el espacio latente, lugar abstracto de la red que funciona simultáneamente como un criadero de imágenes posibles y como una caja negra fuertemente categorizada. Posteriormente, se expondrá un análisis comparativo entre los medios tradicionalmente usados para generar este tipo de imagen y las innovaciones introducidas por las GAN. Finalmente, se ofrecerá una reflexión crítica sobre el morphing, entendiéndolo como práctica digital y encarnación imaginaria que,

aunque parezca satisfacer ciertas fantasías de fluidez, más bien nos acerca al terreno (renovado) de la escultura, de la plasticidad y de la dialéctica.

Darío Gil Cabanas

Correo: dario.gil@urjc.es

Filiación: Universidad Rey Juan Carlos, Facultad de Bellas Artes

Bio: Darío Gil Cabanas (1996). Graduado en Bellas Artes (URJC, 2018) y especializado en Fotografía de Autor (LENS Escuela, 2020) y Máster en Prácticas Artísticas Contemporáneas (URJC, 2024). Mis líneas de investigación fluctúan entre la construcción de relatos a través de la imagen-palabra y la reflexión sobre el papel de las nuevas tecnologías en la creación contemporánea.

Título: “Escribir la Imagen: usos críticos de la IA para visualizar futuros alternativos”.

Resumen: En un momento en que los relatos distópicos monopolizan la imagen del futuro, es más necesario que nunca contar y escuchar historias que imaginen futuros para actuar en el presente. Estas construcciones de futuro se reproducen a través de películas, libros, redes sociales y telediarios, no solo con palabras sino, sobre todo, con imágenes. Con el afloramiento de la inteligencia artificial generativa, la imagen y la palabra se funden en un diálogo que tiene tanto de pasado como de futuro. Hemos llegado a la IA generativa, que necesita de prompts (órdenes en forma de palabras) para crear imágenes. Y no solo eso, también requiere de millones de datos en forma de imágenes y textos. Pensar el futuro a través de las llamadas “imágenes artificiales o sintéticas” se ha convertido en una necesidad dentro del ámbito educativo y la creación artística. La técnica debe servir como una prótesis, pero no debe marcar el camino a seguir ni convertirse en una deriva. Participar activamente en contar y escuchar historias en el presente es la mejor vía para construir futuro. Los usos potenciales de la tecnología sugieren que las herramientas tecnológicas pueden permitirnos visualizar y construir futuros alternativos. Esta visión refuerza la idea de que la tecnología debe ser utilizada como una herramienta para la emancipación crítica y no solo como un fin en sí misma.

Manuel San Frutos Forja

Correo: manuel-sanfrutos@ucm.es

Filiación: Facultad de Bellas Artes, UCM

Bio: Profesor de diferentes áreas tecnológicas en torno a la imagen y la cultura audiovisual. Doctor en Bellas Artes por la UCM, con experiencia profesional en proyectos docentes para el sector público y privado desde 2005. Es editor jefe del medio especializado Albedo y director del programa Aula Transversal.

Título: “Sesgo y algoritmo. Crítica situada en torno a los modelos de IA usados en la creación artística”.

Resumen: La integración de modelos inteligencia artificial (IA) en el ámbito del arte y el diseño presenta oportunidades y desafíos significativos. En palabras de Kranzberg, “La tecnología no es buena, ni mala, pero tampoco es neutral”. Esta comunicación examina las implicaciones de estos modelos basados en estrategias estadísticas en la creación artística, con especial atención a la reproducción de sesgos sociales preexistentes.

Se analizarán estudios de caso sobre diferentes sistemas de IA empleados en arte generativo y modelos de lenguaje natural, evaluando cómo éstos aprenden y replican prejuicios presentes en sus datos de entrenamiento. La investigación abordará las complejidades técnicas y éticas inherentes a estos procesos.

Se examinará el marco regulatorio emergente en Europa, incluyendo el RGPD y la propuesta de Ley de IA, evaluando su potencial eficacia en el contexto artístico. Además, se explorará la cadena de valor en el desarrollo de IA, incluyendo las malas prácticas laborales en la preparación de datos, con el fin de ofrecer una visión integral del ecosistema.

La ponencia introducirá el concepto de Inteligencia Artificial Responsable (RAI), analizando sus principios y su posible aplicación en el sector creativo. Se evaluarán propuestas como auditorías de sesgo, diversificación de equipos de desarrollo y análisis de los diferentes dataset de entrenamiento.

Darío Hernández Guerra

Correo: darherna@ucm.es

Filiación: Centro de Estudios del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Universidad Complutense de Madrid y Universidad Autónoma de Madrid

Bio: Artista multidisciplinar y graduado en Filosofía y en Ciencias Políticas y de la Administración en la Universidad Complutense de Madrid. Actualmente forma parte del itinerario en Investigación y Proyecto en el Máster en Historia del Arte Contemporáneo y Cultura Visual del Museo Reina Sofía.

Título: “Artivismo y nuevos espacios artísticos de democratización en la contemporaneidad tecnológica”.

Resumen: Esta propuesta de conferencia versa sobre los nuevos retos a los que se ven enfrentados los esfuerzos por la democratización de los espacios a través de medios artísticos. Desde un enfoque crítico, se abordarán cuestiones relacionadas con la hibridación entre el arte, la política y el activismo para explorar no solo cómo las nuevas tecnologías redefinen el espacio y los modos de sociabilización, sino también las posibilidades de uso y explotación del propio espacio que se plantean para los usuarios y la comunidad en general. La transmaterialidad y la automatización de lo sensible juegan aquí un importante papel, pues a través de ellas se describen las posibilidades de intervención en el medio público; cuestiones como el acceso global, la inclusión social, la participación comunitaria, las experiencias inmersivas, la creación colaborativa y la diversificación de perspectivas derivan y dependen de las dinámicas aperturistas que se apliquen desde las artes. Así, vemos cómo, ante la transformación tanto del modo de producción como de experimentación y expectación del arte devenido del desarrollo de

las nuevas tecnologías, se plantea la posibilidad de nuevos marcos colaborativos de los que servirse para hacer del espacio social un entorno más democrático e inclusivo.

Antonio Ferreira

Correo: antonio.ferreira@u-tad.com

Filiación: Profesor en U-tad, Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital

Bio: Artista, investigador y Doctor en Bellas Artes por la UCM (Premio Extraordinario de Doctorado 2021). Imparte docencia en varios Grados universitarios en U-tad y colaboró con instituciones como el Museo Reina Sofía, la Sala de Arte Joven de la Comunidad de Madrid, el Injuve, el CA2M, La Casa Encendida o el CCEBA (Buenos Aires).

Título: “Poética Prompt. Sobre las indicaciones de usuaria en programas de inteligencia artificial de texto a imagen”.

Resumen: “Una persona tecleando el resumen de 250 palabras de una ponencia, estilo académico”. Un prompt es una orden, indicación, instrucción, estímulo o pregunta que una usuaria da a un sistema informático para obtener un resultado específico. La popularidad del término ha aumentado desde la estandarización de programas de inteligencia artificial, especial y explícitamente los que crean contenido de texto a imagen —DALL-E, Midjourney, Stable Diffusion—. Su forma ha mutado desde el texto simple de una línea de comandos escondido en la interfaz hasta una frase gramaticalmente específica que concede los deseos de la imaginación.

La ponencia pretende desviar el foco de los billones de imágenes generadas por IA, a los textos-ideas de las usuarias. Indaga en lo retórico del lenguaje-prompt antes de llegar a esa imagen de 1.024 x 1024px que representa tan mal las manos humanas. Paralelamente, reflexiona sobre cómo el discurso es capaz de girar una obra, y viceversa, con lo filosófico —Schopenhauer, Wittgenstein— y el arte conceptual —Kosuth, Huebler, LeWitt—. Por último, en los 5 minutos finales leeré pausadamente y a oscuras versos-prompt que nunca se han llegado a producir, que van directamente de un pensamiento a otro —el de cada asistente—, generándose decenas de representaciones borrosas distintas: “El cuadro de Las Meninas pero todos sus personajes tienen grandes cabezas de cítricos, estilo Barroco”, o “Una lagartija astronauta haciendo malabares con tres planetas sobre una cama desecha, en estilo hiperrealista”.

Mar Osés

Correo: marfernandezdelasheras@gmail.com

Filiación: Ahora mismo no estoy afiliada con ninguna universidad, pero sí con mi colectivo Xenovisual Studies.

Bio: Artista-investigadora que explora las tecnologías digitales en el contexto on-life, enfocándose en la visualidad de las IAs y la robótica DIY desde una perspectiva xenofeminista. Ha presentado su trabajo en exposiciones y charlas en España, Austria,

Grecia, Argentina y Egipto y, junto con Pilar del Puerto y Esther Rizo, es cofundadora del colectivo XenoVisual Studies e Investigadora Situada en Medialab Matadero (Madrid).

Título: “Aproximaciones colectivas a la Xenovisualidad”.

Resumen: XenoVisual Studies [XVS] es una red de experimentación artística y pensamiento crítico que estudia cómo las tecnologías emergentes redefinen la estética visual, influenciando nuestra percepción de la realidad, identidad y sociedad. Explora la intersección de lo 'xeno', lo extraño y lo tecnológico, proponiendo nuevos imaginarios de futuro. Además, se concibe como una plataforma de pensamiento crítico que reúne a artistas e investigadorxs multidisciplinares en el estudio de las nuevas visualidades que emergen del uso de estas tecnologías. Estas colaboraciones en red se conciben como el campo de cultivo ideal donde estudiar esta estética visual que ya forma parte del imaginario colectivo y que está desafiando y expandiendo los límites de lo real.

En la ponencia Aproximaciones colectivas a la Xenovisualidad, se busca compartir los avances del proyecto XVS poniendo el foco en la importancia de sus procesos colaborativos y transdisciplinares. En particular, se espera poder presentar los resultados de la estancia de investigación junto a la Dra. Claudia Kozak a la que asistirá el colectivo XVS este verano en el Instituto de la Universidad de Buenos Aires (UBA), enfocándose en el proyecto "Políticas de archivo y tecnopoéticas digitales en perspectiva decolonial".

Marisa Pons / Silbatriz

Correo: meripons@yahoo.es

Filiación: ninguna.

Bio: Silbatriz Pons desarrolla su práctica artística con el silbido como lenguaje principal mientras transita la delgada frontera entre lo real y lo inventado, la persona y el personaje, explorando las posibilidades escénicas de su sonido. En su decisión de expresarse a través del silbido hay una renuncia explícita a la palabra y a las formas de pensamiento que se articulan con el lenguaje hablado, para dejar fluir una imaginación nacida de otro impulso. Silbatriz Pons es el alter ego de Marisa Pons, licenciada en Filología Hispánica y en Bellas Artes. En su proceso de legitimación del silbido como práctica artística, Marisa Pons ha dinamizado el término silbatriz que ha quedado recogido en [el Diccionario Histórico de la Real Academia de la Lengua Española](#) como palabra de nueva creación.

Título: “Un cuerpo que silba”.

Resumen: En 2023, Eduardo Castillo Vinuesa comisarió para Medialab Matadero un laboratorio sobre IA partiendo de una traducción literal del concepto ‘synthetic minds’, entendiendo lo sintético desde la idea de síntesis, de lo compuesto por varias capas o realidades. Según esta idea, toda inteligencia, incluida la humana, es artificial. La síntesis entre inteligencias biológicas y no biológicas sería un paso más en una configuración que viene sofisticándose desde orígenes remotos.

Mi propuesta parte de esta reflexión para intentar ir al origen de nuestra inteligencia, la humana, síntesis de nuestra parte animal y de los siglos de civilización que caen sobre ella

y tienden a silenciarla. Para ello propongo una conferencia silbada, como una suerte de diálogo Interespecies conmigo misma, que exponga y encarne las claves de este debate.

María Cuevas Riaño

Correo: mmcuevas@art.ucm.es

Filiación: Universidad Complutense de Madrid

Bio: Docente, investigadora, artista. IP del grupo de investigación 970977 de la UCM: IDATART- Investigación en Arte de Datos. Teorías, Métodos y Prácticas (23/09/2021-).

Título: "Ficciones Algorítmicas: Arte Contemporáneo e Identidades Híbridas Generadas por IA"

Resumen: "Ficciones Algorítmicas: Arte Contemporáneo e Identidades Híbridas Generadas por IA" analiza cómo la inteligencia artificial está transformando el arte contemporáneo. A través de estudios de casos de investigaciones y proyectos creativos se muestra cómo las IA pueden codificar la realidad mediante prompts, y cómo estos procesos generan identidades híbridas, nuevas narrativas y ficciones personales

Fiorella Tazza Guevara

Correo: ftazza@ucm.es

Filiación: Universidad Complutense de Madrid (UCM) & Instituto de Asuntos Culturales, España (IACe)

Bio: Directora Creativa Audiovisual cursando un Doctorado en la Facultad de Bellas Artes de la UCM. Me especializo en diseño de futuros, investigando la interconexión entre la IA, la realidad extendida (XR) y la educación a través del arte.

Título: "Diseño de futuros a través del DIART-LAB (Diálogo + IA + Arte + Laboratorio)".

Resumen: El resumen de la ponencia se centraría en la innovación educativa a través del diseño de futuros, explorando la intersección entre arte, inteligencia artificial y metaverso, con un enfoque en el estudio de caso del proyecto "DIART-Lab". Este proyecto propone abordar los desafíos de la preparación ciudadana para el uso de la inteligencia artificial en la convivencia intercultural y la alfabetización digital crítica. "DIART-Lab" es una intervención que combina investigación-acción participativa en un enfoque transdisciplinario, integrando arte, educación, tecnología y diseño. A través de una metodología que promueve la creación colectiva en un entorno humanizado, el proyecto busca superar las disparidades de la IA y fomentar inteligencias colectivas. El objetivo es no solo preparar a los ciudadanos para interactuar con la IA de manera crítica y creativa, sino también enriquecer la experiencia educativa mediante la exploración de futuros posibles en realidad virtual, alineados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Este estudio de caso proporciona un ejemplo concreto de cómo la innovación educativa puede

ser impulsada por la colaboración entre disciplinas, la experimentación artística y el potencial transformador de la tecnología emergente.

Zhenxiang Zhao

Correo: zhenxiang8023@gmail.com

Filiación: Universidad de Granada.

Bio: Graduado en los Másteres de Estudios Literarios y Teatrales, y Producción e Investigación en Arte de la Universidad de Granada. Ha presentado ponencias sobre nuevas tecnologías, la IA y prácticas artísticas en diversos congresos, el VIII Congreso Internacional Comunicación y Pensamiento, y el Primer Seminario FicTrans: «OSCILACIONES entre FICCIONES y HECHOS» de la UGR. Su artículo ha sido publicado en Acciones y Reacciones ante la manipulación social: redes sociales, publicidad y marketing.

Título: "Bailar con la vida artificial". (ONLINE)

Resumen: "Cuando la ficción se vuelve realidad: Reflexiones sobre la interdisciplinaridad entre la inteligencia artificial, el diseño y las artes"

En la era de la posverdad, la inteligencia artificial (IA) se percibe como cómplice en la oscilación mediática entre verdad y mentira, generando sospecha y rechazo hacia la tecnología. Este fenómeno recuerda a narrativas de ciencia ficción como Frankenstein y Terminator, que reflejan una percepción negativa sobre la ciencia y la tecnología. Las emociones y percepciones influyen en la comprensión de los hechos, creando una especie de posverdad sobre la IA.

El artículo analiza la posverdad acerca de la IA, destacando cómo las nociones exageradas sobre sus capacidades e influencias han impregnado la vida cotidiana, provocando tanto interés como preocupaciones sociales. Esta investigación busca desmitificar el fenómeno, abordando el debate social sobre la IA como amenaza y explorando perspectivas optimistas desde el posthumanismo y los estudios sobre discapacidad, que desafían la concepción tradicional de lo humano en la era tecnológica.

Alejandro Galindo Durán

Correo: agd358@ual.es

Filiación: Universidad de Almería, Profesor del Área de Didáctica de la Expresión Plástica-Departamento de Educación.

Bio: Alejandro Galindo Durán, arquitecto y Doctor por la Universidad de Almería, se distingue por su enfoque innovador en la docencia y la integración de tecnologías emergentes en el campo de la arquitectura. Su investigación se centra en la aplicación de metodologías activas de aprendizaje, con especial énfasis en la gamificación en entornos educativos.

Título: “Impacto de la Inteligencia Artificial en la Creación de Comics Educativos: Un Estudio Comparativo sobre la Eficacia Pedagógica y el Diseño Visual en la Enseñanza de Hábitos Saludables”. (ONLINE)

Resumen: El proyecto de investigación analiza el impacto de la Inteligencia Artificial (IA) en el desarrollo y creación de cómics educativos en los alumnos de secundaria. En concreto, desarrollando la temática de los hábitos saludables en relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) en su apartado tercero, el cual pretende garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos y todas, en todas las edades. La investigación se planteó comparando dos grupos, uno control y otro experimental, en el cual el grupo experimental utilizó IA para la generación de textos e imágenes, mientras que el grupo control creó los cómics de manera tradicional, empleando imágenes de internet o producidas manualmente, así como los textos de producción propia. El objetivo principal trata de evaluar si aquellos cómics elaborados por IA impactan de manera más significativa en los alumnos, tanto en su mensaje como en el aprendizaje de conceptos de diseño y los propios hábitos

Daniel García López

Correo: dangar30@ucm.es

Filiación: Universidad Complutense de Madrid (UCM) / Universidad Politécnica de Madrid (UPM).

Bio: Arquitecto especializado en diseño y fabricación digital. Ha estado vinculado a varios Fab Labs como Head of Fab Lab del IED Innovation Lab por más de 6 años, Coordinador del Fab Lab UPM o docente del Fab Lab MediaLab Prado. Actualmente es profesor de diseño de producto y de prototipado digital en Universidad Complutense de Madrid, Universidad Rey Juan Carlos e Istituto Europeo di Design (IED Madrid).

Título: “Inteligencia Artificial como herramienta de customización masiva en el diseño de producto”.

Resumen: La IA se ha utilizado en diseño de producto como evaluador y optimizador funcional de los diseños parametrizados, en un proceso de diseño basado en la función que suprime al usuario.

Actualmente se ha invertido el proceso y es el usuario el que fija los objetivos y conceptos y la IA realiza la labor creativa sustituyendo en gran medida al diseñador que únicamente la entrena a la IA o verifica el resultado.

La propuesta de la investigación consiste en mantener al diseñador como origen del proyecto, que siendo parametrizado a través del diseño computacional pueda ser personalizado y adaptado posteriormente por cada usuario a través de la IA. De esta manera se pretenden conseguir infinitos productos personalizados desde un único diseño original. Este puede ser directamente verificado y probado digitalmente por el usuario mediante Realidad Aumentada y posteriormente fabricado digitalmente utilizando las interconexiones de la industria 4.0.

Entre los objetivos principales está crear un flujo de trabajo colaborativo entre el diseñador, el usuario y la fabricación digital a través de la IA. Buscamos poner al usuario

en el centro del sistema manteniendo las funciones, derechos y autoría del diseñador. De esta manera se pueden aprovechar las posibilidades del "mass customization" que ofrece el CAD-CAM a través de la industria 4.0 mediante el diseño computacional y la fabricación digital. Finalmente, se busca permitir la verificación y testeado digital de los productos por los usuarios a través de gemelos digitales en Realidad Aumentada antes de ser materializados.

Grandeza Studio (Amaia Sánchez Velasco + Jorge Valiente Oriol)

Correo: contact@grandeza.studio

Bio: Amaia Sánchez-Velasco y Jorge Valiente Oriol son miembros de GRANDEZA STUDIO, un colectivo de arte y arquitectura co-dirigido desde 2011 junto con Gonzalo Valiente Oriol. Su trabajo entrelaza la investigación y la práctica espacial crítica a través de la escritura, la performance, el diseño, el cine y la enseñanza. Su obra ha sido expuesta en Alemania, Argentina, Australia, Chile, Dinamarca, EEUU, España, Holanda, Italia, Portugal y Suecia. En 2019, fueron directorxs creativxs del pabellón australiano de la XXII Triennale di Milano, galardonado con el Golden Bee Award. Sus dos últimas obras fueron expuestas en la Biennale Architettura 2023 de Venecia y, en 2024, comisariaron la exposición "Espejito Espejito" en el Museo de América, dentro del marco de la Bienal Mayrit.

Título: "Alegorías del Interregno Planetario".

Resumen: "Interregno" es un término jurídico romano que se refiere al período intermedio entre la muerte de un soberano y la entronización de su sucesor, un momento de indefinición política en el que cualquier cosa podía suceder o, como lo describió Antonio Gramsci, un momento en el que el viejo mundo está muriendo y otro nuevo no termina de nacer; en este interregno aparecen una gran variedad de síntomas mórbidos. Sin subestimar los preocupantes paralelismos entre el momento en que Gramsci escribió esto en sus *Cuadernos de la cárcel* y el resurgimiento planetario de ansiedades fascistas, neonacionalistas, misóginas, LGBTQ+fobas o fanático-religiosas, GRANDEZA STUDIO plantea cómo el "interregno planetario" actual también podría verse como el espacio-tiempo en el que las "verdades heredadas" se revelan como construcciones históricamente contingentes y, por lo tanto, son susceptibles de cuestionamiento, indagación y transformación.

El trabajo de GRANDEZA STUDIO estudia los espacios y las narrativas del capitalismo tardío para identificar-mediante el análisis crítico- y desafiar-a través de la imaginación política- los mecanismos que velan y normalizan formas estructurales de violencia sobre cuerpos y territorios. En esta ponencia hablarán de cómo sus metodologías entrelazan la investigación, la educación y la práctica espacial crítica, (incluyendo la escritura, la performance, el diseño, o el cine, entre otras). El equipo recorrerá en esta presentación una serie de escenografías alegóricas del interregno planetario, capaces de hacer tangibles y conectar fenómenos locales con complejas dinámicas globales inscritas en los actuales procesos de destrucción ecosistémica.

Russell Miller

Correo: russellmillerartist@gmail.com

Bio: Russell Miller is an Associate Professor at Kingston School of Art, with over 30 years of experience spanning creative education, art and design practice, and academic leadership. An expert in integrating emerging technologies into creative curricula, Russell has a proven track record of developing award-winning talent, growing innovative programs, and fostering cross-cultural collaborations in the arts and creative industries.

Title: "Hybrid Human-Machine Creation: Generative AI and Contemporary Art and Design Practices". (ONLINE)

Abstract: This presentation explores the integration of Generative AI tools, which create new content through machine learning algorithms, in a multi-modal visual practice bridging graphic novel creation and contemporary art and design practices. Viewed through Nicolas Bourriaud's postproduction theory, it engages with conference themes of art-design hybridization and AI tools in artistic processes.

As a designer and visual artist, I will demonstrate how AI facilitates a transition between sequential art and expanded art and design practices:

1. Utilizing Midjourney for AI-assisted illustration, blending AI-generated and hand-crafted elements to create a distinctive visual language.
2. Recontextualizing graphic novel illustrations as large-scale physical artworks and designs.

This approach reflects postproduction theory within the landscape of Generative AI, reconfiguring the artist and designer's role as a "semionaut" who navigates and recontextualizes visual information across diverse media and contexts. It demonstrates how AI can augment traditional artistic and design workflows, fostering a dialogue between digital creativity and physical craftsmanship.

The talk will illustrate how this approach creates a hybrid workflow, challenges notions of authorship and originality, and expands creative possibilities while maintaining human creative interpretation. Ethical considerations in AI-assisted art and design will be addressed, followed by a live demonstration of the human-machine collaborative process. In conclusion, the presentation will explore future implications for visual art and design, considering the potential emergence of new forms, shifts in the art market, and the evolution of art and design education. This reflection highlights how this hybridized approach contributes to changing practices and invites us to consider the changing role of visual artists and designers in an increasingly AI-integrated creative landscape.

Owen Brierley

Correo: owen.brierley@gmail.com

Bio: Dr Owen Brierley is a pioneering figure at the intersection of digital arts and technology, with a Ph.D. in Computational Media Design from the University of Calgary. His career spans innovative research, teaching, and leadership, focusing on using game engines and emergent technologies to enhance human experiences. As a former

executive director of the Edmonton Digital Arts College, Owen transformed the institution through student-focused, research-led curricula and close industry ties. His transdisciplinary research covers game design, bioinformatics, and human-computer interaction, while his leadership roles in Digital Alberta and other organizations have expanded the reach of digital arts in Canada and beyond. He is also a practicing artist whose works have been showcased internationally.

Title: “Digital Empathy: (re)Discovering Human Connections Amongst Our Digital Twins” (ONLINE)

Abstract: We will delve into the evolving concept of "digital empathy" within virtual and augmented realities. As digital landscapes become increasingly integral to our social fabric, understanding and fostering empathy through these mediums is crucial. This talk will explore how immersive technologies can enhance empathetic connections among users, highlighting the potential for deeper emotional engagements in digital interactions. We will discuss the psychological underpinnings of empathy in digital contexts and examine case studies where technology has successfully bridged emotional distances between individuals. Join us to uncover the future of human connection in digital realms.

Bárbara Sainza Fraga

Correo: barbara.sainza@u-tad.com

Filiación: Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital.

Bio: Docente e investigadora. Mis líneas de investigación se sitúan en las intersecciones entre arte, ciencia, tecnología y feminismos. Actualmente dirijo el máster Universitario en Tecnologías Digitales para el Arte y el GI Arte Digital y Tecnología en U-tad. Formo parte del GI Prácticas Artísticas y Formas de Conocimiento Contemporáneas desde 2012.

Título: "Tecnodiversidad. Nuestros cuerpos, nuestras vidas".

Resumen: Las metáforas biológicas que emplean habitualmente los ecólogos de los medios y teóricos de los Media Studies parten de una importante cuestión: los medios/tecnologías son considerados metafóricamente como especies que en su interrelación configuran ambientes. Las especies mediales conforman ecosistemas o hábitats donde, “los medios son fenómenos emergentes [que] pueden considerarse, en cierto modo, organismos que propagan su organización e interactúan los unos con los otros como agentes bióticos vivos dentro de un sistema biológico” (Logan, 2015, p. 201). Esta concepción biológica de los medios y las tecnologías también la encontramos en las teorías cibernéticas de mediados de siglo XX. La idea de interacción entre organismos vivos, máquinas y ambientes, refiere un tipo de relación comunicacional que toma forma en los procesos de retroalimentación: adaptativos, autorregulados, responsivos, simbióticos, homeostáticos. El arte digital, en línea con estas cuestiones, se configura asimismo como sistemas vivos, creando ambientes y tecnoorganismos con los que podemos interactuar. Esa concepción, que ha dado lugar a las llamadas “industrias de la vida”, nos permite problematizar, tal y como hicieron desde los años 70 determinados movimientos y teorías feministas, acerca de “cómo los argumentos biológicos han servido

[-y siguen sirviendo-] para justificar las desigualdades sociales, sobre todo en relación con los cuerpos sexualizados y racializados” (Braidotti, 2022, p. 174-175). Asimismo, será necesario retomar algunas propuestas que nos permitan imaginar tecnologías, ciencias, prácticas artísticas, cuerpos y vidas diversas.

Marta Galindo García

Correo: magali09@ucm.es / marta.galindo.garcia@gmail.com

Filiación: Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes, Departamento de Pintura y Conservación-Restauración

Bio: Marta Galindo García (Cádiz, 1993) es Graduada en Bellas Artes por la Universidad de Sevilla y De Montfort University (Leicester, Reino Unido), completó sus estudios con el Máster en Investigación Artística y Creación de la Universidad Complutense. Actualmente está realizando el doctorado en la Universidad Complutense gracias a las ayudas para la contratación de personal investigador en formación de la Comunidad de Madrid. Ha recibido múltiples becas y premios como “Secuencias” de VEGAP (2024), “Ayudas a la creación contemporánea” del Ayuntamiento de Madrid (2024), “Circuitos de Artes Plásticas” (Madrid, 2023), “Ayudas Injuve a la creación” (Madrid, 2023), “XVI Encuentros de Arte de Genalguacil” (Málaga, 2023) o Fundación Antonio Gala (Córdoba, 2017) entre otros.

Título: “Kamikaze Lovers”.

Resumen: Ponencia donde exponer el proyecto artístico Kamikaze Lovers (todavía en proceso), respaldado por las Residencias Semestrales de Centro de Residencias de Matadero y la ayuda Secuencias de VEGAP, ambas concedidas durante 2024.

Kamikaze lovers es un proyecto performativo que imagina tecnologías de guerra capaces de desarrollar empatía y sensibilidad, contraria a la actual proliferación de inteligencias artificiales belicosas. El proyecto toma como punto de partida el icónico texto dramático de Romeo y Julieta para hacer una relectura revisada donde los papeles protagonistas son encarnados por drones voladores; dos máquinas de bandos enemigos que abandonan su militancia por amor. La propuesta toma prestado el formato de opereta para construir una ficción especulativa musical donde estos drones enamorados, criaturas tecno-mitológicas contemporáneas, cantan sus penas y amores durante un encuentro furtivo en la noche. ¿Qué pasaría si los desarrolladores de inteligencia artificial belicosa programasen sus máquinas para sentir empatía y conexión con otros? Si en el campo de batalla un dron asesino encontrase su semejante enemigo, ¿podrían evitar de forma inteligente un enfrentamiento al igual que los mártires modernos de Romeo y Julieta?

Miguel Rangill

Correo: mrangal@upv.es

Filiación: Laboratorio de Luz, Universitat Politècnica de València

Bio: Miguel Rangil es un artista e investigador predoctoral cuyo trabajo se centra en

estudiar la relación entre la visualidad artificial y los procesos automatizados. Ha presentado sus producciones artísticas e investigaciones en diversos espacios culturales e instituciones, incluyendo Ars Electronica (2023, 2024), The Wrong Biennale (2024), Speculum Artium (2024), KUNSTHALLE (2023), Medialab-Matadero (2022) y Etopia Centro de Arte y Tecnología (2022), entre otros. También es cofundador, junto a Till Schönwetter, del colectivo WONK.

Título: “Metodologías de lo sintético. Casos de estudio: Apophenia y Pareidolia”

Resumen: En el contexto del auge y democratización de los medios sintéticos la producción de contenido generativa requiere de un ejercicio continuo y exhaustivo de análisis. La IA se eleva como potencia total cognitiva y organizacional en la esfera cultural de donde emergen realidades “refabricadas”. ¿Qué implica trabajar con visualidades tan connotadas, que remiten constantemente a lo real, pero nada se origina ahí? ¿Cómo lidiar con el promptismo ligado al deseo? ¿Es posible reapropiarnos de las lógicas del funcionamiento de los modelos sintéticos tan afectados por el conductismo algorítmico rubricado en estos sistemas?

En esta comunicación partiremos de dos artefactos artísticos conectados para trazar un mapa de diversas metodologías de lo sintético y las fricciones derivadas de sus usos: Apophenia (2023), una instalación físico-virtual que transita entre una caja de espejos, una bodega de barco y un fondo subacuático; y Pareidolia (2023), un cortometraje sobre un investigador de imágenes que estudia fenómenos paranormales en la orilla del Danubio. Estas prácticas se sumergen en un espacio liminal sintético, que transitan la percepción humana y computacional, la responsabilidad compartida en la construcción de realidades colectivas y, al mismo tiempo, encarnan y celebran nuestra fascinación innata por estos medios y el deseo de comprender y dar sentido al mundo que nos rodea a través de ellos.

Apophenia fue presentada en KUNSTHALLE Linz y en Ars Electronica Festival 2023. Pareidolia fue presentada en The Wrong Biennale 2023/2024 Número Seis, en LASER Talks Leonardo Danube Songs III (Linz, Austria) y en Kurzfilm Nacht Studio10 (Oldenburg, Alemania).

Cecilia Calderón

Correo: l.calderonm.2018@alumnos.urjc.es

Filiación: Universidad Rey Juan Carlos

Título: “Pensar el Molde”.

Resumen: Se aborda cómo la inteligencia artificial (IA) puede perpetuar o romper los moldes culturales y sociales preestablecidos. Se exploran las representaciones artísticas de cómo los estereotipos configuran nuestra identidad y comportamiento. A través del recorrido artístico se invita a la reflexión sobre la presencia de estos moldes en la vida cotidiana y la posibilidad de trascenderlos.

El papel de la IA, personificado por ChatGPT, se examina como una herramienta que refleja y perpetúa estereotipos existentes debido a su entrenamiento con datos

históricos, los cuales a menudo contienen prejuicios implícitos. Sin embargo, también se considera su capacidad para generar nuevas perspectivas que desafían las expectativas humanas tradicionales, fomentando un diálogo renovado sobre la identidad y la libertad personal.

La ponencia concluye destacando la necesidad de un enfoque crítico hacia las tecnologías de IA, proponiendo que pueden ser una fuerza tanto restrictiva como liberadora en la sociedad. Se propone una interacción reflexiva entre el arte, la tecnología y la sociedad para fomentar una comprensión más profunda de nosotros mismos y de nuestra capacidad para moldear y ser moldeados en la era digital.

Héctor Orruño Triguero

Correo: (si es posible o sino el personal-profesional): horruno@ucm.es

Filiación: Profesor universitario en U-TAD en el Grado de Diseño Digital y en el Grado de Diseño de Productos Interactivos. Miembro del Grupo de Investigación ARTDITEC en U-tad. Doctorando en Bellas Artes en la Universidad Complutense.

Bio: Artista, investigador y profesor universitario. Doctorando en Bellas Artes por la UCM con la tesis que lleva como título provisional: “Cuerpos vibrantes y tecnorganismos. Arte Post-digital, mixtura y materialismo posthumano”.

Licenciado en Bellas Artes y Máster Oficial en Diseño Gráfico y en Educación. Primer premio en el Certamen de Arte Alavés, accésit en el Certamen de Arte y Tecnología de Carsa, primer premio en el IV Certamen Nacional de pintura Jaurena Art, Beca Talens, premio adquisición Generación 2004 Caja Madrid. Con obra en ARTIUM, Fundación Monte Madrid, Gobierno Vasco entre otras.

Título: “La Flor /Transmaterialidad y dispositivo queer”.

Resumen: Una flor, por medio del tallo y previamente de las hojas y raíces se abre a un mundo circundante en lo que denominamos florecer. La flor se relaciona y se ofrece al mundo, de una manera desinteresada, sin hacer distinciones en su relación, de las de formas, materiales y elementos que la rodean. (Coccia, 2016)

La Flor /Transmaterialidad y dispositivo queer/, plantea desde un posicionamiento metafórico y conceptual y partiendo de la propuesta de desterritorialización y reterritorialización de un organismo en otro cuando la avispa deviene orquídea y la orquídea deviene avispa (Deleuze & Guattari, 1998), un devenir flor, un hacerse flor con y para el mundo con las implicaciones que ello tiene.

A través del planteamiento del giro vegetal (Marder, 2013; Mancuso, 2015; Cozzia, 2016)] un devenir-flor (Deleuze, 1988; Braidotti, 2005; Haraway, 2019)], se reflexionará sobre este giro-vegetal-flor contaminado por la teoría queer (Butler, 1993),(Ahmed, 2006), (Muñoz, 2009), (Preciado, 2022) y su compromiso con el “giro afectivo” de la materia en la transmaterialidad queer de Karen Barad.

Hablaremos entonces de cómo la flor, tradicionalmente vinculada con lo afeminado por el ser humano desde una visión hetero-patriarcal y occidental, se despliega sin embargo como un dispositivo de resistencia e imaginación en la construcción y planteamiento de

otros futuros posibles. Presentaremos y vincularemos los conceptos anteriormente citados a una selección de determinadas prácticas artísticas y debates en los que de una manera u otra la flor participa de un proceso crítico-queer. La flor como dispositivo difractante de una materialidad de reivindicación radicalmente queer que nos va a permitir en este devenir, un florecimiento un “ser-flor-en-el-mundo”.

Elisa Miravalles

Correo: elisamiravalles@ucm.es

Filiación: Universidad Complutense de Madrid.

Bio: Artista e investigadora en la Facultad de Bellas Artes, UCM. Su trabajo profesional y académico puede consultarse en www.elisamiravalles.com

Título: “Sistemas generativos de notación coreográfica con IA”.

Resumen: Este trabajo explora las relaciones entre la computación, el análisis de datos y los sistemas de notación coreográfica. Los métodos de escritura de las acciones corporales han sufrido una poderosa sofisticación desde la llegada de las nuevas tecnologías y la IA. Antes de los primeros años de la coreografía por ordenador estos lenguajes se centraban en el cuerpo, ahora lo hacen en el código y los datos. Se han seleccionado tres estudios de caso de coreógrafos que han creado (junto con otros profesionales de la informática) un método de notación digital para ser aplicado en la creación y el análisis de la acción humana. Se trata de los programas Nota-Anna (1981-2019) de Analivia Cordeiro, Synchronous Objects (2005-2009) de William Forshyte, y CLA (Choreographic Language Agent, 2013) de Wayne McGregor. La característica fundamental de estos softwares es que no sólo capturan y almacenan el movimiento corporal, sino que además su escritura es generativa: se valen de los medios tecnológicos para crear la coreografía o producir nuevas formas de visualización de datos.

La investigación tiene dos objetivos principales. En primer lugar, realizar un estudio técnico comparativo de estas herramientas y sus posibilidades de escritura y lectura. En segundo, reflexionar sobre la influencia de la computación en los procesos creativos de la acción corporal durante el último medio siglo. Teniendo en cuenta estos factores, se percibe un futuro en el que la ciencia y la tecnología lograrán hitos inimaginables de nuestra mente encarnada.

Esther Rizo-Casado

Correo: erizo01@ucm.es

Filiación: Facultad de Bellas Artes UCM.

Bio: Esther Rizo-Casado imparte clase de Creatividad Digital en la Universidad ESIC y es doctorando en la Facultad de Bellas Artes de la UCM. Además, es miembro fundadora del colectivo de experimentación artística XenoVisual Studies que se dedica a la práctica y teoría entorno a las visualidades emergentes del corpus tecnológico actual.

Título: “Xeno-tuning”.

Resumen: The particular and diverse protocols used to generate non-hegemonic bodies, can be encompassed under what we could termed xeno-tuning: a disruption from the fine-tuning technique. Instead of training each model from scratch, this (xeno or fine) tuning step utilises the capabilities of a pre-trained base model that has already acquired extensive learning and adapts it to a specific purpose. The objective is building an archive of images representing identities free of exclusionary taxonomies. Xeno-tuning will remove some of the characteristics that makes a body to be considered male, european, disabled human or real.

Gema López Canicio

Correo: gemma.lopez@u-tad.com

Filiación: U-tad: Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital.

Bio: Es Doctora en Estudios Artísticos, Literarios y de la Cultura por la Universidad Autónoma de Madrid. Actualmente, ejerce como profesora en U-tad: Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital, en el Grado de Productos Interactivos y es investigadora externa de la “Chair Group European Culture and Literature”, en la Universidad de Groninga (Países Bajos). Su investigación está centrada en el estudio de la comunicación artística desde la semiótica, la teoría narrativa y las Ciencias Cognitivas.

Título: “Sensorialidad en la experiencia de recepción de Hellblade: Senua’s Sacrifice. Conocer la psicosis desde la experiencia de sentirla”.

Resumen: La evolución tecnológica ha favorecido la creación de relatos artísticos con potencial de activar en los individuos un mayor rango de estímulos sensoriales durante la experiencia de recepción de la obra. En el siglo XX comenzó un imparable desarrollo técnico que, con las décadas, ha permitido el surgimiento de formas discursivas —cine y videojuegos— capaces plasmar relatos con sintaxis audiovisuales e interactivas que involucran activamente distintos órganos exteroceptivos (visuales, auditivos y somatosensoriales) en el proceso de recepción. El uso poético de recursos formales que implican varios sentidos durante la interpretación de la obra artística abre la puerta a que el receptor desarrolle complejas sintiencias que redimensionan la capacidad comunicativa del relato.

El objetivo de esta comunicación es ahondar en el papel de la estimulación multisensorial en la experiencia de recepción de la obra como elemento potenciador del impacto memorístico-emocional de la misma. Para ello, se llevará a cabo un estudio de los recursos formales visuales, sonoros e interactivos que en el videojuego Hellblade: Senua’s Sacrifice (2017) se utilizan de forma holística para acercar al jugador a experimentar las sensaciones derivadas de un brote psicótico. Se empleará una metodología de trabajo analítica (close reading) fundamentada en los presupuestos neuro-cognitivos sobre el funcionamiento del sistema exteroceptivo, límbico (emociones) y memorístico de Antonio Damasio (2000; 2018), Stanislas Dehaene (2014; 2010) y Lisa Barret (2012) y en el desarrollo teórico sobre la experiencia de recepción artística que Marco Caracciolo (2014)

y Brian Boyd (2001) llevan a cabo desde la psicología enactiva y la psicología evolucionista, respectivamente.

Susana Rodríguez Díaz

Correo: susana.rodriguez@u-tad.com.

Filiación: U-Tad. Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital.

Bio: Doctora en Sociología por la Universidad Nacional de Educación a Distancia.

Grado en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid.

Profesora universitaria e investigadora durante más de veinte años.

Título: “Arte y ecología de la red: transformaciones y retos”.

Resumen: El proceso de digitalización y transmisión de información a través de redes virtuales ha incidido en la transformación de las técnicas, procesos y distribución de las obras artísticas. Por una parte, se puede hablar de la progresiva disolución del objeto artístico con soporte físico; además, existe la posibilidad de una difusión instantánea y a gran escala de las creaciones. Aumenta también la viabilidad de crear estructuras comunitarias y colaborativas, algo facilitado por la configuración en red de los nuevos entornos digitales.

La “desobjetualización” de la obra de arte supone un drástico cambio respecto a los modos de creación, presentación y representación tradicionales. Asimismo, la emergencia de una nueva cultura de la “solidaridad digital”, con la expansión del intercambio de habilidades y saberes, coloca en primer plano dinámicas de tipo comunitario que parecían encontrarse en declive en las sociedades modernas, dignificando así el proceso de compartir e, incluso, de crear arte de forma colectiva –con toda la complejidad que ello genera–, obligando a replantear conceptos como el de autoría, tan ligado a estereotipos en torno al artista como genio individual.

Dirección

- Nacho Rodríguez Domínguez (Universidad Complutense de Madrid)
- Loreto Alonso Atienza (Universidad Complutense de Madrid)
- José Enrique Mateo León (Universidad Complutense de Madrid)

Comité científico

- Lara Sánchez Coterón (Universidad Complutense de Madrid)
- Laura de la Colina (Universidad Complutense de Madrid)
- María Fernández (Universidad Complutense de Madrid)
- Cecilia Irazusta (Universidad Nacional de Córdoba, Argentina)
- Carolina Senmartin (Universidad Nacional de Córdoba, Argentina)
- Xavier Solé Mora (Universitat La Salle Ramón Llull)
- María Jesús Armesto (Universidad Complutense de Madrid)
- Silvina Valesini (Universidad Nacional de La Plata, Argentina)

Comité Organizador de la Exposición

- Santiago Morilla (Universidad Complutense de Madrid)
- Rut Martín (Universidad Complutense de Madrid)
- Lidia Benavides (Universidad Complutense de Madrid)

Colaboraciones

- Máster universitario en Diseño (Bellas Artes, UCM)
- ArtDiTec Grupo de Investigación de Arte digital y Tecnología (U-Tad)
- Departamento de Pintura y Conservación-Restauración (UCM)
- Vicedecanato Investigación, Transferencia y Doctorado (B. Artes, UCM)
- Vicedecanato de Acción Cultural, Patrimonio y Comunicación (B. Artes, UCM)