Postmemoria algorítmica afectiva e identidad histórica visual. *Madero: la ciudad que es y no es*

Algorithmic affective postmemory and visual historical identity. *Madero: La ciudad que es y no es*

Jacob Bañuelos Capistrán[1]

Resumen

La emergencia de la imagen generativa producida mediante inteligencia artificial (IA) ha reincentivado la posibilidad de crear imágenes imposibles y, específicamente, la creación de memorias visuales inexistentes desde la afectividad. Desde el concepto de postmemoria algorítmica se analiza el caso del proyecto *Madero: la ciudad que es y no es*, del artista Miguel Ángel Camero (2025), enmarcado en Ciudad Madero (Tampico, México), en el que se intersecta la recreación autobiográfica de la memoria familiar junto a la recreación del paisaje y la evolución histórica de la ciudad a través de sus casas y edificios. Este proyecto es punto de partida para articular un andamiaje conceptual emergente, que permite reflexionar sobre la hibridación de la fotografía con la IA y la creación de memorias hipotéticas, index y punctums algorítmicos, así como vestigios visuales sintéticos. Este proyecto artístico es una evidencia sobre la reflexión crítica en torno a la imagen y su valor histórico como memoria e identidad. Traza, igualmente un horizonte emergente sobre el uso de la IA en la generación de imágenes de memoria afectiva, y se inserta en un debate crítico sobre los pactos de lectura históricos de la imagen, sobre la verosimilitud, y el valor documental de los discursos visuales del hacer creer, ante una nueva emergencia tecnológica.

Palabras clave • arqueología contemporánea, identidad, inteligencia artificial, memoria visual, memoria afectiva, postmemoria algorítmica

Abstract

The emergence of generative imagery produced by artificial intelligence (AI) has reinvigorated the possibility of creating impossible images and, specifically, the creation of nonexistent visual memories from an affective dimension. Through the concept of algorithmic postmemory, this study analyzes the project *Madero: the city that is and is not* by artist Miguel Ángel Camero (2025), situated in Ciudad Madero (Tampico, Mexico), which intersects the autobiographical recreation of family memory with the reimagining of the city's landscape and historical evolution through its houses and buildings. This project serves as a start-

[1] **Jacob Bañuelos Capistrán** | Doctor en Ciencias de la Información, Tecnológico de Monterrey, México • https://orcid.org/0000-0003-1919-7088 • jcapis@tec.mx • jacobisraell@gmail.com

Fecha de recepción: 9 de abril de 2025 • Fecha de aceptación: 12 de junio de 2025.

Citar este artículo como: Bañuelos Capistrán, J. (2025). Postmemoria algorítmica afectiva e identidad histórica visual. *Madero: la ciudad que es y no es*. Revista *Nodo*, *19*(38), enero-junio, pp. 39-54. doi: 10.54104/nodo.v19n38.2141

ing point to articulate an emerging conceptual framework that enables reflection on the hybridization of photography with AI and the creation of hypothetical memories, algorithmic indices and punctums, as well as synthetic visual vestiges. This artistic project provides evidence of critical reflection on images and their historical value as memory and identity. It equally traces an emerging horizon regarding the use of AI in generating affective memory images, and engages in a critical debate about historical reading pacts of images, verisimilitude, and the documentary value of visual discourses of believability in the face of a new technological emergence.

Keywords • identity, generative imagery, artificial intelligence, visual memory, algorithmic postmemory

Introducción

"El proyecto tiene como premisa principal esto: la casa como extensión de la identidad, pero más aún de la identidad, la casa como una forma de contar historias" (Camero, 2025). Así comienza Miguel Ángel Camero (Tamaulipas, México, 1965) su relato sobre el proyecto *Madero: la ciudad que es y no es*, poniendo en el centro a *la casa* como eje a partir del cual se articulan las aristas de una narrativa autobiográfica, cruzada por un anecdotario de referencias que consolidan, pieza a pieza, una interpretación histórica e identitaria de Ciudad Madero (Tampico, México), que forma parte de la vida cotidiana y familiar del artista.

El propósito de *Madero: ciudad que es y no es* reside en el hecho de recuperar la memoria de la arquitectura urbana de la ciudad frente al ataque del tiempo y de otras ciudades dominantes de la región; rescatar los vestigios que resisten a pesar de las transformaciones sociales, económicas y culturales. Sin embargo, el proyecto no sólo recobra las fachadas de las casas y los edificios como signos del paso del tiempo, como documentos donde habitaron pobladores llegados a la ciudad por el auge de la refinería, sino que además lleva a cabo una documentación histórica, crea un archivo que nunca existió y lo hace desde el territorio afectivo.

El proyecto se suma a una tendencia contemporánea que, aunque no es nueva, sí ha sido impulsada por el arribo de la inteligencia artificial (IA) generativa de imágenes en proyectos artísticos que tienen como objetivo principal crear memorias visuales con referentes fotográficos que nunca fueron registradas. Más adelante abordaremos un recuento analítico de algunos casos similares en Latinoamérica y otras latitudes.

De esta forma, el artista fusiona fotografía móvil con herramientas de IA generativa para reinventar un archivo histórico de Ciudad Madero desde un territorio emocional y afectivo. El proyecto plantea interrogantes cruciales sobre nuestra relación con la memoria visual: ¿qué valor documental tiene la imagen creada con IA? ¿Los vestigios visuales algorítmicos revelan que la memoria siempre ha sido una hibridación entre hechos y narrativas subjetivas? ¿Debe la IA servir para revalorizar nuestra historia visual o estamos cediendo su construcción a códigos algorítmicos? Estas preguntas se sitúan en el centro del debate sobre la postmemoria algorítmica y su papel en la preservación de identidades culturales.

El proyecto se analiza a través del concepto de *postmemoria* propuesto por Hirsch (2012), reintepretado ante el uso de la IA generativa de imágenes para generar *memorias posibles* (Shobeiri, 2024). De igual forma se analiza el proyecto a la luz de los conceptos sobre el aparato tecno-estético formulado por Flusser (2006, 2012) y expandido por Zylinska (2023) para dar lugar a una reflexión sobre la "máquina de la percepción" en la que la sociedad contemporánea se ha visto envuelta progresivamente desde la aparición de la fotografía, los medios electrónicos, los medios y redes digitales, apuntalados por la IA.

De igual forma, el análisis de este caso permite reflexionar sobre el papel de la memoria y de la imagen documental, con apoyo en las reflexiones teóricas de Shobeiri (2024: 64), quien propone que la IA generativa puede producir *memorias posibles* a través de relatos visuales que, sin haber ocurrido, podrían haber sido parte de una historia colectiva. Y sobre esta es-

tructura, el análisis permite ensayar un andamiaje conceptual emergente sobre la creación de memorias hipotéticas, index y punctums algorítmicos, así como vestigios visuales sintéticos con valor documental.

El presente estudio revela los entresijos que estructuran un proyecto artístico contemporáneo que expresa un momento del tránsito que experimenta la fotografía hacia la hibridación con la IA generativa, reflexiona sobre los valores de la imagen como memoria histórica afectiva, esboza un escenario emergente de casos y proyectos artísticos (en gran medida latinoamericanos) que se dirigen hacia el horizonte de la apropiación crítica de la IA generativa para la creación de memorias y archivos visuales inexistentes.

Madero: ciudad que es y no es

Como hemos esbozado, el proyecto *Madero: la ciudad que es y no es* representa una intervención artística significativa que explora la identidad urbana, la memoria y la transformación arquitectónica de Ciudad Madero. Este proyecto obtuvo en México la beca "Creadores con trayectoria" del Programa de Estímulo a la Creación y Desarrollo Artístico (PECDA) Tamaulipas 2024, y constituye un retorno del artista a la creación después de 16 años dedicados a la enseñanza y asesoría de proyectos fotográficos.

El punto de partida del proyecto fue la contemplación de la Maderería Martínez (**imagen 1**), un edificio ubicado en la esquina de las calles Sarabia y Obregón, con una arquitectura distintiva de los años sesenta. Como explica Camero: "Me trae un poco de nostalgia, pero no particularmente ese edificio, sino otras partes del centro de Madero que yo recuerdo cuando mi abuela o mi papá, mi mamá, me llevaban caminando por las calles" (González, 2024). La motivación personal del artista está profundamente vinculada a su historia familiar. El fallecimiento de su madre y el trabajo en la recopilación de las memorias de su padre influyeron para que volviera la mirada hacia su ciudad natal. Este proyecto se configura como "un esfuerzo reconciliador con mi pueblo, reconstruyendo la memoria familiar y personal" (Camero, 2025b).

Imagen 1 | Camero, M. Á. (2024). Maderería Martínez. Documento propio compartido por el artista.

El proyecto se centra en capturar casas y edificios cuya antigüedad o modificaciones arquitectónicas llaman la atención. Estas estructuras han sido adaptadas con elementos que les otorgan una identidad propia: pisos de diferentes colores o detalles arquitectónicos inesperados que reflejan historias de vida en la ciudad. Metodológicamente, el proyecto presenta características distintivas en cuanto a la fotografía documental transformada, donde Camero fotografía edificios y casas que considera significativos para la memoria urbana de Ciudad Madero, y luego los descontextualiza mediante herramientas de IA generativa (Adobe Firefly).

Esta descontextualización visual implica que las edificaciones son separadas de su entorno real y colocadas en escenarios inventados pero inspirados en su diseño. Como explica el artista: "Una característica/recurso que utilizo en la totalidad de las imágenes fue limpiar de elementos distractivos y descontextualizar la casa por medio de herramientas de Inteligencia artificial (IA) con el fin de completar mi versión de lo que pudo o debió haber sido" (Camero, 2025b). El artista combina fotografía móvil con herramientas de IA generativa para crear un archivo visual que presenta una versión reinventada de Ciudad Madero. Inicialmente utilizaba un teléfono con 12 megapíxeles, pero posteriormente adquirió un iPhone con 48 megapíxeles, lo que le permitió realizar capturas de mayor resolución sin necesidad de fotografiar por secciones.

El proyecto parte de la premisa "la fachada como narración de historias", considerando que las casas —al igual que las personas— cuentan historias a través de sus modificaciones y evolución. El trabajo de Camero trasciende el mero registro documental para convertirse en una reflexión sobre la memoria, la identidad y la transformación urbana. Como él mismo señala: "Es un Madero que es inventado, es un Madero que no es; es un Madero a mi gusto" (González, 2024).

La dimensión conceptual del proyecto se articula en torno a varios ejes que incluyen la memoria y la ficción, donde el proyecto crea un diálogo entre la realidad documentada y la ficción visual, entre lo que la ciudad es y lo que podría haber sido. Esta tensión entre docu-

Imagen 2 | Camero, M. Á. (2024). Escuela Secundaria Tecnológica Industrial (ETI). Documento propio compartido por el artista.

Imagen 3 | Camero, M. Á. (2024). Iglesia de San Juan Bosco, Colonia Árbol Grande. Documento propio compartido por el artista.

mento y ficción permite al espectador reflexionar sobre la naturaleza construida de la memoria urbana. También se aborda la identidad petrolera, caracterizando a Ciudad Madero como "una ciudad-casa, es decir, el lugar donde viven los que trabajan en la Refinería Madero. Es una ciudad de obreros, ahí nació el sindicalismo petrolero" (Camero, 2025b). Esta identidad industrial y obrera se refleja en la selección de edificios y en la inclusión de elementos visuales —como la refinería— en algunos de los paisajes inventados.

El artista enfatiza la omnipresencia del agua, la humedad y la sal en la vida cotidiana de Ciudad Madero, elementos que incorpora en sus recreaciones visuales al trasladar edificios a entornos playeros o desérticos, como es el caso de la **imagen 2**, en donde la Escuela Secundaria Tecnológica Industrial (ETI) está representada a la orilla del mar. El proyecto constituye un ejercicio de arqueología contemporánea que rescata edificios en riesgo de demolición o abandono, como fue el caso de la Maderería Martínez, que ya no existe y ha sido reemplazada por una construcción moderna.

El proyecto está profundamente vinculado a la historia familiar del artista y a la memoria colectiva de Ciudad Madero. Camero utiliza como referencia las memorias escritas de su padre, que a su vez incorporaban las memorias de su abuelo, y crea así un palimpsesto generacional que sirve como base para su interpretación visual de la ciudad. La selección de edificios —como la Iglesia de San Juan Bosco fundada por el padre Rosiles, donde se casaron sus padres y donde velaron a su madre— evidencia cómo la memoria personal se entreteje con la historia colectiva. Como explica el artista: "Por lo menos tengo ahorita del 1920 a 40, 1950 a 60, 1970 a 80 y 1990 a lo actual" (Camero, 2025).

Un aspecto central del proyecto es el uso de la inteligencia artificial como herramienta de creación artística. Camero utiliza estas tecnologías no sólo para "limpiar" las imágenes de elementos distractivos, sino para reinventar completamente los entornos de los edificios fotografiados.

Esta aproximación plantea interrogantes sobre la autenticidad y la mediación tecnológica en la represen-

tación de la memoria urbana. El espejismo de la IA en la memoria visual promete preservar y expandir nuestra percepción del mundo, pero al hacerlo, también redefine la verdad de las imágenes.

El uso de la IA en este contexto no busca producir una representación "verdadera" de Ciudad Madero, sino explorar las posibilidades imaginativas que surgen cuando la tecnología se utiliza para materializar la memoria subjetiva. Como explica el artista: "No me interesa que la gente vea el antes y el después de las imágenes; me interesa que compren la ficción, que digan: 'esta casa, mira qué linda, mira qué jardines, mira qué árboles, mira qué devastación, mira qué solitaria', porque baso esta descontextualización en la propia fisonomía de la historia de la casa" (González, 2024).

Camero prevé exhibir *Madero, la ciudad que es y no es* en los primeros meses de 2025 en la urbe petrolera, además de planear una exposición itinerante en las ciudades de Victoria, Matamoros y Reynosa. El artista también ha adelantado la posibilidad de una segunda parte del proyecto, enfocada en "el diseño urbanístico de la ciudad y las características de las familias petroleras" (González, 2024).

El proyecto de Camero representa una importante contribución a la reflexión sobre la memoria urbana, la identidad local y el papel de las nuevas tecnologías en la reinterpretación del patrimonio arquitectónico. A través de su aproximación híbrida —que combina documentación fotográfica e imaginación algorítmica—, el artista ofrece una nueva mirada sobre Ciudad Madero que trasciende la simple nostalgia para convertirse en una exploración activa y afectiva de las posibilidades de reinvención de la memoria colectiva.

Análisis de la obra y conceptos emergentes

El análisis de *Madero: la ciudad que es y no es* ofrece una oportunidad para explorar conceptos emergentes en la intersección entre inteligencia artificial generativa, postmemoria y reconstrucción afectiva de la identidad urbana. A través del examen de cuatro imágenes representativas del proyecto podemos identificar cómo operan estos conceptos en la práctica artística contemporánea.

La obra de Camero puede entenderse a través del marco conceptual de la "postmemoria algorítmica", un término que describe el uso de la IA generativa para la construcción y reconstrucción de memorias que no se experimentaron directamente. Hirsch (2012) señala que la postmemoria describe una estructura de transmisión inter y transgeneracional del trauma, donde generaciones posteriores establecen conexiones profundas con experiencias traumáticas previas a su nacimiento. Esta conexión se basa en la "inversión imaginativa, la proyección y la creación" (p. 5), características que se amplifican mediante el uso de la IA generativa en el proyecto de Camero.

En la **imagen 4**, "Casita Calle Durango 1", observamos cómo opera el concepto de "index algorítmico". A diferencia del index fotográfico tradicional descrito por Barthes (1984), que establece una conexión física con su referente, el index algorítmico se caracteriza por una referencialidad dinámica y generativa mediada por procesos computacionales. La casita de madera, documentada fotográficamente por Camero, ha sido descontextualizada y reubicada en un entorno generado por IA, creando una nueva forma de significación visual que no depende de un referente único-directo, sino de su capacidad para insertarse en una estructura simbólica y emocional preexistente.

Esta imagen también ejemplifica lo que podríamos denominar "vestigios visuales sintéticos", un concepto inspirado en la teoría de Didi-Huberman (2012) sobre la imagen como vestigio. Aunque la casita de madera existe realmente en Ciudad Madero, su representación en este nuevo entorno generado algorítmicamente crea un vestigio sintético que funciona como huella visual de una experiencia que nunca existió materialmente, pero que posee un valor simbólico significativo. Como afirma Camero, "casi todo tiene que ver con este pasado donde las calles estaban alfombradas con césped verde, donde entre el paisaje de árboles, mangos y robles se veía la columna de gases de la refinería" (González, 2024), revelando cómo estos vestigios sintéticos materializan una memoria afectiva personal.

Imagen 4 | Camero, M. Á. (2024). Casita Calle Durango 1. Documento propio compartido por el artista.

Sobre este tipo de viviendas, Camero reflexiona: "En un país donde la historia suele contarse desde los grandes acontecimientos y no desde la vida común, este proyecto fotográfico se vuelve un recordatorio de que la verdadera identidad de una ciudad no está en sus monumentos más imponentes, sino en sus casas, en sus calles, en las memorias que habitan entre sus muros" (2025b). Esta aproximación revela cómo el artista utiliza la IA no para recrear grandes hitos arquitectónicos, sino para rescatar y revalorizar las construcciones modestas que contienen la verdadera memoria afectiva de la ciudad.

La **imagen 5**, "Casita Calle Durango 2", introduce el concepto de "memorias hipotéticas" sugerido por Shobeiri (2024: 64), quien propone que la IA generativa puede producir "memorias posibles", es decir, relatos visuales que, sin haber ocurrido, podrían haber sido parte de una historia colectiva. En esta imagen, Camero juxtapone una modesta casa de madera con la refinería petrolera que define la identidad económica y social de Ciudad Madero. Esta yuxtaposición visual nunca existió en la realidad, pero representa una verdad más profunda sobre la relación entre la vida doméstica y la industria petrolera en la ciudad.

El propio Camero explica la presencia constante de la refinería en el paisaje y la memoria colectiva de Ciudad Madero: "Esta luz, este paisaje que ahora yo veo desde las alturas, cuando iba cruzando en un camión por el puente Tampico, que es una vista que difícilmente mi abuelo pudo haber visto, es una vista que tiene actualmente toda la región. En cualquier punto de Tampico y en cualquier punto de Madero y de Mata Redonda, pueden ustedes voltear hacia el mar y verán siempre una luz que ilumina" (Camero, 2025a). Esta omnipresencia de la refinería en el horizonte visual y afectivo de la ciudad justifica su inclusión como elemento central en esta memoria hipotética construida algorítmicamente.

Este tratamiento visual también puede analizarse desde el concepto de "memorias larvales" propuesto

Imagen 5 | Camero, M. Á. (2024). Casita Calle Durango 2. Documento propio compartido por el artista.

por Shobeiri (2024), quien las define como memorias que se encuentran en un estado intermedio o transitorio, similar a la fase larval de un insecto, que denomina *criptobiótico*, "donde los recuerdos no son ni completamente factuales ni meramente posibles; no están ni vivos ni muertos, sino suspendidos entre ambos estados" (p. 79). El teórico clarifica que "es este tipo específico de memoria, instigada fotográficamente y sostenida algorítmicamente, que denomino memoria larval —una memoria que es tanto virtual como espectral en su forma de aparición y existencia. Las memorias larvales son memorias virtuales del pasado general que están en proceso de actualización en un presente particular, dando lugar a remembranzas opacas, fragmentadas, incorpóreas y espectrales" (Shobeiri, 2024, p. 79).

La imagen de la casita con la refinería al fondo existe precisamente en este estado larval: no es una documentación factual ni una pura invención, sino una expresión visual que actualiza la memoria personal del artista sin realizarla completamente.

La **imagen 6**, "Casa de Cultura", nos permite explorar el concepto que denominamos "documentalismo simbólico afectivo", el cual describe cómo la IA no sólo documenta o recrea una realidad existente, sino que la transforma en un símbolo cargado afectivamente. Camero explica sobre este edificio: "la esposa de 'La Quina' [alias de Joaquín Hernández Galicia; fue un sindicalista y político mexicano, especialmente famoso por su liderazgo en el Sindicato de Trabajadores Petroleros de la República Mexicana. N. de la E.] manda hacer esta construcción, que sería la Casa de la Cultura. Y aquí es donde a mí este tipo de arquitectura me estimula de forma fantástica. A algunas personas les da un poquito de pena, pero a mí parece genial, porque pone en el plato una realidad que crea esta simpatía y vínculo con mis nuevos amigos allá en Italia. Sobre todo, los que vienen regresando de Pestum, donde sí hay verdaderas ruinas griegas en el suelo italiano" (Camero, 2025a).

Este análisis se alinea con lo que podemos identificar con una tríada temporal en la imagen generativa,

que comprende "el 'esto ha sido' barthesiano (*ça a été*) y su contraparte en la imagen generativa, el 'esto no ha sido'; el 'esto es' generativo, que opera en un presente continuo de síntesis algorítmica; y la dupla del 'esto podría haber sido', que abre un espacio de posibilidad histórica, junto con el 'esto podría ser', que apunta hacia una imagen predictiva' " (p. 8).

La Casa de la Cultura, transformada por el tratamiento algorítmico, funciona en estos tres registros temporales: documenta un edificio que existe (pero no en ese entorno), establece una nueva forma de presencia visual, y abre un espacio de posibilidad histórica que dialoga con las ruinas clásicas mediterráneas.

Esta imagen también representa lo que Zylinska (2023) describe como la transformación del "esto ha sido" barthesiano en el "esto es" generativo, donde el valor histórico de la imagen se construye a través de sus referentes emocionales y afectivos más que me-

Imagen 6 | Camero, M. Á. (2024). Casa de Cultura. Documento propio compartido por el artista.

Imagen 7 | Camero, M. Á. (2024). Cantinas Las Glorias de Baco, Cheto's. Documento propio compartido por el artista.

diante su fidelidad documental. La Casa de la Cultura, transformada por el tratamiento algorítmico, funciona como lo que podríamos denominar un "*punctum* sintético" capaz de detonar conexiones emocionales profundas a pesar de su naturaleza no indexical en el sentido fotográfico tradicional.

Finalmente, la **imagen 7**, "Cantinas Las Glorias de Baco, Cheto's" ilustra el concepto de "insubordinación de los signos" propuesto por Richard (1994), aplicado al contexto de la creación mediante IA. Richard sugiere que las identidades fracturadas, olvidadas o invisibilizadas pueden ser recuperadas mediante un uso crítico del arte y los signos, con objeto de realizar una sanación de traumas históricos. Camero, al rescatar y transformar digitalmente una cantina tradicional, está realizando un acto de resistencia contra el olvido y la transformación urbana que amenaza con borrar estos espacios de la memoria colectiva.

Esta imagen también puede analizarse a través del concepto de "reparto de lo sensible" planteado por Rancière (2009), quien define cómo se distribuyen las experiencias, percepciones y visibilidades dentro de una comunidad. Al representar la cantina Cheto's "rodeada de zacate" (González, 2024), Camero está reconfigurando lo que es visible y perceptible en la historia urbana de Ciudad Madero, desafiando las narrativas dominantes sobre progreso y modernización. Como señala Martín Prada (2025) al analizar obras similares, este tipo de intervenciones artísticas cuestionan "la temporalidad lineal y progresiva que ha caracterizado la modernidad" (p. 3).

Sobre esta dimensión política de su trabajo, Camero reflexiona: "En una era donde la inmediatez digital, donde las imágenes se consumen con la misma velocidad con la que se olvidan, la fotografía (algorítmica) puede recuperar su esencia como ejercicio de memoria. No la memoria individual e íntima, sino la memoria colectiva que nos ancla a un territorio, a una historia común" (Camero, 2025a). Esta declaración revela cómo el artista concibe su proyecto no sólo como un ejercicio estético personal, sino como una intervención en la construcción de la memoria colectiva de Ciudad Madero.

Proyectos contemporáneos de postmemoria algorítmica afectiva

En el panorama artístico contemporáneo, particularmente en el contexto iberoamericano, se ha producido una creciente exploración de las intersecciones entre IA generativa, memoria afectiva, memoria colectiva y producción visual. Estos proyectos se inscriben en lo que podríamos denominar "postmemoria algorítmica", un campo emergente donde la tecnología de IA generativa se utiliza como herramienta para la reconstrucción, reimaginación y restauración de memorias históricas, personales y colectivas.

A continuación presentamos algunos proyectos significativos que, junto con *Madero: la ciudad que es y no es*, de Miguel Ángel Camero, conforman un corpus representativo de esta tendencia artística-crítica.

Un archivo queer *inexistente* (2022), de Felipe Rivas San Martín (Chile, 1982) , constituye un ejercicio de recuperación histórica que aborda la ausencia sistemática de representación LGBTQ+ en los archivos latinoamericanos. A través del uso de IA generativa, el artista chileno crea un archivo fotográfico ficticio que documenta la experiencia *queer* latinoamericana de principios del siglo XX. Como señala el propio Rivas San Martín (2024), el proyecto emerge como respuesta a la violencia arcóntica que ha eliminado la presencia de estas comunidades de los registros históricos: "una de las consecuencias de la cultura heteronormativa es que la experiencia *queer* del pasado no pudo dejar ningún registro o archivo" (p. 165).

El proyecto desarrolla la noción de "*prompt* minoritario", una estrategia metodológica diseñada específicamente para contrarrestar los sesgos heteronormativos inherentes en los sistemas de IA. Rivas San Martín utiliza estas tecnologías para generar fotografías que simulan el estilo y la estética de principios del siglo XX, pero mostrando parejas homosexuales, lesbianas y personas *queer* en situaciones de intimidad y afecto. Las imperfecciones técnicas en las imágenes generadas son interpretadas como "imperfecciones profundamente *queer* de una tecnología aún en desarrollo"

(Rivas San Martín, 2022), funcionando como marcadores éticos que evidencian su naturaleza construida.

En la misma línea de recuperación de memorias invisibilizadas, *Exhumar la memor.IA* (2023) de Rogelio Séptimo (México, 1978) representa una innovadora integración entre prácticas tradicionales de la comunidad purépecha y tecnología de IA generativa. Este proyecto, que obtuvo el reconocimiento en la 20 Bienal del Centro de la Imagen en México, surge de la motivación personal del artista por visualizar a su bisabuela, de quien no existían registros fotográficos. La iniciativa evolucionó hacia una dimensión comunitaria que abarca a los habitantes de la región lacustre de Pátzcuaro, Michoacán.

Metodológicamente, *Exhumar la memor.IA* introduce el concepto de "mesas de trueque digital", una metodología híbrida que combina prácticas ancestrales de intercambio comunitario con IA generativa. Como documenta MacMasters (2023), este proceso implica espacios donde los participantes intercambian testimonios y fotografías familiares. El proyecto desarrolla además la noción de "memoria visual híbrida", que integra fotografía analógica, IA generativa (Dall-E) y técnicas de intervención visual con marcas monocromáticas sobre vidrio, estableciendo un diálogo entre tecnología y tradición.

Otro proyecto significativo en este campo es *IAbuelas* (2023) de Santiago Barros (Argentina), que utiliza la plataforma Midjourney para visualizar cómo se verían hoy los hijos de personas desaparecidas durante la dictadura argentina (1976-1983). Este proyecto —que ha alcanzado 12,500 seguidores en Instagram— busca mantener activa la búsqueda de aproximadamente 300 nietos aún no identificados. Como señala Vallejo (2023), el proyecto ha generado reacciones significativas con familiares que han "reconocido" rasgos de sus seres queridos en las imágenes generadas por IA.

IAbuelas desarrolla el concepto de "justicia poética digital", e "imaginación artificial" como marco para entender el uso de IA en contextos de violencia estatal y desaparición forzada. Su metodología implica un sofisticado proceso de fusión visual entre fotografías de padres desaparecidos y la implementación de prompts específicos para generar retratos actualizados. El proyecto mantiene un delicado equilibrio ético al declararse explícitamente como *no oficial* y reconocer sus limitaciones, mientras contribuye a mantener visible una herida histórica pendiente de reparación.

En el ámbito terapéutico, *Synthetic Memories* (2023), del estudio Domestic Data Streamers en Barcelona, es una aproximación innovadora a la preservación de memorias en riesgo. El proyecto se enfoca en abordar la pérdida de memoria visual en contextos de demencia, crisis migratoria y trauma colectivo. Su metodología incluye entrevistas personalizadas de 45-60 minutos, durante las cuales se utiliza *prompt engineering* para traducir testimonios orales en imágenes, con un proceso iterativo de retroalimentación con los participantes.

Como señala García (2023), el proyecto ha descubierto que cierta ambigüedad en las imágenes puede ser más efectiva que las representaciones nítidas para activar procesos de reminiscencia. Este hallazgo ha sido respaldado por investigaciones académicas en colaboración con las universidades de Toronto y British Columbia, demostrando que estas intervenciones pueden "generar espacios de plasticidad neuronal" que mejoran la capacidad de los pacientes para conectar con su historia personal (Del Castillo, 2024).

Un quinto caso relevante es *Con la carne desnuda. Diarios de María del Pilar 1973-1985* (2024), de Julio Pereira (Uruguay, 1978), un fotolibro que representa un acercamiento innovador a la memoria histórica de la dictadura cívico-militar uruguaya. A través de los diarios de María del Pilar —una mujer cercana a los círculos del poder—, el proyecto ofrece una perspectiva íntima de quienes consideraban que "la vida siguió más o menos igual" durante el régimen. La obra integra documentación de archivo, textos históricos, narrativa ficcional y el uso de IA generativa para crear imágenes en formato polaroid y recrear documentos que complementan los relatos de los diarios. Como señala Pereira (2024), la IA permite "volver atrás en la línea

del tiempo, generar los documentos inexistentes, pero no por ello menos reales". Estas imágenes de "ficción histórica algorítmica" no reemplazan la memoria, sino que la amplifican y permiten imaginar los vacíos dejados por la censura y la represión.

Estos proyectos, junto con *Madero: la ciudad que es y no es*, de Camero, ilustran cómo la tecnología de IA generativa puede ser apropiada críticamente para propósitos de reconstrucción memorial y restauración afectiva. Cada uno, desde su particular aproximación, demuestra el potencial humanístico de estos sistemas cuando son utilizados con sensibilidad ética, crítica tecnológica, artística y compromiso social.

A nivel internacional, iniciativas similares son, entre otras, *Imagined Images* (2023), de Maria Mavropoulou (Grecia, 1989), que utiliza la IA para recrear representaciones familiares del pasado; en *En Pseudoamnesia: The Electrician* (2022), Boris Eldagsen (Alemania, 1970) explora la memoria artificial a través de un lenguaje visual inspirado en los años cuarenta; y *Archive Dreaming* (Refik Anadol Studio, 2017), de Refik Anadol (Turquía, 1985) , emplea algoritmos de aprendizaje automático para reconfigurar archivos históricos en visualizaciones inmersivas.

Estos proyectos comparten un interés fundamental por explorar cómo la IA puede generar nuevas formas de representar el pasado, confrontando las nociones tradicionales de archivo y memoria. Como señala Mavropoulou (2023), las imágenes generadas por IA pueden tener un tipo de "verdad más universal de los fenómenos" al ser producto de la amalgama de millones de fotografías. Por su parte, Eldagsen enfatiza el efecto de *déjà vu* inherente a la experiencia promptográfica, mientras que Anadol se centra en la transformación algorítmica de datos históricos en nuevas experiencias visuales colectivas.

Todos estos proyectos —en su diversidad de aproximaciones y objetivos— están contribuyendo a configurar un campo emergente en la intersección entre arte, tecnología y memoria que podríamos denominar "postmemoria algorítmica afectiva". Este campo no sólo está expandiendo las posibilidades de la representación visual y la construcción memorial, sino que también está abriendo nuevas vías para la sanación histórica, la reivindicación identitaria y la resistencia cultural en contextos marcados por la invisibilización, el trauma y la pérdida.

Discusión

El proyecto *Madero: la ciudad que es y no es* de Miguel Ángel Camero es un caso paradigmático de lo que hemos denominado "postmemoria algorítmica afectiva", un campo emergente en la intersección entre la IA generativa, la memoria colectiva y la construcción de identidades culturales. A través del análisis de este proyecto y su contextualización en un marco más amplio de prácticas artísticas contemporáneas podemos extraer conclusiones significativas sobre el potencial de estas tecnologías para la reconstrucción memorial y la preservación del patrimonio cultural inmaterial.

La propuesta de Camero trasciende la mera documentación arquitectónica para convertirse en un ejercicio de reimaginación afectiva de un espacio urbano. La declaración de Camero: "no me interesa que la gente vea el antes y el después de las imágenes, me interesa que compren la ficción" (González, 2024), revela una comprensión intuitiva de lo que Shobeiri (2024) denomina "memorias posibles", donde el valor de las imágenes generadas mediante IA no reside en la fidelidad documental, sino en su capacidad para materializar visualmente posibilidades históricas que, aunque nunca existieron físicamente, contienen verdades afectivas significativas sobre la identidad de Ciudad Madero.

La propuesta de Camero nos permite reflexionar sobre cómo la IA generativa está transformando fundamentalmente nuestra relación con el archivo histórico. Las imágenes creadas en este proyecto no pretenden sustituir o falsificar la realidad histórica, sino ampliar las posibilidades de nuestra relación con el pasado. Los usos de la IA generativa han abierto un horizonte de posibilidades humanísticas inéditas, permitiendo nuevas formas de resistencia contra lo que Derrida (1997) denomina "violencia arcóntica", es de-

cir, la violencia ejercida sobre la memoria colectiva a través del control institucional de los archivos.

El análisis de este caso nos permite identificar tres dimensiones fundamentales en las que la "postmemoria algorítmica" opera como herramienta de construcción memorial. Primero, una dimensión testimonial-afectiva, donde las imágenes generadas mediante IA funcionan como "vestigios sintéticos" que materializan experiencias subjetivas y memorias personales. Segundo, una dimensión político-cultural, donde estas intervenciones desafían narrativas dominantes sobre el desarrollo urbano y preservan elementos identitarios amenazados por procesos de modernización. Tercero, una dimensión ontológica-temporal, donde la imagen generativa establece nuevas relaciones con el tiempo histórico, operando simultáneamente en los registros del "esto ha sido", "esto es", "esto no ha sido" y "esto podría haber sido".

Es importante señalar, sin embargo, que esta apropiación crítica de la IA generativa no está exenta de tensiones y contradicciones. La IA promete preservar y expandir nuestra percepción del mundo, pero al hacerlo, también redefine la verdad de las imágenes. Los pactos lectura y valores asociados a las imágenes se deberán transformar, quizás no al ritmo que impone el avance de la IA generativa, pero sí como una exigencia histórica para la comprensión de la realidad visual ante un escenario cambiante. Esta redefinición plantea interrogantes fundamentales sobre la autenticidad, la autoría y la autoridad en la construcción de archivos históricos.

La reflexión en torno al proyecto de Camero pone en contexto la pregunta acerca de si la IA debe ser un medio para revalorizar la historia visual o, por el contrario, estamos cediendo la construcción de la memoria a un conjunto de códigos algorítmicos. Existe una hibridación en cuanto a las intenciones del autor, el uso de la fotografía como registro documental y el uso de la IA generativa para revalorizar y actualizar la memoria desde el territorio afectivo. Esta reflexión crítica revela una conciencia de las implicaciones éticas y políticas del uso de la IA en la reconstrucción de la memoria colectiva, y sugiere que el uso de estas tecnologías debe ser llevado a cabo con una actitud crítica y consciente.

La comparación del proyecto de Camero con otras iniciativas contemporáneas como *Un archivo queer inexistente*, *Exhumar la Memor.IA*, *IAbuelas*, *Con la carne desnuda* o *Synthetic Memories* revela patrones significativos en el uso humanístico de la IA generativa. Todos estos proyectos comparten una aproximación crítica a la tecnología, un compromiso con comunidades y memorias marginalizadas, y una conceptualización de la IA no como una simple herramienta técnica, sino como un "aparato tecno-estético" (Flusser, 2006, 2012; Déotte, 2012) que reconfigura nuestra relación con el pasado y la memoria.

Estos proyectos también evidencian cómo la IA generativa está expandiendo las posibilidades de lo que Hirsch (2012) denomina "postmemoria", permitiendo nuevas formas de conexión imaginativa con experiencias que no fueron vividas directamente pero que han moldeado significativamente el presente de comunidades e individuos. En el caso de Camero, esta conexión se establece no sólo con su historia familiar personal, sino con la memoria colectiva de una ciudad definida por su relación con la industria petrolera.

El proyecto *Madero: la ciudad que es y no es* ilustra el potencial de la IA generativa para funcionar como lo que Zylinska (2023) denomina una "máquina de la percepción", que no sólo reproduce lo visible, sino que hace visible lo que de otra manera permanecería invisible o perdido en la memoria. Las casas modestas, las cantinas tradicionales y los edificios abandonados de Ciudad Madero, transformados mediante la intervención algorítmica, adquieren una nueva visibilidad y relevancia en la construcción de la identidad urbana.

Conclusiones

El análisis de *Madero: la ciudad que es y no es* ha permitido identificar y desarrollar un andamiaje conceptual emergente en torno a la "postmemoria algorítmica afectiva", evidenciando el potencial de la IA generativa como herramienta para la reconstrucción de identi-

dades culturales. A diferencia de enfoques documentales tradicionales, este tipo de trabajos no pretenden falsificar la historia, sino expandir nuestras posibilidades de relación con el pasado a través de imágenes que contienen verdades afectivas significativas.

Este estudio contribuye a la teorización de la imagen generativa mediante la proposición de conceptos como "vestigios visuales sintéticos", "index algorítmico", "documentalismo simbólico afectivo" y "punctum sintético", que permiten comprender las nuevas relaciones que se establecen entre tecnología, memoria e identidad. Estos conceptos ayudan a articular cómo las imágenes generadas mediante IA pueden funcionar como vehículos de memoria afectiva sin necesidad de adherirse a los pactos de referencialidad tradicionales de la fotografía documental.

El emergente "giro algorítmico" en los estudios de la memoria que hemos observado en éste y otros proyectos contemporáneos plantea importantes desafíos epistemológicos y éticos que requerirán nuevos marcos interpretativos. Las prácticas artísticas analizadas sugieren que la principal aportación de la IA generativa no radica en su capacidad mimética, sino en su potencial para materializar visualmente memorias hipotéticas y larvales, permitiendo formas de conexión con el pasado que trascienden las limitaciones documentales.

Resulta esencial señalar que el valor de estos proyectos depende fundamentalmente de su apropiación crítica y ética. Como demuestra el trabajo de Camero, la IA generativa puede funcionar como herramienta de resistencia contra el olvido institucional y la "violencia arcóntica" cuando se utiliza para visibilizar narrativas marginalizadas y reconfigurar lo que es perceptible en la historia urbana.

Para futuras investigaciones será importante estudiar la recepción comunitaria de estos proyectos, analizar los procesos específicos de co-creación entre artistas y algoritmos, y examinar las implicaciones políticas de la postmemoria algorítmica en diferentes contextos culturales. En el caso específico de Madero: la ciudad que es y no es, sería valioso explorar su potencial contribución a políticas públicas de preservación del patrimonio arquitectónico y cultural de la región.

Como lo demuestra el proyecto analizado, la fotografía transformada algorítmicamente puede recuperar su esencia como ejercicio de memoria colectiva que nos ancla a un territorio y a una historia común, abriendo nuevas posibilidades para la construcción de archivos afectivos que trasciendan tanto la nostalgia personal como la documentación histórica convencional.

Agradecimientos

Expreso mi agradecimiento a Miguel Ángel Camero por su generosidad al compartir su obra, reflexiones y documentos de trabajo, fundamentales para la realización de este estudio. Su disposición para dialogar sobre su proceso creativo y el hecho de permitirnos acceder a los materiales inéditos del proyecto *Madero: la ciudad que es y no es* ha enriquecido significativamente esta investigación.

Glosario

Aparato tecno-estético. Concepto derivado de Flusser y Déotte que describe los modelos de IA generativa como entidades técnicas que trascienden su función instrumental para configurar y reconfigurar la sensibilidad y percepción de una época, mediando nuestra experiencia del mundo y produciendo nuevas formas de sensibilidad.

Archivo *queer* inexistente. Concepto desarrollado por Felipe Rivas San Martín que propone una metodología de creación de archivos alternativos mediante IA que desafía las narrativas hegemónicas y documenta experiencias sistemáticamente borradas de los registros históricos oficiales.

Documentalismo simbólico afectivo. Concepto que describe cómo la IA no sólo documenta o recrea una realidad existente, sino que la transforma en un símbolo cargado afectivamente. Esta forma de documentalismo trasciende la fidelidad histórica para priorizar la eficacia afectiva y simbólica de las imágenes generadas.

"Esto no ha sido" / "Esto es" generativo. Transformación del concepto barthesiano del "esto ha sido" fotográfico hacia nuevas modalidades temporales en la imagen generativa. El "esto no ha sido" reconoce la naturaleza sintética de la imagen, mientras el "esto es" generativo opera en un presente continuo de síntesis algorítmica.

Ficción histórica algorítmica. Término usado para describir imágenes generadas por IA que no reemplazan la memoria histórica, sino que la amplifican y permiten imaginar los vacíos dejados por la censura, la represión o la ausencia de documentación.

Fotomontaje generativo / Síntesis visual algorítmica. Evolución tecnológica del fotomontaje tradicional basada en la síntesis de millones de imágenes digitales para crear ficciones visuales transtemporales mediante IA.

Giro algorítmico. Se refiere a la transformación epistemológica emergente en los estudios de la memoria que reconoce el papel de la IA generativa en la construcción y reconstrucción de archivos históricos y memorias colectivas.

Index algorítmico. A diferencia del index fotográfico tradicional, que establece una conexión física con su referente, el index algorítmico se caracteriza por una referencialidad dinámica y generativa mediada por procesos computacionales con valor simbólico, operando a través de conexiones afectivas y memoriales.

Máquina de la percepción. Concepto de Zylinska (2023) que describe cómo la sociedad contemporánea se ha visto progresivamente envuelta en sistemas tecnológicos de producción visual, desde la fotografía hasta la IA, que no sólo reproducen lo visible sino que hacen visible lo invisible.

Memorias hipotéticas. Concepto propuesto por Shobeiri (2024) que describe la capacidad de la IA generativa para producir "memorias posibles", es decir, relatos visuales que, sin haber ocurrido, podrían haber sido parte de una historia colectiva, desafiando la noción tradicional de archivo.

Memorias larvales. Término acuñado por Shobeiri (2024) para describir memorias en estado intermedio o transitorio, similar a la fase larval de un insecto. Son memorias que no son ni completamente factuales ni meramente posibles, sino que están suspendidas entre ambos estados, actualizándose en el presente sin realizarse completamente.

Postmemoria algorítmica afectiva. Concepto emergente que describe el uso de la IA generativa para la construcción y reconstrucción de memorias visuales inexistentes desde la afectividad. Expande la teoría de postmemoria de Hirsch (2012) al ámbito digital, donde la IA participa activamente en la construcción de memorias colectivas e individuales con valor simbólico y afectivo.

Prompt minoritario. Estrategia metodológica desarrollada por Felipe Rivas San Martín, diseñada específicamente para contrarrestar los sesgos heteronormativos y hegemónicos inherentes en los sistemas de IA, permitiendo la generación de imágenes que visibilizan identidades históricamente marginadas.

Punctum sintético. Adaptación del concepto barthesiano de punctum al contexto de la imagen generativa. Describe la capacidad de las imágenes generadas por IA para provocar una respuesta afectiva genuina y conexiones emocionales profundas, a pesar de su naturaleza no indexical en el sentido fotográfico tradicional.

Reparto de lo sensible visual. Aplicación del concepto de Rancière al contexto de la IA generativa, describiendo cómo estas tecnologías reconfiguran lo que es visible y perceptible en una comunidad, desafiando las exclusiones históricas en la producción de imágenes.

Vestigios visuales sintéticos. Inspirado en la teoría de Didi-Huberman sobre la imagen como vestigio, este concepto describe imágenes generadas por IA que funcionan como huellas visuales de experiencias no documentadas. Aunque no constituyen evidencia histórica directa, poseen un valor simbólico significativo que permite articular memorias fracturadas.

Violencia arcóntica. Concepto de Derrida (1997) que se refiere a la violencia ejercida por los guardianes del archivo sobre la memoria colectiva, manifesta-

da en el control institucional sobre cómo se guarda, organiza y accede a la memoria. En el contexto de la IA, describe cómo las tecnologías pueden perpetuar o resistir estas estructuras de poder. ●

Referencias

Barros, S. (2023). *IAbuelas* [Perfil de Instagram]. Instagram. https://www.instagram.com/iabuelas/

Barthes, R. (1984). *La cámara lúcida. Notas sobre la fotografía*. Paidós.

Camero, M. Á. (2025a, 30 de marzo). *Madero: la ciudad que es y no es* [Conferencia virtual]. Zoom.

Camero, M. Á. (2025b). *Madero: la ciudad que es y no es.* Documento propio compartido por el artista.

Del Castillo, C. (2024, 16 de mayo). Inteligencia artificial contra el olvido: un proyecto crea "recuerdos sintéticos" para personas que pierden la memoria. *elDiario.es*. https://www.eldiario.es/tecnologia/inteligencia-artificial-olvido-proyecto-crea-recuerdos-sinteticos-personas-pierden-memoria_1_11154761.html

Déotte, J. L. (2012). *¿Qué es un aparato estético?* Ediciones Metales Pesados.

Derrida, J. (1997). *Mal de archivo: una impresión freudiana*. Trotta.

Didi-Huberman, G. (2012). *Arde la imagen*. Ediciones Ve.

Domestic Data Streamers. (2023). *Synthetic Memories* [Proyecto de investigación]. https://www.syntheticmemories.net/research/

Eldagsen, B. (2022). *Pseudoamnesia: The Electrician* [Proyecto artístico]. https://eldagsen.com/work/pseudoamnesia-the-electrician/

Flusser, V. (2006). *Towards a philosophy of photography*. Reaktion Books.

Flusser, V. (2012). *Into the universe of technical images.* University of Minnesota Press.

García, P. (2023). Capturing the mind's eye: How a Barcelona-based studio is exploring the intersection of memory, art, and technology. *The Atlantic Dialogues*, 1, pp. 45-62.

González, R. (2024, 6 de noviembre). Miguel Ángel Camero reimagina la urbe petrolera. *El Sol de Tampico*. https://www.elsoldetampico.com.mx/circulos

Hirsch, M. (2012). *The generation of postmemory: Writing and visual culture after the Holocaust*. Columbia University Press.

MacMasters, M. (2023, 22 de septiembre). Proyecto con IA gana uno de los premios de 20 Bienal del Centro de la Imagen. *La Jornada*. https://www.jornada.com.mx/noticia/2023/09/22/cultura/proyecto-con-ia-gana-uno-de-los-premios-de-20-bienal-del-centro-de-la-imagen-1981

Martín Prada, J. (2025). AI-based generative image production systems in the artistic problematisation of the past: the thematisation of memory and temporality in "AI art". *AI & Society.* https://doi.org/10.1007/s00146-024-02163-z

Mavropoulou, M. (2023). *Imagined Images* [Proyecto artístico]. https://www.mariamavropoulou.com/imagined-images

Pereira, J. (2024). *Con la carne desnuda. Diarios de María del Pilar 1973-1985*. Lapsus Multimedia.

Rancière, J. (2009). *El reparto de lo sensible. Estética y política*. LOM Ediciones.

Refik Anadol Studio. (2017). *Archive Dreaming* [Instalación de arte digital]. https://refikanadol.com/works/archive-dreaming/

Richard, N. (1994). *La insubordinación de los signos: cambio político, transformaciones culturales y poéticas de la crisis.* Editorial Cuarto Propio.

Rivas San Martín, F. (2022). *Una genealogía queer de los algoritmos computacionales* [Tesis doctoral, Universitat Politècnica de València].

Rivas San Martín, F. (2024). Un archivo *queer* inexistente. *Agenda Kuir*, 11, pp. 160-167.

Séptimo, R. (2023). *Exhumar la Memor.IA* [Proyecto artístico]. https://www.rogelioseptimo.com/exhumar-la-memor-ia/

Shobeiri, A. (2024). *Virtual photography: Artificial intelligence, in-game, and extended reality*. Transcript Verlag.

Vallejo, M. (2023, 31 de julio). IAbuelas: cómo imaginar el rostro de un desaparecido. *Vist Projects*. https://vistprojects.com/iabuelas-imaginar-rostro-desaparecido/

Zylinska, J. (2023). *The perception machine: Our photographic future between the eye and AI*. MIT Press.