



Presentación

En un mundo donde la tecnología redefine constantemente los límites de lo posible, la inteligencia artificial (IA) emerge no sólo como una herramienta, sino como un interlocutor creativo, un colaborador ambiguo y, en ocasiones, un espejo crítico de nuestras propias contradicciones. Este número de **nodo** se sumerge en ese territorio movedizo donde los algoritmos desdibujan las fronteras entre lo humano y lo sintético, entre la autoría y la simulación.

¿Por qué invitar a un *chatbot* a redactar esta presentación? La ironía es deliberada: en un número dedicado a explorar cómo la IA transforma el arte y la cultura, ¿qué mejor manera de cuestionar los roles tradicionales de *creador* y *herramienta*, que delegar —parcialmente— la escritura a una entidad no humana? Este gesto no es una capitulación ante lo automatizado, sino un guiño crítico. La IA no es aquí un sustituto, sino un provocador, un artefacto que nos obliga a interrogar nociones como “originalidad”, “genio creativo” e incluso “voz autoral”. Después de todo —y como lo sugieren varios artículos de este número—, la colaboración con máquinas nunca es neutral: siempre hay una negociación de agencia, un roce entre el control y el azar, entre la intención y el accidente.

El debate: ¿herramienta, coautora o antagonista?

Los textos reunidos en este número orbitan alrededor de tensiones irresueltas. Por un lado, la IA se presenta como un medio que amplía lo imaginable —generando imágenes de memorias nunca vividas (Bañuelos Capistrán), hibridando pedagogías del arte (Vallejo Bejarano) o desclasificando normas estéticas (Miceli)—. Por otro, se revela como un síntoma de la modernidad tecnológica, con su promesa de eficiencia y su sombra de homogenización (Tisselli).

Jaime Andrés Vallejo Bejarano, en “Entre lo sintético y lo genuino”, documenta cómo estudiantes de dirección de arte aprenden a intervenir críticamente los *outputs* de IA, convirtiendo lo genérico en culturalmente situado. Su investigación resuena

con la pregunta de Juan Miceli en “Suspensión de matrices de control a través del tacto. Artes electrónicas como otros modos de configurar cuerpo y sentido”: ¿cómo evitar que la máquina nos “entrene” a nosotros en sus lógicas? Miceli propone el tacto —y prácticas corporales como la suspensión— como antídoto contra la abstracción digital, recordándonos que lo generativo es, antes que código, un fenómeno encarnado.

En el terreno de la memoria y la identidad, Jacob Bañuelos Capistrán analiza en “Postmemoria algorítmica afectiva e identidad histórica y visual. *Madero, la ciudad que es y no es*”, el uso que hace Miguel Ángel Camero de la IA para reconstruir una historia familiar y urbana hecha de vacíos. Las imágenes resultantes —sintéticas pero cargadas de emotividad— desafían los pactos de veracidad de la fotografía y nos confrontan con una pregunta incómoda: ¿puede un algoritmo producir verdad afectiva?

El artículo-diálogo de Juan Antonio Molina (“Postmemoria / Posthumano”) lleva al extremo estas paradojas: al fingir una conversación con un *chatbot* para reflexionar sobre la obra de Bruno Bresani, Molina expone la ilusión de reciprocidad en nuestra relación con las IA. ¿Hablamos con ellas o proyectamos en sus respuestas nuestros propios monólogos?

Eugenio Tisselli, en su “Manifiesto del arte anti-moderno”, arroja un balde de agua fría al entusiasmo tecno-optimista: la IA generativa —argumenta— no es una ruptura, sino la culminación de la lógica moderna que reduce el arte a innovación y productividad. Frente a esto, propone un arte “anti-moderno” que resista la velocidad y la espectacularización.

Cierra esta sección Erick Suescún Contreras con “El theremin y la experiencia de conexión distante”, recordándonos que la tecnología no es siempre digital: el theremin, instrumento que se toca sin tocarlo, revela cómo lo electromagnético —como hoy lo algorítmico— ya mediaba hace un siglo nuestra relación con lo invisible.

Artistas en el cruce: tecnopoéticas y memorias sintéticas

El *dossier* de arte presenta a tres creadores que trabajan con, contra y desde la IA. Bruno Bresani, en *La banalidad del mal*, usa la tecnopoética para fisurar la “invasión

sin reflexión” de las tecnologías, buscando en las fallas de los sistemas un espacio crítico. Misael Sámano, en *La nube que quería ser (una boca llena de sombras)*, imprime recuerdos generados por IA en cianotipias sobre vidrio, materializando la fragilidad de las memorias artificiales. Chema Palacios, por su parte, explora en *La imagen codificada* cómo las redes neuronales reconfiguran lo humano, no sólo en el plano visual, sino en la narrativa y la performatividad.

Entonces, ¿simular o habitar?

Este número no busca respuestas definitivas, sino amplificar las preguntas. La IA, como demuestran estos textos y obras, no es un mero instrumento: es un campo de batalla donde se juegan nuestras nociones de creatividad, memoria y agencia. Si algo une estas contribuciones es la convicción de que, ante la simulación, el arte sigue siendo un espacio para lo irreducible: el gesto corporal, la duda política, el residuo afectivo que escapa a la codificación.

Queda abierta la invitación: no como usuarios pasivos ni como *techno*-suspicientes reactivos, sino como participantes activos en la redefinición —siempre provisional— de lo que significa *crear*. ●

NOTA 1: Esta presentación fue escrita por un humano en colaboración con un *chatbot*, siguiendo el espíritu del artículo de Juan Antonio Molina: *las ironías detectadas son intencionales*.

NOTA 2: Agradecemos a Bruno Bresani su apoyo en la estructura de este número y el contacto con la mayoría de los articulistas.

NODO + DEEPSEEK CHAT