

Video arte y creación algorítmica

Juan-Esteban Ocampo-Rendón*

(T1) Introducción

El videoarte contemporáneo se encuentra en un punto de inflexión. Desde sus orígenes en la década de 1960, asociado a prácticas artísticas de creadores como Nam June Paik o Valie Export, el video pasó a ser comprendido como un medio con posibilidades de interrogar tanto la inmediatez tecnológica como la experiencia perceptiva del espectador. Sin embargo, en el presente, atravesado por procesos de digitalización, redes de actores¹ (Latour, 2005) y aprendizaje automático, la imagen en movimiento ha dejado de ser un mero registro de lo visible para devenir un sistema productor de visibilidades.

En esta transición hacia lo algorítmico, el video ya no representa simplemente el mundo sino que procesa archivos, reescribe memorias y genera secuencias audiovisuales a partir de criterios estadísticos. Como bien lo señala el teórico Lev Manovich, el software mismo se ha convertido en el nuevo medio, transformando las condiciones de posibilidad de la estética digital². Este gran cambio exige repensar categorías que antes estaban muy delimitadas y estructuradas como la autoría, la agencia y el archivo, pues lo que aparece en pantalla es el resultado de ensamblajes complejos entre artistas, modelos de Inteligencia Artificial (IA) y datasets de entrenamiento.

El planteamiento de este ensayo es que la incorporación de la IA en el videoarte no constituye un mero giro instrumental sino un desplazamiento ontológico que cuestiona la centralidad del sujeto humano en la producción estética. Tal como plantea Rosi Braidotti, lo posthumano no debe confundirse con lo inhumano: se trata de una redistribución de agencia más allá de los límites del sujeto clásico³. En esta línea argumental, la práctica artística contemporánea revela

* Magíster en Estética por la Universidad Nacional de Colombia, Sede Medellín (Medellín, Colombia). Doctorando en diseño, arte y ciencia por la Universidad Jorge Tadeo Lozano (Bogotá, Colombia). Docente investigador de la Universidad Católica Luis Amigó (Medellín, Colombia) y el Instituto Tecnológico Metropolitano (Medellín, Colombia). Email: juanrendon612@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8978-4969>

¹ Bruno Latour, *Reensamblar lo social: Una introducción a la teoría del actor-red* (Oxford: Oxford University Press, 2005).

² Lev Manovich, *Software Takes Command* (Nueva York: Bloomsbury Academic, 2013).

³ Rosi Braidotti, *The Posthuman* (Cambridge: Polity Press, 2013).

tanto el potencial de producir información de la inteligencia maquina como las tensiones políticas que acompañan su espectacularización: opacidad de los datos, sesgos algorítmicos, economías extractivas y nuevas formas de control.

Partiendo de una breve genealogía del videoarte hasta su condición algorítmica, se analizarán cuatro casos considerados importantes: *Machine Hallucinations* de Refik Anadol, *Mosaic Virus* de Anna Ridler, *ImageNet Roulette* de Trevor Paglen y Kate Crawford, y *nimiia cétii* de Jenna Sutela. Estos ejemplos permitirán mostrar cómo el videoarte en la era algorítmica oscila entre la fascinación por las nuevas estéticas generativas y la crítica a los regímenes de clasificación que subyacen a la cultura visual contemporánea.

(T1) A modo de genealogía del videoarte hasta lo algorítmico

El videoarte emergió en los años sesenta como una práctica artística frente al dominio del cine industrial y la televisión. Nam June Paik, pionero de este campo, exploró desde muy temprano la plasticidad del medio electrónico, convirtiendo la señal de video en un material manipulable y performativo. Con ello, “no buscaba narrar historias lineales, sino explorar el potencial del tiempo real y la inmediatez de la señal electrónica”⁴. En paralelo, artistas como Valie Export y Vito Acconci utilizaron la cámara como un artefacto que permitía interrogar el cuerpo y la percepción, desafiando las convenciones narrativas del cine y desplazando la experiencia del espectador hacia una relación más inmediata con la pantalla⁵.

Un rasgo fundamental de estas primeras exploraciones fue la reflexividad técnica: el videoarte no solo utilizaba la tecnología como soporte, sino que la tematizaba, exponiendo la mediación electrónica como parte constitutiva de la obra. Bill Viola, por ejemplo, convirtió la temporalidad propia del video —el loop, la duración, la inmediatez de la señal— en materia poética y espiritual⁶. El medio era, así, un lugar para experimentar con el tiempo, el cuerpo y la presencia.

Con la digitalización en los años noventa y la llegada de la edición no lineal, el videoarte atravesó un cambio decisivo: la imagen dejó de ser exclusivamente analógica para convertirse

⁴ Michael Rush, *Video Art* (Londres: Thames & Hudson, 2003), 24.

⁵ Chris Meigh-Andrews, *A History of Video Art*, edición ampliada y revisada (Londres: Bloomsbury Academic, 2014).

⁶ Bill Viola, *Reasons for Knocking at an Empty House: Writings 1973–1994*, ed. Robert Violette (Cambridge, MA: MIT Press, 1997)

en dato codificado. Como plantea Lev Manovich, “el software se ha convertido en el nuevo medio”⁷. Esto implicó que la estética del video comenzara a estar determinada no solo por la cámara y la pantalla, sino por arquitecturas invisibles de programación, códecs y plataformas. La mediación ya no era únicamente electrónica, sino también algorítmica.

En este nuevo contexto, las redes y el streaming transformaron el estatuto del archivo audiovisual. La circulación masiva en plataformas como YouTube o Vimeo produjo un régimen de exceso visual donde las imágenes se almacenan y distribuyen en escalas inéditas⁸. El video ya no se entiende únicamente como obra singular, sino como flujo continuo, susceptible de indexación, clasificación y extracción de patrones. El archivo audiovisual devino, así, un reservorio de datos para usos artísticos, económicos y políticos.

Finalmente, la llegada de redes neuronales y modelos generativos en el siglo XXI abrió un nuevo capítulo: el video como imagen sintética. En este caso, no se trata solo de editar o manipular material existente, sino de generar secuencias visuales a partir de datasets y algoritmos de entrenamiento. La autoría pierde su centralidad; el artista ya no controla cada fotograma sino que diseña condiciones de producción —selección del corpus, entrenamiento del modelo, parametrización de salidas— mientras el sistema genera imágenes que de otra manera no podrían tener un espacio en la visualidad. Como subraya Hito Steyerl, en este régimen la imagen se convierte en “cosa operativa” más que en representación⁹.

Esta breve genealogía muestra un desplazamiento que será crucial para entender los cambios gestados por el uso de tecnologías, es decir, hacia el video como flujo digital en red y como salida algorítmica. Cada etapa no sustituye a la anterior, pero reconfigura sus preguntas: la autoría, la temporalidad, la experiencia del espectador y la política del archivo adquieren nuevas formas en la era de la IA.

Es por lo anterior que el tránsito del video hacia lo algorítmico obliga a replantear categorías estéticas clásicas como autoría, agencia y experiencia. En lugar de una visión centrada exclusivamente en el sujeto humano, es necesario situar al videoarte en la era de la inteligencia artificial dentro de un horizonte poshumano, donde la creatividad y la percepción se distribuyen

⁷ Manovich, *Software Takes Command*, 9.

⁸ Hito Steyerl, “In Defense of the Poor Image”, *e-flux Journal*, no. 10 (noviembre de 2009), <https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/>

⁹ Hito Steyerl, “In Free Fall: A Thought Experiment on Vertical Perspective”, en *Duty Free Art: Art in the Age of Planetary Civil War* (Londres: Verso, 2017).

entre múltiples agentes técnicos, biológicos y sociales, es decir, en las conexiones de actor-red¹⁰ (Latour, 2005).

(T1) Estética algorítmica y producción de imágenes sintéticas

Con la proliferación de modelos generativos (Redes Neuronales Generativas —GANs por sus siglas en inglés—, autoencoders, transformadores), la imagen en movimiento ya no depende de un referente externo, sino que emerge de la estadística de los datos. Joanna Zylińska ha descrito este fenómeno como una “fotografía no-humana”, es decir, un régimen visual en el que las imágenes no necesitan de un ojo humano para ser producidas o interpretadas¹¹. En este marco, el videoarte contemporáneo se inscribe en una estética algorítmica, caracterizada por procesos de generación y modulación que son tanto artísticos como técnicos.

Con relación a la agencia distribuida y lo poshumano, Rosi Braidotti propone entender lo posthumano no como una negación de lo humano, sino como una redistribución de agencia entre sujetos, tecnologías y entornos¹²:

Lo posthumano en este caso, no debe entenderse como lo inhumano o lo antihumano, sino como un horizonte crítico en el que la agencia se distribuye entre múltiples actores humanos y no humanos, desafiando la centralidad del sujeto liberal autónomo.

Esta perspectiva permite analizar el videoarte con IA más allá de la dicotomía creador/obra, pensando en ensamblajes donde el artista diseña las condiciones, el algoritmo genera variaciones y el espectador interpreta una experiencia co-producida. Tal como sugiere N. Katherine Hayles, en este régimen opera una cognición no-consciente, es decir, procesos técnicos que piensan y producen sin necesidad de conciencia humana: “Los procesos

¹⁰ Latour, *Reensamblar lo social*.

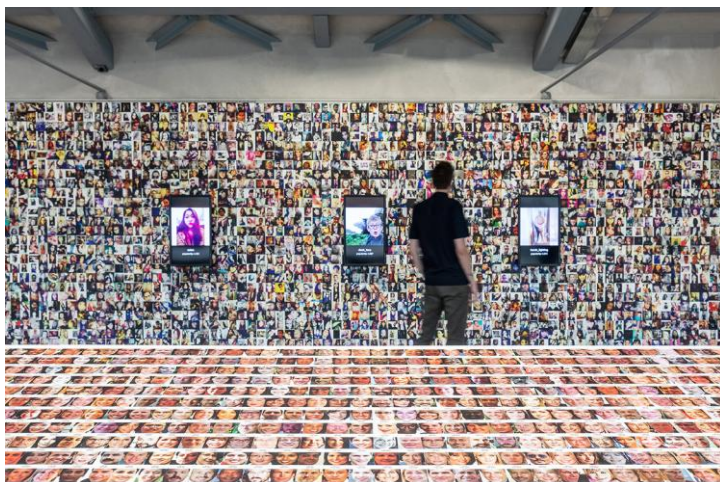
¹¹ Joanna Zylińska, *Nonhuman Photography* (Cambridge, MA: MIT Press, 2017).

¹² Braidotti, *The Posthuman*, 66.

cognitivos no requieren conciencia: gran parte de la cognición humana, y prácticamente toda la cognición técnica, ocurre sin acceso consciente”¹³.

Uno de los giros más significativos de la era algorítmica es la conversión del archivo audiovisual en dataset. En lugar de ser un repositorio estable para consulta histórica, el archivo se vuelve materia prima para el entrenamiento de modelos. Esto introduce una dimensión crítica: la estética del video generativo depende de decisiones sobre qué datos incluir, cómo clasificarlos y con qué criterios procesarlos. Trevor Paglen y Kate Crawford han mostrado, en proyectos como *ImageNet Roulette* (figura 1), cómo los datasets no son neutrales, sino que reproducen sesgos sociales y categorías problemáticas¹⁴.

Figura 1. *Training Humans*



Fuente: Marco Cappelletti, vista de la exposición *Training Humans* de Kate Crawford y Trevor Paglen en la Fondazione Prada, Milán, 2019. Cortesía de Fondazione Prada. Recuperado de: <https://paglen.studio/2020/04/09/kate-crawford-trevor-paglen-training-humans/>

En cuanto a creatividad, autoría y propiedad, se presenta un desplazamiento de la agencia humana hacia sistemas automáticos que cuestiona la noción jurídica y estética de autoría. Martin Zeilinger ha subrayado que las obras de arte generadas con IA tensionan los límites de

¹³ N. Katherine Hayles, *Unthought: The Power of the Cognitive Nonconscious* (Chicago: University of Chicago Press, 2017), 14.

¹⁴ Trevor Paglen y Kate Crawford, “ImageNet Roulette”, proyecto web, 2019, actualmente archivado, <https://www.imageroulette.com>

la propiedad intelectual, pues el “autor” ya no puede concebirse como un individuo soberano sino como un nodo en un entramado de actores humanos y no-humanos¹⁵. En el videoarte, esto significa que la firma del artista ya no garantiza el control sobre cada imagen, sino la curaduría de un proceso en el que la máquina participa activamente, haciendo que se la piense no como una herramienta sino como un actor en la producción.

Finalmente, siguiendo a Hito Steyerl, las imágenes en la era digital deben entenderse como operativas: más que representaciones, son elementos que actúan, clasifican, entrenan y circulan en redes¹⁶. En el caso del videoarte con IA, esto implica reconocer que las piezas no solo muestran mundos, sino que participan en la constitución de regímenes de visibilidad y en la disputa por el sentido de lo real. Desde este marco, resulta fundamental examinar cómo prácticas artísticas concretas actualizan y tensionan las nociones de autoría, agencia y archivo en el videoarte algorítmico. Como afirma Zylinska, “las imágenes no-humanas no son un residuo de la técnica, sino participantes activos en la configuración de mundos”¹⁷. Esta afirmación abre la puerta a leer las obras no solo como experimentos estéticos, sino como dispositivos críticos que ponen en juego regímenes de visibilidad y modos de pensar más allá de lo humano. A continuación, se analizan cuatro casos representativos —Refik Anadol, Anna Ridler, Trevor Paglen & Kate Crawford y Jenna Sutela— que permiten trazar un mapa de las estrategias contemporáneas del videoarte en su relación con la inteligencia artificial: desde la espectacularización de los datos hasta la crítica del archivo y la especulación bio-digital.

(T1) Refik Anadol - *Machine Hallucinations*

Machine Hallucinations (2019) es una serie de instalaciones audiovisuales inmersivas desarrolladas por el artista turco Refik Anadol y su estudio Refik Anadol Studio. Utilizando grandes conjuntos de datos —millones de imágenes extraídas de archivos públicos y de la red—, el proyecto entrena redes neuronales generativas (GANs) para producir secuencias visuales que se despliegan en pantallas de alta resolución y entornos de proyección 16K. El resultado es una experiencia inmersiva donde el espectador se ve rodeado por flujos de imágenes en

¹⁵ Martin Zeilinger, *Tactical Entanglements: AI and Free Culture* (Lüneburg: Meson Press, 2021).

¹⁶ Steyerl, “In Free Fall”.

¹⁷ Zylinska, *Nonhuman Photography*, 12.

constante mutación que simulan los “sueños” (figura 2) de una máquina a partir de memorias digitales colectivas¹⁸.

Figura 2. Machine Hallucinations



Fuente: Refik Anadol, *Nature Dreams*, 2021. Instalación diseñada para KÖNIG GALERIE. Cortesía de Refik Anadol Studio. Recuperado de: <https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations-nature-dreams/>

Desde la dimensión estética, la obra se sitúa, formalmente, en la intersección entre el videoarte, el cine expandido y la visualización de datos. Su potencia reside en la escala y el efecto sensorial: colores saturados, movimientos con un cierto grado de hipnotismo y texturas que se pueden establecer como paisajes digitales. Desde la tradición del videoarte, *Machine Hallucinations* prolonga la exploración de la inmersión y la temporalidad iniciada por artistas como Bill Viola, pero la desplaza hacia un horizonte algorítmico donde las imágenes no provienen de la cámara sino de la síntesis estadística del dataset.

Aquí surge la primera tensión: la espectacularización. Como advierte Hito Steyerl, en la era digital las imágenes tienden a funcionar como “cosas operativas” más que como representaciones¹⁹. En *Machine Hallucinations*, el efecto inmersivo corre el riesgo de

¹⁸ Refik Anadol Studio, “Machine Hallucinations”, Refik Anadol Studio, 2019, <https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations/>

¹⁹ Steyerl, “In Free Fall”.

convertirse en puro espectáculo tecnológico, donde la máquina aparece como productora de asombro sin que se visibilicen las condiciones de los datos que la sostienen.

De hecho, la opacidad del dataset —qué imágenes se usaron, con qué criterios se seleccionaron, bajo qué licencias circulan— queda relegada frente a la experiencia estética. Esto contrasta con enfoques más críticos, como los de Anna Ridler, que subrayan la importancia de la curaduría del dataset como gesto artístico. En el caso de Anadol, la fascinación por la magnitud y el poder de cómputo puede leerse como una continuidad del imaginario del “sublime tecnológico”, donde la inmensidad de los datos reemplaza a la inmensidad de la naturaleza²⁰.

Desde la perspectiva de la agencia distribuida²¹, la obra ilustra cómo la creatividad no reside exclusivamente en el artista, sino en un ensamblaje que involucra algoritmos, infraestructuras de cómputo y archivos colectivos. Sin embargo, el modo en que Anadol presenta el proceso tiende a reforzar la narrativa del artista como visionario que “convierte datos en sueños”, más que a transparentar las decisiones técnicas que condicionan el resultado. Esto plantea un problema de autoría: ¿qué papel tiene realmente la máquina y hasta qué punto el artista capitaliza el trabajo invisible de ingenieros, datasets y sistemas?

Machine Hallucinations es una obra crucial para pensar la entrada de la IA en el videoarte, no tanto por su contenido crítico, sino por lo que revela sobre la fascinación contemporánea con la espectacularidad algorítmica. Permite abrir preguntas sobre la relación entre estética y técnica: ¿hasta qué punto el videoarte en la era de la IA se convierte en una extensión del data entertainment? ¿Y cómo distinguir entre proyectos que problematizan la infraestructura de datos y aquellos que la celebran sin cuestionarla?

(T1) Anna Ridler - *Mosaic Virus*

En *Mosaic Virus* (2018) (figura 3), la artista británica Anna Ridler entrenó un sistema de aprendizaje automático con un dataset que ella misma construyó: miles de fotografías de tulipanes tomadas, clasificadas y etiquetadas manualmente por la propia artista. El modelo generativo produce secuencias audiovisuales de tulipanes en floración, cuya estética fluctúa en

²⁰ Vincent Mosco, *The Digital Sublime: Myth, Power, and Cyberspace* (Cambridge, MA: MIT Press, 2004)

²¹ Braidotti, *The Posthuman*.

paralelo a las variaciones del precio del bitcoin en tiempo real²². La obra se proyecta en video y se presenta como una instalación que combina visualización generativa y comentario económico.

Figura 3. Mosaic Virus.



Fuente: Anna Ridler, Mosaic Virus, 2018. Videoinstalación generada por inteligencia artificial. La obra establece un paralelismo entre la "tulipomanía" del siglo XVII y la especulación actual con criptomonedas. Recuperado de: <https://www.gnraption.pt/en/event/2024/mosaic-virus-by-anna-ridler/>

Como se puede observar, el resultado audiovisual es menos llamativo desde la lógica cargada e hipnotizante que en el caso de Refik Anadol. Pero esto sucede deliberadamente en tanto Ridler apuesta por una estética de la transparencia y el proceso, donde la belleza de las flores artificiales está en tensión con la inestabilidad del mercado. Aquí el video funciona como un espacio de visualización crítica, más que como un entorno inmersivo de asombro. El espectador observa un flujo de imágenes que nunca existieron en la naturaleza, pero que remiten a una historia cultural concreta —la tulipomanía holandesa del siglo XVII—, en la que un mercado especulativo provocó burbujas y crisis.

La clave de *Mosaic Virus* no está solo en lo visual, sino en el gesto de curaduría del dataset. Frente a la opacidad de proyectos como *Machine Hallucinations*, Ridler subraya la agencia humana en la recolección de datos, mostrando que cada imagen tiene una procedencia y una

²² Anna Ridler, "Mosaic Virus", Anna Ridler, 2018, <http://annaridler.com/mosaic-virus>

decisión de selección detrás. Así, el video no se presenta como producto autónomo de la máquina, sino como un campo de negociación entre la mirada humana, el algoritmo y la economía.

Como señala Joanna Zylińska, las imágenes algorítmicas no deben entenderse como “objetos sin sujeto”, sino como nodos en cadenas de decisiones y relaciones materiales²³. *Mosaic Virus* materializa esta noción: el dataset es un archivo vivo, resultado de un trabajo paciente de catalogación, que se transforma en un flujo audiovisual mediado por la economía digital contemporánea.

La obra ofrece un modelo alternativo de autoría en la era algorítmica. Lejos de delegar la creatividad en la máquina, Ridler enfatiza su papel como curadora de datos, haciendo visible lo que usualmente queda oculto en el proceso técnico. Desde la perspectiva de la agencia distribuida²⁴, la máquina no es un agente autónomo sino un colaborador dentro de un ecosistema cuidadosamente orquestado por la artista. Esta insistencia en la transparencia contrasta con la tendencia a atribuir “imaginación” a la IA y reivindica la dimensión política del gesto estético.

Así pues, *Mosaic Virus* se convierte en un contrapunto necesario a obras como las de Anadol. Si en *Machine Hallucinations* predomina la espectacularidad del dato masivo, en *Mosaic Virus* el acento está en la responsabilidad estética y política de los datos. El video generativo deja de ser mera fascinación técnica y se convierte en un espacio de reflexión sobre la economía, la memoria y el poder de la clasificación. Al hacerlo, Ridler abre un camino para pensar el videoarte algorítmico como práctica crítica y no únicamente como visualización que causa fascinación.

(T1) Trevor Paglen y Kate Crawford - *ImageNet Roulette*

ImageNet Roulette (2018) fue un experimento artístico desarrollado por Trevor Paglen y la teórica Kate Crawford, presentado en el marco de su proyecto *Training Humans*. El sistema utilizaba el dataset ImageNet —uno de los archivos de imágenes más influyentes en el desarrollo de la visión por computadora— para clasificar retratos subidos por los usuarios. La

²³ Zylińska, *Nonhuman Photography*.

²⁴ Braidotti, *The Posthuman*.

herramienta asignaba automáticamente categorías como “bailarina”, “psicópata” o “prostituta”, revelando así las formas de violencia epistémica incrustadas en la taxonomía del dataset²⁵.

Aunque su forma es más cercana a la web interactiva y al arte conceptual que al videoarte en sentido estricto, *ImageNet Roulette* se inscribe en la cultura de la imagen en movimiento y de archivo. El dispositivo invita a una experiencia audiovisual mínima —la captura fotográfica y su clasificación automática—, pero el verdadero núcleo estético radica en exponer la clasificación como imagen operativa. Siguiendo a Hito Steyerl, estas imágenes no son representaciones, sino vectores de acción que ordenan, dividen y jerarquizan lo visible²⁶.

La obra evidencia que los datasets no son neutrales; los sistemas de clasificación reflejan sesgos raciales, de género y culturales. El escándalo público que siguió a la publicación del proyecto obligó incluso a la retirada de partes del dataset ImageNet, mostrando que la intervención artística puede tener consecuencias institucionales directas²⁷. Desde la perspectiva del videoarte expandido, *ImageNet Roulette* funciona como un “contra-video” que revela las imágenes invisibles que alimentan la producción algorítmica.

Aquí el énfasis no está en la espectacularidad visual ni en la curaduría estética del dataset, sino en la crítica política del archivo: ¿quién decide qué imágenes integran un corpus?, ¿qué categorías se utilizan para clasificarlas?, ¿cómo estas decisiones modelan la visión de las máquinas y, por extensión, la del público?

Crawford y Paglen desplazan el foco del artista como productor de imágenes hacia el artista como crítico de infraestructuras. La obra no consiste en crear un flujo audiovisual “nuevo”, sino en mostrar cómo los flujos ya existentes —datasets de entrenamiento— producen formas de violencia simbólica. Desde la perspectiva poshumana²⁸, esto sugiere que la agencia no se distribuye solo entre humano y máquina, sino también entre instituciones, taxonomías y políticas de datos que estructuran lo visible.

ImageNet Roulette es un caso clave porque extiende el campo del videoarte hacia lo que podríamos llamar un arte de la invisibilidad: en lugar de presentar imágenes seductoras, hace visibles los mecanismos de clasificación que usualmente permanecen ocultos. Así, ofrece una

²⁵ Kate Crawford y Trevor Paglen, *Training Humans*, exposición (Milán: Fondazione Prada, 2019), <https://www.traininghumans.ai>

²⁶ Steyerl, “In Free Fall”.

²⁷ Crawford y Paglen, *Training Humans*.

²⁸ Braidotti, *The Posthuman*.

lección crítica para el videoarte algorítmico: no basta con generar nuevas imágenes, también es necesario interrogar el archivo que las posibilita y las categorías que las organizan.

(T1) Jenna Sutela - *nimiia cétii*

En *nimiia cétii* (2018), la artista finlandesa Jenna Sutela entrenó una red neuronal con dos tipos de materiales: registros de glosolalia humana (lenguas inventadas o ininteligibles) y las vibraciones producidas por bacterias *Bacillus subtilis natto*. El sistema generó un flujo audiovisual en el que voces, patrones de sonido y visualizaciones se entrelazan en una especie de lenguaje híbrido bio-digital. La obra se presenta como video experimental acompañado de instalación sonora, y se ha mostrado en espacios como Somerset House en Londres y en colaboración con Google Arts & Culture²⁹.

Formalmente, *nimiia cétii* rompe con la lógica del espectáculo algorítmico y con la estética crítica del dataset. Su apuesta es especulativa pues el video no busca representar ni denunciar, sino imaginar modos de comunicación no-humanos. La visualidad está marcada por texturas abstractas y secuencias generadas algorítmicamente que emulan un lenguaje alienígena, mientras que las voces glosolálicas y bacterianas expanden la experiencia hacia lo sonoro y lo corporal.

La obra desplaza el centro de la discusión pues en lugar de preguntar cómo la IA genera imágenes a partir de un archivo, plantea cómo la IA puede mediar entre formas de agencia humana y no-humana. Sutela propone una alianza entre biología y tecnología que cuestiona la separación tradicional entre cultura y naturaleza. En términos de Karen Barad, podríamos entender la obra como un ejemplo de intra-acción: no hay entidades previas (humano/máquina/bacteria) que luego interactúan, sino que todas se constituyen mutuamente en el proceso³⁰.

A diferencia de Anadol, Ridler o Crawford y Paglen, aquí el dataset no es un archivo de imágenes clasificadas, sino un conjunto de registros sonoros y biológicos que expanden el campo mismo de lo que cuenta como “dato”. La IA deja de ser un mero instrumento de

²⁹ Jenna Sutela, “*nimiia cétii*”, 2018, <http://jennasutela.com/nimiia-cetii>

³⁰ Karen Barad, *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning* (Durham: Duke University Press, 2007).

visualización y se convierte en mediadora de lenguajes posibles, en un dispositivo para pensar la alteridad.

Desde estos planteamientos, *nimiia cétiï* desplaza todavía más la noción de autoría en el sentido de que no solo es compartida entre artista y algoritmo, sino también con organismos vivos y procesos no-humanos. La obra sugiere que la creatividad puede surgir de ensamblajes que integran bacterias, redes neuronales y cuerpos humanos en trance vocal. Esto amplía la discusión sobre agencia, mostrando que la IA puede ser una plataforma para pensar ecologías comunicativas más allá de lo humano.

El valor de *nimiia cétiï* radica en su capacidad para abrir lo especulativo dentro del videoarte algorítmico. Mientras Anadol explora el sublime de los datos, Ridler enfatiza la responsabilidad del archivo y Crawford y Paglen denuncian sus sesgos, Sutela imagina un horizonte en el que la IA articula voces y lenguajes no-humanos. Así, el video no solo se convierte en un espejo de nuestras infraestructuras digitales, sino en un laboratorio de posibilidades ontológicas y estéticas.

El recorrido por los cuatro casos analizados permite identificar un conjunto de tensiones que atraviesan el videoarte contemporáneo en su relación con la inteligencia artificial. Estas tensiones no son meras diferencias estilísticas, sino verdaderos puntos de disputa sobre el estatuto de la imagen, la agencia y la política de lo visual.

(T1) Discusión y conclusiones

El recorrido por las prácticas de Refik Anadol, Anna Ridler, Kate Crawford y Trevor Paglen y Jenna Sutela permite observar cómo el videoarte en la era de la inteligencia artificial no constituye un campo homogéneo, sino un terreno de disputa estética, política y ontológica. En lugar de una narrativa lineal de progreso técnico, lo que emerge es un mapa de tensiones donde coexisten fascinación, crítica y especulación.

Desde una perspectiva histórica, el videoarte nació como respuesta crítica a los mass media y como exploración del cuerpo y la temporalidad. Hoy, su actualización algorítmica desplaza la atención hacia el archivo de datos, los procesos de entrenamiento y las arquitecturas de software. En este sentido, el videoarte algorítmico mantiene la vocación crítica de sus orígenes,

pero trasladada a un nuevo campo de batalla que es la producción y circulación de visibilidades en un régimen gobernado por datos y algoritmos.

Los casos analizados muestran tres líneas principales de abordaje:

1. **Espectacularización algorítmica (*Machine Hallucinations*):** el videoarte como potencial tecnológico, donde los datos devienen experiencia inmersiva de asombro.
2. **Crítica y responsabilidad del dataset (*Mosaic Virus, ImageNet Roulette*):** el videoarte como dispositivo que expone las condiciones de producción de lo visual y cuestiona las infraestructuras que sostienen a la IA.
3. **Especulación bio-digital (*nimiia cétii*):** el videoarte como laboratorio de lenguajes y agencias no-humanas, que abre horizontes estéticos más allá del antropocentrismo.

Estas líneas no son excluyentes, sino complementarias, ya que juntas delinean el campo expandido del videoarte contemporáneo. La cuestión de la autoría se descentra radicalmente, en consonancia con el pensamiento poshumano de Rosi Braidotti. La creatividad ya no reside en un sujeto soberano, sino en un ensamblaje de artistas, algoritmos, datasets, infraestructuras y, en el caso de Sutela, incluso organismos vivos.

Asimismo, siguiendo a Joanna Zylińska, las imágenes generadas por IA deben entenderse como no-humanas, no porque estén libres de lo humano, sino porque son producidas por procesos técnicos que exceden nuestra percepción inmediata. Esto implica que el videoarte algorítmico no se limita a ampliar las posibilidades formales del medio, sino que transforma radicalmente la ontología de la imagen.

En este sentido, el papel del artista oscila entre productor de escenarios fascinantes, curador crítico de datos, investigador de infraestructuras y mediador de lenguajes no-humanos. El desafío para la crítica de arte es evaluar no solo la estética de las imágenes generadas, sino también las condiciones políticas, éticas y materiales que las hacen posibles.

Como aspecto final, el videoarte en la era algorítmica supone una mirada crítica que supere tanto la fascinación tecnofílica como el rechazo tecnófobo. Se trata de analizar, caso por caso, cómo la inteligencia artificial se convierte en eje de visibilidades, memorias y lenguajes, y qué posibilidades abre para imaginar mundos estéticos más allá del marco antropocéntrico. Así, el

videoarte algorítmico se revela no solo como un campo de experimentación visual, sino como un laboratorio filosófico y político en el que se negocia el sentido mismo de la imagen en el siglo XXI.

(T1) Referencias

1. Anadol Studio. "Machine Hallucinations". Refik Anadol Studio. 2019.
<https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations/>
2. Barad, Karen. *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*. Durham: Duke University Press, 2007.
3. Braidotti, Rosi. *The Posthuman*. Cambridge: Polity Press, 2013.
4. Crawford, Kate y Trevor Paglen. *Training Humans*. Exposición. Milán: Fondazione Prada, 2019. Documentación disponible en <https://www.traininghumans.ai>
5. Hayles, N. Katherine. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press, 1999.
6. Hayles, N. Katherine. *Unthought: The Power of the Cognitive Nonconscious*. Chicago: University of Chicago Press, 2017.
7. Latour, B. (2005). *Reensamblar lo social: Una introducción a la teoría del actor-red*. Oxford University Press.
8. Manovich, Lev. *Software Takes Command*. Nueva York: Bloomsbury Academic, 2013.
9. Meigh-Andrews, Chris. *A History of Video Art*. Edición ampliada y revisada. Londres: Bloomsbury Academic, 2014.
10. Mosco, Vincent. *The Digital Sublime: Myth, Power, and Cyberspace*. Cambridge, MA: MIT Press, 2004.
11. Paglen, Trevor y Kate Crawford. "ImageNet Roulette". Proyecto web. 2019.
Actualmente archivado. <https://www.imagineroulette.com>
12. Ridler, Anna. "Mosaic Virus". Anna Ridler. 2018. <http://annaridler.com/mosaic-virus>
13. Rush, Michael. *Video Art*. Londres: Thames & Hudson, 2003.
14. Steyerl, Hito. "In Defense of the Poor Image". *e-flux Journal*, n.º 10 (noviembre de 2009). <https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/>
15. Steyerl, Hito. "In Free Fall: A Thought Experiment on Vertical Perspective". En *Duty Free Art: Art in the Age of Planetary Civil War*, 12–27. Londres: Verso, 2017.

16. Sutela, Jenna. “nimiia cétii”. Jenna Sutela. 2018. <http://jennasutela.com/nimiia-cetii>
17. Viola, Bill. *Reasons for Knocking at an Empty House: Writings 1973–1994*. Editado por Robert Violette. Cambridge, MA: MIT Press, 1997.
18. Zeilinger, Martin. *Tactical Entanglements: AI Art, Creative Agency, and the Limits of Intellectual Property*. Lüneburg: Meson Press, 2021.
19. Zylinska, Joanna. *Nonhuman Photography*. Cambridge, MA: MIT Press, 2017.