

## Armas de ficción masiva: Posfotografía, fake e Inteligencia Artificial Generativa en la era de la posverdad

### *Weapons of Mass Fiction: Post-Photography, Fake Imagery and Generative Artificial Intelligence in the Post-Truth Era*

**Andrés Torres Carceller**

Universidad de Barcelona

[andrestorres@ub.edu](mailto:andrestorres@ub.edu)

Recibido 30/09/2025 Revisado 15/10/2025

Aceptado 15/11/2025 Publicado 15/02/2026

**Júlia Castell Villanueva**

Universidad de Barcelona

[julia.castell@ub.edu](mailto:julia.castell@ub.edu)

### Resumen:

La cultura visual contemporánea atraviesa una mutación profunda: la imagen ha dejado de ser entendida como huella de lo real para convertirse en un dispositivo central de construcción de verdad. Este artículo aborda esa transformación a través de tres movimientos entrelazados. En primer lugar, se examina la crisis del paradigma fotográfico y el tránsito de la confianza en la imagen al régimen de la sospecha, enmarcado en la era posfotográfica. En segundo lugar, se analiza cómo la ficción y la verosimilitud, más que anomalías, operan como categorías epistemológicas que organizan nuestra experiencia de lo visible, situando al *fake* como estrategia cultural y artística. Finalmente, se exploran las implicaciones de la inteligencia artificial generativa, que no solo intensifica la producción de imágenes verosímiles, sino que inaugura estéticas emergentes y reabre el debate sobre la autoría. En este escenario, la imagen deja de ser un espejo del mundo para convertirse en un arma de ficción masiva. ¿Y si lo inquietante no fuera que las máquinas produzcan ilusiones, sino descubrir que lo que llamamos verdad nunca dejó de ser una tecnología de poder?

### *Sugerencias para citar este artículo,*

Torres Carceller, Andrés; Castell Villanueva, Júlia (2026) Armas de ficción masiva: Posfotografía fake e Inteligencia Artificial Generativa en la era de la posverdad. Afluir (Extraordinario V), págs. 225-242,

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra5.242>

TORRES CARCELLER, ANDRÉS; CASTELL VILLANUEVA, JÚLIA (2026) Armas de ficción masiva: Posfotografía fake e Inteligencia Artificial Generativa en la era de la posverdad. Afluir (Extraordinario V), febrero 2026, pp. 225-242, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra5.242>

## Abstract:

Contemporary visual culture is undergoing a profound mutation: the image is no longer understood as a trace of the real but has become a central device in the construction of truth. This article addresses this transformation through three intertwined movements. First, it examines the crisis of the photographic paradigm and the shift from trust in the image to a regime of suspicion, framed within the post-photographic era. Second, it analyzes how fiction and verisimilitude, rather than anomalies, operate as epistemological categories that organize our experience of the visible, positioning the fake as a cultural and artistic strategy. Finally, it explores the implications of generative artificial intelligence, which not only intensifies the production of plausible images but also inaugurates emerging aesthetics and reopens the debate on authorship. In this scenario, the image ceases to be a mirror of the world and becomes a weapon of mass fiction. What if the unsettling issue were not that machines produce illusions, but that we discover that what we call truth has never ceased to be a technology of power?

**Palabras Clave:** *fake, Inteligencia Artificial Generativa, Educación Artística, Educación mediática*

**Key words:** *Fake, Generative Artificial Intelligence, Arts Education, Media Education*

### *Sugerencias para citar este artículo,*

Torres Carceller, Andrés; Castell Villanueva, Júlia (2026) Armas de ficción masiva: Posfotografía fake e Inteligencia Artificial Generativa en la era de la posverdad. Afluir (Extraordinario V), págs. 225-242, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra5.242>

TORRES CARCELLER, ANDRÉS; CASTELL VILLANUEVA, JÚLIA (2026 Armas de ficción masiva: Posfotografía fake e Inteligencia Artificial Generativa en la era de la posverdad. Afluir (Extraordinario V), febrero 2026, pp. 225-242, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra5.242>

## La imagen en crisis

En el mito de Narciso, la fascinación no recae sobre el mundo, sino sobre un reflejo: una imagen que parece verdadera, pero carece de consistencia. La cultura visual contemporánea reproduce esta paradoja: seguimos buscando en las imágenes una prueba del mundo, pero cada vez nos enfrentamos más a reflejos fabricados, espejismos que oscilan entre la verosimilitud y la ficción. La imagen, otrora garante de lo real, se descubre como superficie movediza donde confianza, sospecha y circulación se entrelazan en una misma crisis.

### De testimonio a herramienta de construcción de verdad

Durante gran parte de la modernidad, la fotografía se erigió como garante de lo real. Su fuerza residía en la supuesta transparencia del dispositivo: una máquina que capturaba la huella luminosa de lo que había estado allí, produciendo una prueba irrefutable de presencia. Barthes (1980) sintetizó esta idea en su célebre formulación del *ça a été* (“esto ha sido”) para subrayar la dimensión testimonial de la imagen fotográfica. La fotografía, en este marco, se diferenciaba de la pintura o del dibujo porque no representaba, sino que inscribía. El estatuto de verdad de la imagen parecía garantizado al fijar la huella física del referente.

Este paradigma, sin embargo, comenzó a erosionarse progresivamente. La expansión de las tecnologías digitales y, de forma más radical, con la irrupción de la inteligencia artificial generativa (IAGen), ha transformado el estatuto de la imagen. Lo que antes se entendía como un testimonio casi automático se convierte ahora en una herramienta discursiva: la imagen no se limita a dar cuenta de lo que ha existido, sino que contribuye activamente a configurar regímenes de verdad, es decir, modos socialmente compartidos de establecer qué es creíble y qué no.

Conviene recordar que esta mutación no surge de la nada. Incluso en la era analógica, la supuesta objetividad de la fotografía siempre estuvo atravesada por convenciones culturales, decisiones técnicas y marcos de interpretación. Fontcuberta (2016) lo expresó con claridad al afirmar que la fotografía nunca fue inocente, sino una ficción que se disfrazaba de documento. Lo novedoso hoy no es la existencia de esta mediación, sino la escala y velocidad con la que la imagen digital —y, más recientemente, la imagen algorítmica— produce verosimilitud.

En este contexto, la cuestión ya no se reduce a si la imagen es verdadera o falsa, sino a qué efectos de verdad produce. Baudrillard (1994) anticipó este desplazamiento al hablar de los simulacros: representaciones que no reflejan una realidad previa, sino que la preceden y la organizan. La imagen se convierte así en un dispositivo de construcción de verdad, capaz de generar consensos momentáneos, activar emociones colectivas y orientar la percepción social.

De ahí que el tránsito de la fotografía como testimonio a la imagen como escenificación de verdad no sea únicamente un problema técnico, sino también político y cultural. La IAGen no hace más que intensificar este movimiento: imágenes nunca captadas por una cámara circulan como documentos, erosionando la confianza en la indexicalidad y confirmando que la imagen siempre construyó ficción. Lo que cambia es que hoy esta construcción se ha vuelto el terreno privilegiado de la disputa social y política.

### La sospecha como nuevo régimen de recepción

La cultura contemporánea se ha visto atravesada por lo que se ha denominado como *posverdad*, un escenario en el que los hechos objetivos han perdido peso frente a las emociones y las creencias personales en la configuración de la opinión pública. Arendt (1967) anticipó este fenómeno al hablar de *defactualización*: cuando los hechos dejan de importar como referentes compartidos, la frontera entre realidad y ficción se disuelve, y la esfera pública se vuelve vulnerable a la manipulación. En el ecosistema digital, esta condición se intensifica con la proliferación de lo que Wardle y Derakhshan (2017) definieron como *information disorder*: un entramado de desinformación, malinformación y misinformación que no solo multiplica la circulación de falsedades, sino que erosiona la confianza en los referentes compartidos. La posverdad no se limita a la difusión de mentiras, sino que refleja la fragilidad de los mecanismos sociales que distinguían entre información y propaganda (McIntyre, 2018).

Si la fotografía moderna se sustentaba en la confianza, el ecosistema visual contemporáneo se organiza en torno a la sospecha. En la cultura digital, cada imagen que circula arrastra una duda: ¿es auténtica o fabricada?, ¿documenta un hecho o es una construcción manipulada? Esta desconfianza no es un efecto colateral, sino un rasgo constitutivo del régimen de recepción actual. La posfotografía, tal como señala Fontcuberta (2016), no designa únicamente la transformación técnica de la imagen, sino también un cambio cultural en la forma en que se interpreta: hemos aprendido a ver la fotografía no como evidencia, sino como discurso.

El acceso masivo a herramientas de edición y, más recientemente, a la IAGen, ha multiplicado la capacidad de producir imágenes con un alto grado de verosimilitud en cuestión de segundos. La sospecha, sin embargo, no garantiza una lectura crítica. Vivimos en una paradoja: nunca antes habíamos dudado tanto de las imágenes y, al mismo tiempo, nunca habían tenido tanta capacidad de modelar la opinión pública y las emociones colectivas. A ello se suma un fenómeno complementario: grandes sectores de la sociedad carecen de mecanismos de cribado o verificación y aceptan las imágenes que reciben en redes sociales como pruebas inmediatas, sin preguntarse por su origen o intencionalidad. Este déficit de alfabetización mediática se agrava por las dinámicas algorítmicas de las plataformas, que refuerzan las burbujas de filtro (*filter bubble*) descritas por Pariser (2011): cada usuario recibe contenidos ajustados a sus sesgos previos, lo que incrementa la credulidad y facilita la propagación de bulos. Las plataformas han desplazado las instituciones tradicionales de mediación (prensa, bibliotecas, archivo, museo) y se han erigido en los nuevos árbitros de la visibilidad, imponiendo algoritmos que deciden qué contenidos circulan y cuáles permanecen invisibles (van Dijck, 2013). El resultado es un ecosistema donde la credulidad se amplifica y la mentira puede tener un impacto directo en procesos electorales y en la consolidación de liderazgos populistas (Hernández-Echevarría, 2024).

Esta tensión configura lo que podríamos llamar una *escepticemia*: una actitud de sospecha generalizada que no siempre se traduce en pensamiento crítico, sino que a menudo deriva en relativismo o cinismo. Como advierte Soto Calderón (2023), el riesgo es que la desconfianza indiscriminada erosione la posibilidad misma de distinguir entre información veraz y manipulación, debilitando los consensos sociales básicos. El problema, por tanto, no es solo que circulen imágenes falsas, sino que la sospecha permanente acabe disolviendo la noción de verdad compartida.

Ante este escenario, la educación mediática se presenta como la respuesta más eficaz. No se trata únicamente de enseñar a detectar *fakes*, sino de dotar a las nuevas generaciones de herramientas críticas para comprender cómo se producen, circulan y legitiman las imágenes en la cultura digital. Buckingham (2019) ha defendido que la alfabetización mediática debe ser un derecho fundamental en las sociedades contemporáneas, porque la capacidad de interpretar críticamente los medios determina la calidad de la participación ciudadana. En el caso de las artes visuales, esta tarea implica articular la sospecha con la reflexión estética, mostrando cómo la imagen no refleja la realidad, sino que la construye.

La sospecha, bien encauzada, puede convertirse en un motor pedagógico: invitar a mirar con distancia, a preguntar quién habla detrás de la imagen, a reconocer los intereses que la sostienen. No se trata de eliminar la confianza, sino de desplazarla: confiar menos en la transparencia automática del dispositivo y más en la capacidad crítica del sujeto. Así, la educación mediática en las escuelas puede operar como vacuna frente a la desinformación, al proporcionar criterios de análisis y juicio que permitan habitar el ecosistema visual sin caer ni en la ingenuidad ni en el cinismo.

### La era posfotográfica: superabundancia, maleabilidad y circulación en red

La noción de *posfotografía*, difundida y resignificada por Fontcuberta (2016), alude a un cambio de régimen en la cultura visual contemporánea: de la fotografía entendida como documento estable a la imagen concebida como flujo mutable, desbordado y potencialmente infinito. Este concepto se inserta en una genealogía crítica que arranca con la digitalización de la imagen. Mitchell (1992), en *The Reconfigured Eye*, ya señaló que la fotografía digital dejaba de ser un testimonio indexical para convertirse en información maleable, inaugurando lo que llamó la “era postfotográfica”. Desde entonces, lo fotográfico ha perdido progresivamente su condición de huella, transformándose en representación flexible y manipulable (Batchen, 1994; Dubois, 1986).

Tres rasgos sintetizan este nuevo ecosistema visual: superabundancia, maleabilidad y circulación en red. La superabundancia remite a una sobreproducción sin precedentes: nunca antes en la historia se habían generado y compartido tantas imágenes en tan poco tiempo. La democratización de la fotografía móvil ha convertido a cada usuario en productor constante de imágenes, disolviendo la frontera entre lo extraordinario y lo trivial. Esta inflación visual alimenta la economía de la atención, donde la visibilidad se convierte en capital simbólico y político (Lipovetsky, 2016).

La maleabilidad expresa la capacidad técnica de las imágenes digitales para ser transformadas, remezcladas y resignificadas sin límite. Manovich (1995, 2001) subrayó que la modularidad digital convierte a la imagen en un objeto informacional infinitamente editable, con lo que la distinción entre original y copia se difumina. La aparición de la IAGen intensifica esta plasticidad: ya no se trata solo de modificar lo existente, sino de producir imágenes sintéticas verosímiles que no remiten a ningún referente real (Ritchin, 2009).

La circulación en red multiplica este efecto: cada fotografía deja de pertenecer a un autor o contexto originario para convertirse en nodo de un ecosistema global. Compartidas, reenviadas y recontextualizadas, las imágenes adquieren sentidos múltiples y cambiantes según las comunidades que las apropian. La lógica del meme es paradigmática en este punto: unidades visuales replicables que, como ha mostrado Shifman (2014), no son solo humorísticas, sino que constituyen formas de comunicación política y cultural. La autoridad de la imagen ya no proviene de su vínculo con lo real, sino de su capacidad de viralizarse y activar circuitos de reconocimiento colectivo.

La posfotografía se entiende así como un estado cultural más que como un mero fenómeno técnico: la imagen no documenta, sino que participa en la construcción performativa de realidades. Fontcuberta (2016) la describe como “fotografía adaptada a nuestra vida online”, mientras que Robins (1997) advierte que este cambio no solo es tecnológico, sino estético y político: transforma el vínculo emocional y crítico con lo real. En este marco, la posfotografía no es únicamente un síntoma de la digitalización, sino también un laboratorio cultural donde se ensayan nuevas prácticas de apropiación, reciclaje y activismo visual. De ahí que el desafío no sea simplemente detectar la falsedad o la manipulación, sino comprender cómo esta nueva ecología visual afecta a las condiciones mismas de percepción y de verdad. La educación artística y la investigación deben responder a este contexto: ya no basta con analizar qué muestran las imágenes, sino cómo circulan, cómo se transforman y qué efectos producen en la esfera pública. La posfotografía señala el paso de la imagen como documento a la imagen como acción: un dispositivo vivo que modela nuestras formas de ver, sentir y pensar.

## Ficción y verosimilitud como categorías epistemológicas

Cuando Marco Polo relató a Kublai Kan sus viajes, mezclaba lo visto con lo imaginado, y sin embargo el emperador encontraba en esos relatos un modo de comprender el mundo. La verdad no residía tanto en la fidelidad a los hechos como en la capacidad de los relatos de organizar lo creíble. Hoy ocurre algo similar con las imágenes: su fuerza ya no depende de un referente real, sino de su verosimilitud. En la cultura visual contemporánea, lo ficticio y lo verdadero ya no son polos opuestos, sino categorías entrelazadas que sostienen nuestra experiencia de lo visible. En este marco, ya no está claro si las imágenes mienten o simplemente cumplen con su tarea: fabricar realidades plausibles. La cuestión es si todavía sabemos reconocer la diferencia o si, en el fondo, ya no importa.

## La ficción como racionalidad

Cuando hablamos de ficción en la cultura visual contemporánea, es necesario desplazar el término de su acepción coloquial —entendida como simple invención o falsedad— hacia un plano más complejo. La ficción no se opone necesariamente a la verdad: constituye, más bien, una racionalidad, una forma de ordenar el mundo y de dotar de sentido lo visible. Rancière (2005) lo expresó al definir la ficción como un dispositivo de redistribución de lo sensible: no se trata de inventar mundos irreales, sino de reorganizar los marcos de percepción que determinan qué puede ser visto, dicho o pensado.

En este sentido, la ficción debe entenderse como una fuerza productiva, no como desviación de lo real. Las representaciones —sean documentales, artísticas o mediáticas— nunca son neutrales: operan dentro de un régimen de verosimilitud que configura horizontes de verdad. Barthes (1980), al hablar de la fotografía como un “mensaje sin código”, subrayaba que la transparencia de la imagen era en sí misma una construcción cultural, un efecto de naturalización que se presenta como evidencia.

Este enfoque conecta con la crítica foucaultiana a los regímenes de verdad: no existe verdad fuera de las prácticas sociales y discursivas que la producen y legitiman (Foucault, 1980). Deleuze (1985), por su parte, mostró cómo las imágenes cinematográficas eran capaces de generar “mundos posibles” que no remiten a lo actual, sino a lo virtual. La ficción, entonces, no es un accidente que distorsiona la realidad, sino el modo mismo en que la experiencia de verdad se organiza y circula socialmente.

La irrupción de la IAGen intensifica esta condición. No estamos solo ante imágenes falsas que suplantán a las verdaderas, sino ante productos que activan nuestra confianza en lo verosímil mediante procesos automáticos y accesibles. Lo relevante no es la existencia de ficción —presente desde siempre—, sino la velocidad y masividad con la que hoy se construye.

De ahí que la ficción deba ser concebida como racionalidad: no como anomalía frente a la verdad, sino como dispositivo constitutivo de ella. Reconocerlo no implica renunciar a la distinción entre lo verdadero y lo falso, sino comprender que dicha distinción se establece siempre dentro de marcos ficcionales. En la era de la posfotografía y la IA, el desafío no es eliminar la ficción, sino aprender a leerla críticamente: identificar los pactos de verosimilitud y los efectos de verdad que producen en la esfera pública.

## Verosimilitud y pactos de lectura

La cuestión de la verosimilitud ha acompañado históricamente a las artes y los discursos representativos. Lo que hace creíble un relato o una imagen no es su fidelidad a los hechos, sino su capacidad de ajustarse a un marco de expectativas compartidas. En la cultura visual contemporánea, marcada por la proliferación de imágenes digitales y algorítmicas, la verosimilitud se ha convertido en el principal criterio de credibilidad: no importa tanto si algo ocurrió realmente, sino si se presenta como plausible.

Lo que sostiene la credibilidad ya no es la prueba empírica, sino la coherencia interna de la representación: una imagen generada mediante IAGen resulta convincente cuando coincide con nuestros marcos culturales de lo verosímil, incluso si sabemos que no procede de un acontecimiento real.

Eco (1979) ofreció una clave fundamental al hablar del pacto de lectura: toda narración requiere que el receptor acepte unas convenciones que le permitan suspender la incredulidad. En el ecosistema digital, este pacto se ha desplazado hacia las imágenes cotidianas: aceptamos representaciones construidas como parte de un juego de coherencia narrativa, siempre que encajen en nuestras expectativas de lo que podría ser verdad. La diferencia es que ahora ese pacto ya no se limita a la literatura o al cine, sino que se activa en los flujos informativos y afectivos que circulan en redes sociales. La fuerza de lo verosímil se manifiesta con particular intensidad en estos espacios, donde la velocidad y el impacto emocional sustituyen a la verificación como criterio de circulación. Una imagen *funciona* porque confirma un marco previo de creencias, no porque haya sido contrastada. Así, lo verosímil no solo organiza la recepción estética, sino que se convierte en herramienta política: basta con que algo parezca plausible para moldear la opinión pública o reforzar identidades colectivas.

En este escenario, la educación artística y mediática se vuelve crucial. El desafío no es únicamente desenmascarar falsedades, sino mostrar cómo operan los mecanismos de verosimilitud: qué marcos culturales activan, qué emociones movilizan, qué pactos exigen al espectador. Formar en esta dimensión implica enseñar a reconocer la lógica del contrato implícito que sostiene la credibilidad de las imágenes contemporáneas. Solo así es posible habitar críticamente un ecosistema donde lo verosímil ha desplazado a lo verdadero como criterio de validación. A diferencia otras estrategias manipulativas tradicionales basadas en la descontextualización, la distorsión o la tergiversación, que promueven rumores y afirmaciones no verificadas, titulares exagerados, etc. la rapidez con la que se difunde un *fake*, su alcance y visibilidad han provocado una crisis informacional sin parangón que nos desconecta de la realidad. Como apunta Rushkoff (2019) vivimos en un entorno mediático, tecnológico y social represivo que fomenta el aislamiento y la descualificación.

### El *fake* como estrategia artística

El *fake* se ha consolidado como una de las formas paradigmáticas de la cultura digital contemporánea. Su potencia no radica únicamente en el engaño, sino en la capacidad de generar fisuras entre lo verdadero y lo falso, abriendo un espacio crítico que expone la fragilidad de los regímenes de verdad. En este sentido, conviene diferenciarlo de la sátira o la ficción: mientras que estas operan en un pacto de lectura reconocido —sabemos que una caricatura, una novela o una película son invenciones o exageraciones—, el *fake* se disfraza de verdad para revelar que toda verdad visual está construida. Se trata, por tanto, de un “diseño de engaños” que no busca únicamente transgredir, criticar o confundir, sino interrogar el propio sistema de creencias que sostiene nuestras percepciones.

En el terreno artístico, esta estrategia ha sido explorada desde distintas perspectivas. Fontcuberta (2016), en su ensayo *Desfosilizar la verdad*, sostiene que el *fake* actúa como un procedimiento de desenmascaramiento: al producir simulacros presentados como reales, se pone en evidencia que la objetividad nunca fue inocente, sino una ficción legitimada por instituciones, tecnologías y discursos. Esta idea enlaza con la noción de “ficciones verosímiles” de Harari (2014), quien recuerda que las sociedades humanas se articulan sobre relatos compartidos —naciones, religiones, sistemas económicos— cuya fuerza reside en su capacidad de ser creídos más que en su verificabilidad. El *fake* artístico se inserta en esa tradición, pero la subvierte al mostrar el artificio en lugar de ocultarlo.

Brusadin (2015) vincula directamente el *fake* con el activismo artístico en la sociedad de la información. Bajo esta mirada, no es solo un juego estético, sino un asalto a los canales de comunicación dominantes, capaz de interrumpir la circulación normalizada de mensajes y de desestabilizar los consensos mediáticos. Ejemplos de ello son proyectos que crean noticias falsas, instituciones ficticias o documentos apócrifos que circulan en la esfera pública para evidenciar las jerarquías de poder que controlan la producción de verdad. El *fake* se convierte aquí en un arma simbólica: una práctica artística que revela cómo el aparato comunicativo moldea nuestras creencias.

Por su parte, Marzo (2016) describe el *fake* como una operación de “exhumación de la verdad”: en lugar de ofrecer certezas, lo que hace es dejar que aflore el olor de la mentira, exponiendo las grietas de los discursos oficiales. Este enfoque acentúa la dimensión performativa del *fake*: su valor no está en la fidelidad a lo real, sino en el impacto cultural y político de mostrar que lo que tomamos como *realidad* es siempre una construcción sujeta a disputa. En esta línea, el *fake* artístico no pretende sustituir la verdad por la mentira, sino visibilizar que ambas se encuentran inscritas en un terreno inestable, donde los significados se negocian constantemente.

La cultura de internet ha amplificado esta lógica, convirtiendo al *fake* en un recurso expresivo cotidiano. Los memes, las parodias y los *deepfakes* circulan como formas de intervención crítica que, lejos de ser meros entretenimientos, actúan como espejos deformantes de la realidad. En este marco, el *fake* no se limita a un problema de desinformación: es también una práctica cultural que oscila entre la manipulación y la resistencia.

Desde la educación artística, comprender el *fake* como estrategia cultural supone ir más allá de la simple denuncia de lo falso. Se trata de reconocerlo como un espacio de tensión productiva donde la mentira se convierte en recurso pedagógico y crítico. La creación de relatos *fake* puede funcionar como catalizador de pensamiento crítico, mostrando de manera tangible cómo se fabrican las verdades visuales en la era digital (Navarro y Torres, 2023). En este sentido, el *fake* no es un accidente, sino un dispositivo estético-político que revela la naturaleza ficcional de todo régimen de verdad.

El *fake* como estrategia artística combina subversión y pedagogía: no se limita a engañar, sino que expone los mecanismos de construcción de creencias; no sustituye la verdad, sino que desvela la fragilidad de su andamiaje (Torres, 2022). Frente al cinismo que reduce la mentira a manipulación, el *fake* artístico propone un uso productivo de la impostura: un laboratorio para experimentar cómo la ficción, cuando se viste de verdad, puede abrir grietas en la hegemonía de los discursos dominantes y habilitar nuevas formas de pensar la cultura visual contemporánea.

## Inteligencia Artificial Generativa y los algoritmos de lo verosímil

Cuando HAL 9000 aseguraba que “no podía equivocarse”, lo perturbador no era la mentira, sino la convicción absoluta de la máquina. Borges, en su biblioteca infinita, mostraba el reverso: el vértigo de un archivo que contiene todas las combinaciones posibles, incluso las inútiles. El problema no era la falta de verdad, sino el exceso de combinaciones. Las imágenes generadas por IA funcionan del mismo modo: a partir de archivos previos, producen infinitas variaciones, algunas reconocibles, otras insólitas, todas igualmente posibles. La IA no miente ni dice la verdad, simplemente produce. De ahí que el centro del debate se haya desplazado: ya no se trata de vigilar la transparencia de la imagen, sino de comprender cómo operan los algoritmos que la generan, qué estéticas inauguran y qué nociones de autoría ponen en crisis, planteando una paradoja contemporánea: un universo visual inagotable que parece expandirse sin límite, pero que en realidad solo devuelve reflejos estadísticos de lo ya visto.

### Automatización de la mirada: la imagen bajo el régimen algorítmico

Si la cultura visual contemporánea ya estaba marcada por la maleabilidad y la sospecha, la IA no introduce simplemente un nuevo medio técnico: altera la escala y la velocidad de la ficción. Donde antes la manipulación exigía tiempo, pericia o acceso a recursos profesionales, hoy basta con un comando textual para generar representaciones altamente verosímiles en cuestión de segundos. Esta automatización convierte a la ficción en un recurso inmediato, accesible y potencialmente ilimitado.

El impacto de esta transformación no reside solo en la producción, sino también en la percepción. La cultura del software ha desplazado los procesos creativos hacia una lógica algorítmica, en la que la imagen ya no remite necesariamente a un referente, sino a un cálculo estadístico de probabilidades (Manovich, 2020). El resultado es un universo visual en el que lo “real” se confunde con lo “posible” y donde la frontera entre documento y simulacro se vuelve cada vez más porosa.

Este régimen inaugura lo que algunos teóricos han descrito como un *sublime algorítmico* (Brea, 2010; Vercellone, 2020): un exceso de visualidad producido por máquinas que excede la capacidad humana de imaginación, generando tanto fascinación como desconcierto. La experiencia estética se ve así atravesada por lo inhumano: imágenes que no provienen de un ojo, una intención o una biografía, sino de operaciones estadísticas ejecutadas por redes neuronales (Marchán Fiz, 2020). Esta “estética de lo inhumano” obliga a repensar el estatuto de la creación visual, pues lo que contemplamos es el resultado de un cálculo sin experiencia.

En este sentido, la IA acelera una tendencia ya presente en la posfotografía: la sustitución del criterio de verdad por el de verosimilitud. Sin embargo, lo hace en un plano radicalmente distinto: no se trata ya de reconfigurar imágenes existentes, sino de crear desde cero escenas que nunca ocurrieron. Este poder de generación automática abre tanto posibilidades creativas inéditas como riesgos de manipulación masiva, pues democratiza la capacidad de producir ficciones persuasivas sin mediación institucional (Crawford, 2021).

Las prácticas artísticas contemporáneas han empezado a explorar estas marcas algorítmicas como materia expresiva. Sougwen Chung (2019), en su serie *Drawing Operations* (2015-), desarrolla performances en las que colabora con brazos robóticos entrenados con sus propios gestos, diluyendo la frontera entre agencia humana y cálculo automático. Sofía Crespo (2019), en proyectos como *Neural Zoo*, utiliza la IA para inventar especies inexistentes, revelando tanto la potencia creativa como el carácter especulativo de lo algorítmico. Estos ejemplos no buscan ocultar la marca de la máquina, sino mostrarla, convirtiéndola en signo cultural.

De ahí surge una estética del *prompt*, en la que las imágenes no son autónomas, sino que arrastran los rastros semánticos de las instrucciones que les dieron origen. Palabras ambiguas, metáforas o descripciones parciales se traducen en visualidades inacabadas, a veces brillantes, a veces absurdas. Se trata de una visualidad residual, donde el lenguaje deja rasgos visibles en la textura de lo generado. El resultado no es una “creación ex nihilo”, sino un ensamblaje algorítmico de estilos, motivos y patrones extraídos de los millones de imágenes que alimentaron los modelos. La IA actúa, en este sentido, como una DJ de contenidos: remezcla, combina y varía elementos preexistentes con una velocidad sobrehumana, generando la ilusión de creatividad original. La automatización de la mirada no significa solo un cambio técnico, sino la apertura de un nuevo régimen cultural donde la creación ya no está vinculada exclusivamente a la experiencia humana, sino al cálculo algorítmico. La tarea crítica debe consistir en aprender a leer estas imágenes no como neutralidad técnica, sino como huellas de una cultura visual profundamente mediada por infraestructuras tecnológicas, intereses económicos y nuevas formas de sensibilidad estética

### Deepfakes como paradigma de la desconfianza

Los *deepfakes* representan un punto de inflexión en la relación entre identidad, confianza y representación (Chesney y Citron, 2019). Su fuerza no reside únicamente en la capacidad de engaño, sino en la estética de lo casi perfecto: aquello que se percibe como real, pero genera una perturbación sutil. Esta sensación responde a lo que Freud (2006) definió como *das Unheimliche*: esa inquietud que surge cuando lo familiar se presenta con un matiz extraño, produciendo una mezcla de reconocimiento y extrañeza. Este desajuste entre apariencia y percepción convierte al *deepfake* en síntoma cultural de una época en que lo verosímil tiende a imponerse sobre lo verdadero.

Más allá de los riesgos políticos o de seguridad, los *deepfakes* han sido reapropiados en el ámbito artístico para problematizar la confianza en lo visual. El proyecto *In Event of Moon Disaster* (MIT Center for Advanced Virtuality, 2019) recreó un discurso alternativo de Nixon en caso de fracaso de la misión Apolo 11, no con el fin de engañar al público, sino de evidenciar la facilidad con la que se puede reescribir la historia mediante la actual tecnología audiovisual. El artista Bill Posters, por su parte, ha difundido *deepfakes* de líderes políticos y personalidades culturales como un modo de exponer los vínculos entre poder, credibilidad y manipulación mediática. En la misma línea crítica, la artista Stephanie Dinkins (2018) ha desarrollado proyectos con IA y *deepfakes* para explorar la memoria comunitaria y la representación racial, mientras que Jake Elwes (2019) ha trabajado con redes neuronales para generar identidades

sintéticas que cuestionan los límites entre autenticidad e invención. Estos ejemplos muestran que el *deepfake*, lejos de ser únicamente una amenaza, puede funcionar como recurso estético y político para visibilizar las fisuras del régimen de verdad contemporáneo.

En paralelo, los *deepfakes* han impulsado la emergencia de lo que podríamos llamar infraestructuras de confianza. La credibilidad ya no se sostiene en la supuesta transparencia de la imagen, sino en certificaciones externas: desde las marcas de agua digitales hasta iniciativas como la *Coalition for Content Provenance and Authenticity* (C2PA), que promueve un estándar abierto para garantizar la trazabilidad de los archivos visuales. En este marco, las llamadas *content credentials* consisten en metadatos incrustados que permiten verificar quién generó una imagen, qué modificaciones ha recibido y con qué herramientas se ha producido. Su función es acompañar a la imagen en su circulación digital del mismo modo que los certificados digitales garantizan la seguridad en la web.

Este desplazamiento configura un régimen de *post-media trust*: la confianza ya no se deposita en la materialidad de la imagen, sino en los sistemas técnicos, jurídicos e institucionales que la sostienen (UNESCO, 2021). Paradójicamente, cuanto más desconfiamos de las imágenes, más dependemos de estas infraestructuras para otorgarles credibilidad. Esta externalización redefine la relación entre espectador y medio, obligándonos a reconocer que el problema de los *deepfakes* no se limita al engaño individual, sino a la reestructuración global de la confianza en la cultura visual contemporánea.

### El giro estético de la IA: estéticas emergentes

La profusión de la IAGen no solo plantea un problema de confianza en las imágenes, sino que inaugura una nueva sensibilidad: emerge una visualidad autónoma, reconocible por rasgos recurrentes que configuran un lenguaje cultural específico.

Entre estas estéticas se encuentra, en primer lugar, lo hiperreal y lo sublime. La saturación de detalles, la monumentalidad de las composiciones y el brillo inmaculado de las superficies generan un efecto que roza lo irreal: demasiado perfecto, demasiado impecable, demasiado intenso para proceder de un registro humano. Esta hipertrofia del detalle conecta con lo que algunos teóricos han denominado una estética de lo inhumano, donde la máquina despliega su capacidad para producir lo que ningún ojo podría capturar en su totalidad (Boehm, 2020).

En segundo lugar, cabe destacar lo que podríamos llamar la tersura algorítmica: un efecto de suavidad, difuminado y homogeneidad en las texturas que distingue a muchas imágenes generadas por IAGen. Este rasgo, resultado de los procesos de interpolación y renderización de los modelos, imprime una pátina sedosa que elimina la rugosidad del mundo físico. Lejos de ser un simple accidente técnico, esta tersura constituye una firma estética que condiciona la recepción: las imágenes aparecen como espectros pulidos, irreales en su suavidad y por ello reconocibles como productos del cálculo.

El *glitch* y lo defectuoso conforman un tercer ámbito. Rostros deformes, manos con dedos adicionales o repeticiones anómalas no son únicamente fallos, sino huellas críticas del proceso de entrenamiento. Como ha mostrado Menkman (2011), lo *glitch* puede leerse como una estética consciente de la mediación tecnológica. En el caso de la IAGen, estas anomalías revelan la materialidad de la red neuronal y subrayan la imposibilidad de una transparencia total: el error se convierte en recurso expresivo.

Un cuarto rasgo lo constituye lo iterativo y lo serial. La IA no produce obras únicas, sino variaciones potencialmente infinitas de un mismo motivo. Cada *prompt* abre un abanico de permutaciones, disolviendo la noción de originalidad en un océano de versiones. Lo que en la tradición artística podía entenderse como estilo se transforma aquí en un régimen de serialidad inagotable, donde la creatividad se percibe como exceso más que como singularidad.

Emerge también una dimensión especulativa. Las imágenes algorítmicas no solo reproducen el mundo, sino que generan visualidades que nunca existieron: criaturas híbridas, paisajes imposibles, objetos únicos. Estas ficciones visuales abren un horizonte especulativo donde la máquina no imita lo real, sino que produce configuraciones visuales inéditas a partir de la recombinación estadística de referentes previos. Se trata de visualidades que no remiten a un mundo existente, sino que surgen del cálculo, ampliando los límites de lo posible dentro de la cultura visual. En este sentido, la estética de la IA funciona como laboratorio de mundos posibles, expandiendo la imaginación colectiva más allá de lo humanamente concebible (Zylinska, 2020). A partir de los referentes con los que fue entrenada, la IA despliega un mecanismo de variación potencialmente infinito. Como en un juego de espejos enfrentados, cada imagen refleja a la anterior y, al mismo tiempo, la transforma en una nueva permutación. El efecto resultante es una ilusión de novedad que surge de la repetición multiplicada: nunca se abandona del todo el archivo original, pero cada iteración produce la sensación de estar ante algo distinto, casi inédito. Este bucle especular convierte a la estética algorítmica en un régimen de proliferación: un torrente inagotable de visualidades que parecen avanzar hacia lo desconocido, cuando en realidad emergen del eco reiterado de lo ya visto. En este sentido, la imagen algorítmica puede entenderse como un espejismo estadístico: su aparente novedad procede de la recombinación incesante de referentes previos, despojados de su vínculo con una realidad concreta. Ese anclaje tradicional con un *haber estado allí* se desvanece en un proceso de permutaciones infinitas cuyo origen ya no es rastreable. Lo que emerge no es la huella de un mundo exterior, sino una ficción de novedad construida sobre la reiteración de archivos pasados. La apropiación, antaño estrategia consciente en el arte contemporáneo, se automatiza aquí en forma de cálculo: el algoritmo selecciona, remezcla y redistribuye patrones sin intención ni contexto, produciendo imágenes que simulan originalidad.

### Autoría, originalidad y la disolución del referente

La inteligencia artificial generativa ha reabierto un debate clásico en la teoría del arte: la cuestión de la autoría. Desde la crítica a la noción romántica de genio creador hasta las teorías posestructuralistas que proclamaron la “muerte del autor” (Barthes, 1968; Foucault, 1969), la idea de que la creación artística depende de un sujeto único y original ha sido ampliamente problematizada.

Sin embargo, el giro algorítmico introduce una inflexión inédita: ahora la producción de imágenes y textos puede ser llevada a cabo por sistemas que no poseen biografía, intención ni experiencia subjetiva, sino que funcionan como máquinas de correlación estadística entrenadas con enormes volúmenes de datos.

En este marco, la noción de originalidad se diluye. La IA no inventa en el sentido humano, sino que remezcla patrones y estilos previamente codificados, produciendo variaciones virtualmente infinitas a partir de los datos de entrenamiento. Mientras un artista humano puede justificar sus elecciones desde una intencionalidad estética o crítica, la IA ejecuta un cálculo ciego a los significados, generando obras que, aunque puedan ser percibidas como creativas, carecen de una subjetividad responsable mediante una práctica de *metamix*, donde lo nuevo surge de la recombinación de materiales existentes. La pérdida del *aura* (Benjamin, 2008) de la obra en la reproductibilidad técnica alcanza aquí una nueva radicalidad: no solo se replica la imagen, sino que se replica la propia lógica de creación.

Desde una perspectiva filosófica, Harari (2015) ya advirtió que la delegación de procesos creativos en algoritmos plantea un dilema sobre la definición misma de lo humano. Si lo que considerábamos como rasgo distintivo —la capacidad de crear narraciones, imágenes, símbolos— puede ser replicado por sistemas no humanos, la frontera entre producción cultural y cálculo se vuelve borrosa.

En este escenario, la cuestión de la autoría adquiere un carácter difuso. No puede atribuirse de forma unívoca ni al programador, ni al usuario, ni mucho menos a la máquina. Cada uno de estos agentes interviene en un punto distinto del proceso: el programador desarrolla el sistema, pero no define las imágenes que este generará, del mismo modo que Gutenberg no fue autor de todos los libros impresos con su invento (Misseri, 2023). El usuario que formula el *prompt* aporta una intencionalidad concreta, pero muchas veces sus decisiones dependen de un proceso iterativo de prueba y error más cercano a la mediación que a la creación plena. La propia IA, en tanto carece de intencionalidad y de experiencia de mundo, no puede ser considerada autora, aunque sus outputs presenten rasgos de originalidad aparente.

A ello se suma la dimensión de los *datasets*: las imágenes generadas se alimentan de enormes repositorios previos, lo que implica un nivel de apropiación o remezcla de autorías invisibles que nunca son reconocidas en el producto final (Gangadharbatla, 2025). De este modo, en cada imagen confluyen capas de participación que van desde los creadores de las bases de datos hasta las plataformas que alojan y validan los resultados, pasando por los ingenieros que diseñan las arquitecturas de red y los usuarios que trabajan sobre los outputs.

El resultado es un modelo de autoría distribuida o en red, que obliga a pensar la creación no como una propiedad individual, sino como un proceso sociotécnico donde confluyen múltiples agentes humanos y no humanos. En lugar de un sujeto creador único, encontramos un entramado colectivo y fragmentado, en el que la noción de autoría se convierte en un campo problemático más que en una categoría estable. La IA, en este sentido, no plantea una simple disyuntiva entre humano y máquina, sino que desvela la complejidad de un régimen de producción cultural en el que lo creativo se reparte entre distintos niveles de intervención y responsabilidad.

## Conclusiones

Vivimos en un tiempo en que la sospecha se ha convertido en la condición natural de nuestra relación con las imágenes. Sin embargo, la sospecha no es en sí misma emancipadora. Conviene distinguir —y hacerlo con urgencia— entre el escepticismo que abre espacio al pensamiento crítico y el cinismo que lo clausura. Una cosa es dudar para comprender; otra muy distinta es asumir que todo es manipulación, que nada tiene valor, que la verdad es una quimera. Esa *escepticemia* indiscriminada nos paraliza tanto como la credulidad más ingenua. El reto consiste en modular la sospecha, darle un cauce pedagógico que enseñe a interrogar sin caer en el nihilismo informativo.

El futuro de la cultura visual se juega en ese delicado filo entre estética, ética y pedagogía: estética, porque los regímenes algorítmicos no solo producen imágenes falsas, sino también sensibilidades nuevas —lo hiperreal, lo *glitch*, lo iterativo— que debemos aprender a leer como huellas culturales; ética, porque la circulación de imágenes falsas erosiona la confianza colectiva y alimenta los populismos digitales; y pedagógica, porque la única vacuna frente a la desinformación no pasa por verificadores externos, sino por formar sujetos capaces de sostener una duda productiva sin caer en el cinismo paralizante.

De este modo, el estatuto de verdad en la cultura visual contemporánea debe ser reubicado y contextualizado. No podemos regresar a la inocencia de concebir la imagen fotográfica como prueba irrefutable, pero tampoco resignarnos al imperio absoluto de la posverdad. La verdad ya no puede entenderse como correspondencia directa entre imagen y mundo, sino como un proceso situado, mediado por tecnologías, instituciones y comunidades de interpretación. La velocidad con la que evoluciona la IAGen hace que las imágenes resultantes sean cada vez más realistas y difíciles de identificar, mejorando fallos recurrentes hasta el momento, como los elementos posturales, las repeticiones de patrones o la integración de textos y grafismos. Pero la pregunta ya no es si una imagen es verdadera o falsa, sino cómo, por qué y en qué condiciones opera como verdad.

En este escenario, conviene distinguir entre dos movimientos complementarios. El *fake*, entendido como estrategia cultural, actúa como un caballo de Troya que permite desvelar los mecanismos de manipulación y fortalecer la conciencia crítica frente a los discursos dominantes. La IA, en cambio, aporta una potencia inédita: acelera, automatiza y multiplica la capacidad de producir relatos engañosos con una facilidad sin precedentes. El desafío consiste en articular ambos planos para no quedar atrapados en la parálisis de la sospecha, sino para convertirla en motor de análisis y de acción cultural. En última instancia, lo que está en juego no es solo la relación individual con las imágenes, sino la posibilidad de sostener un espacio común de interpretación. Si toda imagen se percibe como sospechosa y cada relato como manipulable, la comunidad corre el riesgo de fragmentarse en ficciones inconciliables. Por eso, más que restaurar una inocencia perdida, urge imaginar nuevas formas colectivas de confianza, conscientes de su fragilidad, pero capaces de dar sentido compartido a un mundo saturado de ficciones. Tener disponibilidad del código fuente de estas herramientas, conocer los datos de entrenamiento y cualquier otro parámetro documental puede ayudarnos a entender cómo funcionan; promover planes de ética y alfabetización informacional puede ser una estrategia de discernimiento; generar servicios y espacios acreditados, fiables y de calidad puede anclarnos a

la verdad y ayudarnos a formar usuarios críticos. Pero todo esto puede no ser suficiente en este avance interesadamente acelerado en el que nos hemos instaurado y que empezamos a normalizar, que entremezcla intereses y necesidades indiscriminadamente y en el que la reproductibilidad descontrolada y anonimizada, manipulativa o no, resulta incontestable. La educación artística, entonces, tiene aquí un papel insustituible. No se trata de enseñar a producir imágenes más bellas o más fieles, sino de aprender a habitar un régimen visual donde la sospecha es constitutiva. Cultivar una actitud escéptica, pero no cínica; abierta, pero no ingenua. Porque quizá el mayor riesgo de nuestro tiempo no es que las máquinas nos engañen, sino que terminemos por no creer en nada.

## Referencias

- Akten, M. (2018). *Learning to see* [Instalación interactiva]. Varias presentaciones internacionales.
- Arendt, H. (1967, February 25). Truth and politics. *The New Yorker*. <https://www.newyorker.com/magazine/1967/02/25/truth-and-politics>
- Audry, S. (2021). *Art in the age of machine learning*. MIT Press.
- Barachini, F. (2021). La postfotografía: una revisión crítica del concepto. *Revista Latina de Comunicación Social*, 79, 163–182. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2021-1512>
- Barthes, R. (1968). *La muerte del autor*. En *El susurro del lenguaje*. Paidós.
- Barthes, R. (1980). *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*. Paidós.
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation*. University of Michigan Press.
- Beller, J. (2006). *The cinematic mode of production: Attention economy and the society of the spectacle*. Dartmouth College Press.
- Benjamin, W. (2008). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Ítaca.
- Boehm, G. (2020). *La estética de lo inhumano*. Herder.
- Brea, J. L. (2010). *Las tres eras de la imagen: Imagen-materia, film, e-image*. Akal.
- Brusadin, B. (2015). Asalto a la comunicación. Una redefinición del fake como práctica artística activista en la sociedad de la información. *Research, Art, Creation*, 3(3), 241–252.
- Buckingham, D. (2019). *The media education manifesto*. Polity Press.
- Chesney, R., y Citron, D. (2019). Deep fakes: A looming challenge for privacy, democracy, and national security. *California Law Review*, 107(6), 1753-1819. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3213954>
- Chung, S. (2015). *Drawing Operations*. [Proyecto artístico]. Disponible en: <https://sougwen.com>
- Crawford, K. (2021). *Atlas of AI: Power, politics, and the planetary costs of artificial intelligence*. Yale University Press.
- Crespo, S. (2019). *Neural Zoo*. [Proyecto artístico]. Disponible en: <https://sofiacrespo.com>
- Deleuze, G. (1985). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Paidós.
- Dinkins, S. (2018). *Conversations with Bina48*. Disponible en: <https://www.stephaniedinkins.com>

- Eco, U. (1979). *Lector in fabula: La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Lumen.
- Elwes, J. (2019). *Zizi – Queering the Dataset*. Disponible en: <https://www.jakeelwes.com>
- Fontcuberta, J. (2016). Desfosilizar la verdad. En *Fake. No es verdad, no es mentira* (pp. 105–118). Institut Valencià d'Art Modern.
- Fontcuberta, J. (2016). *La furia de las imágenes: Notas sobre la postfotografía*. Galaxia Gutenberg.
- Foucault, M. (1969). ¿Qué es un autor? En *Estética, poética y filosofía del lenguaje*. Paidós.
- Foucault, M. (1980). *Power/knowledge: Selected interviews and other writings, 1972–1977*. Pantheon.
- Freud, S. (2006). *Lo ominoso*. En Obras completas, Vol. XVII (pp. 217-251). Amorrortu.
- Gangadharbatla, H. (2022). The role of AI attribution knowledge in the evaluation of artwork. *Empirical Studies of the Arts*, 40(2), 125–142. <https://doi.org/10.1177/0276237421994697>
- Gómez Cruz, E., y Lehmuskallio, A. (2016). *Digital Photography and Everyday Life: Empirical Studies on Material Visual Practices*. Routledge.
- Groys, B. (2016). *In the flow*. Verso.
- Harari, Y. N. (2014). *Sapiens: De animales a dioses*. Debate.
- Harari, Y. N. (2015). *Homo Deus: Breve historia del mañana*. Debate.
- Hernández-Echevarría, C. (2024). Inteligencia artificial, elecciones, medios y desinformación. *Cuadernos de Periodistas*, (48).
- Lipovetsky, G. (2016). *De la ligereza*. Anagrama.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
- Manovich, L. (2020). *Cultural analytics*. MIT Press.
- Marchán Fiz, S. (2020). *La estética de lo inhumano*. Tecnos.
- Marzo, J. L. (2016). Exhumar la verdad y dejar que huela. En *Fake. No es verdad, no es mentira* (pp. 61–87). Institut Valencià d'Art Modern.
- McIntyre, L. (2018). *Post-truth*. MIT Press.
- Menkman, R. (2011). *The glitch moment(um)*. Institute of Network Cultures.
- Miller, A. I. (2019). *The artist in the machine: The world of AI-powered creativity*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/11585.001.0001>
- Misseri, L. E. (2023). Autoría e inteligencia artificial generativa: presupuestos filosóficos de la función del autor. *Isonomía*, 59, 229–252. <https://doi.org/10.5347/isonomia.59/2023.692>
- MIT Center for Advanced Virtuality. (2019). *In event of moon disaster*. <https://moondisaster.org>
- Navarro, E., y Torres, A. (2023). Jo també hi era| Fake Mundet. En E. Bosch (ed.), *No és un llibre de receptes* (p. 105-119). Rosa Sensat.
- Nikonole, H. (2018). *Deus X Machina* [Instalación]. Presentada en CTM Festival, Berlín.
- Paglen, T. (2016). Invisible images (Your pictures are looking at you). *The New Inquiry*.
- Pariser, E. (2011). *The filter bubble: What the Internet is hiding from you*. Penguin.
- Posters, B. (2020). *Spectre Project*. <https://billposters.ch>
- Rancière, J. (2005). *El espectador emancipado*. Manantial.
- Ridler, A. (2018). *Mosaic Virus* [Instalación audiovisual]. Victoria & Albert Museum, Londres.
- Ritchin, F. (2009). *After photography*. W. W. Norton & Company.

- Ritchin, F. (2013). *Bending the frame: Photojournalism, documentary, and the citizen*. Aperture.
- Rushkoff, D. (2019). *Team Human*. Recorded Books.
- Shifman, L. (2014). *Memes in digital culture*. MIT Press.
- Soto Calderón, A. (2022). La imagen desde la postfotografía: Una revisión crítica. *Revista de Comunicación*, 21(1), 203–219. <https://doi.org/10.26441/RC21.1-2022-A10>
- Soto Calderón, A. (2023). La relación entre imágenes y ficción en el pensamiento de Jacques Rancière. *Pensamiento. Revista de Investigación e Información Filosófica*, 79(306), 1823–1841. <https://doi.org/10.14422/pen.v79.i306.y2023.007>
- Steyerl, H. (2009). In defense of the poor image. *e-flux journal*, 10, 1-9.
- Torres, A. (2022). Mentiras reveladoras: El fake como práctica artística contra la defactualización. *Visual Review. International Visual Culture Review*, 10(1), 1-13. <https://doi.org/10.37467/revvisual.v9.3560>
- Torres-Carceller, A. (2024). The ARTificial Revolution: Challenges for Redefining Art Education in the Paradigm of Generative Artificial Intelligence. *Digital Education Review*, 45, 84-90. <https://doi.org/10.1344/der.2024.45.84-90>
- UNESCO. (2021). *AI and Trust in Media: Building Resilience against Disinformation*. UNESCO.
- van Dijck, J. (2013). *The culture of connectivity: A critical history of social media*. Oxford University Press.
- Vercellone, F. (2020). *El sublime tecnológico*. Casimiro.
- Wardle, C., y Derakhshan, H. (2017). *Information disorder: Toward an interdisciplinary framework for research and policymaking*. Council of Europe.
- Zuboff, S. (2019). *The age of surveillance capitalism*. Profile Books.
- Zylinska, J. (2020). *AI art: Machine visions and warped dreams*. Open Humanities Press.