

II SEMINARIO INTERNACIONAL

REPRESENTACIONES CONTEMPORÁNEAS DEL DUELO Y EL DOLOR

Imágenes de duelo y dolor en el presente tecnológico:

Entre la IA y las nuevas prácticas online



SOCIAL
LIFE



OPEN THIS
WHEN I DIE



DELETE
DATA



10 DE DICIEMBRE DE 2024



UNIVERSITAT DE
BARCELONA



MINISTERIO
DE CIENCIA, INNOVACIÓN
Y UNIVERSIDADES



AGENCIA
ESTATAL DE
INVESTIGACIÓN

Este seminario es parte del proyecto de I+D+i Representaciones contemporáneas del duelo y el dolor: visibilización, agencia y transformación social a través de la imagen [pid2022-137176oa-i00], financiado por MICIU/AEI/10.13039/501100011033/

PROGRAMA



- 11.00H Presentación
- 11.15H **Narrativas Visuais de Doença na Arte Generativa por IA:
A Criação de uma Variante?**
Susana de Noronha (Centro de Estudos Sociais da Universidade de Coimbra)
- 11.30H **Cáncer de mama y generación de imágenes con IA: sesgos desde la cultura visual**
Raquel Baixauli (Universitat de València)
Rebeca Pardo (Universidad Internacional de la Rioja, Universitat de Barcelona)
- 11.45H Debate
- 12.00H **Imaginar la ausencia. Breve genealogía visual de los deadbots**
Gorka López de Munain (Universidad del País Vasco)
- 12.15H **Where The Data Rests:
nostalgia, muerte y duelo a través de las estéticas de internet**
Raquel Luaces (Universitat de Barcelona)
- 12.30H Debate
- 12:45H Propuestas
- 13.00H Cierre

Narrativas Visuais de Doença na Arte Generativa por IA: A Criação de uma Variante?

Susana de Noronha (Centro de Estudos Sociais
da Universidade de Coimbra)

Uma tecnologia em evolução – os geradores de imagem por inteligência artificial (IA) – está a fazer emergir uma nova variante de narrativas visuais de doença que coloca em questão as afirmações apresentadas sobre formas de arte precedentes. Irei interrogar as mudanças abrangidas por esta tecnologia, pretendendo desenvolver uma teoria abrangente sobre o encastrar da ‘arte’ generativa visual (por IA) nas experiências e narrativas de doença e vice-versa. De que forma podem as imagens e arte geradas por IA ser relevantes para uma relação renovada não apenas com os nossos corpos, mas com o mundo ao nosso redor na forma como vivenciamos e representamos a doença?

Combinando a antropologia médica e os estudos sociais da ciência, tecnologia, arte e cultura material, desenvolverei uma análise comparativa e inclusiva, abrangendo todos os tipos de doença (mentais, orgânicas e incapacidades) bem como todas as fases, das crónicas ou em remissão, às avançadas ou terminais. Teórica e metodologicamente, privilegio a voz e a agência criativa de pacientes, partindo dos seus conhecimentos situados, na ambição de repensar os entrelaçamentos entre doença, resistência, arte e tecnologia.

Cáncer de mama y generación de imágenes con IA: sesgos desde la cultura visual

Raquel Baixauli (Universitat de València)
Rebeca Pardo (Universidad Internacional de la Rioja,
Universitat de Barcelona)

Nuestra investigación en proceso se centra en las representaciones del cáncer de mama generadas por la inteligencia artificial. Desde los prompts para generar las imágenes, la utilización de ciertos términos que parecen más objetivos como “mujer con cáncer de mama” generan respuestas de la IA avisando que se infligen los códigos de conducta de las aplicaciones. Sin embargo, la IA sí genera imágenes cuando se añaden otros términos relacionados, por ejemplo, con metáforas bélicas en torno a la enfermedad.

Nuestro objetivo es analizar los sesgos desde enfoques propios de la cultura visual y la historia del arte. Partiendo de esta premisa, las imágenes resultantes, con frecuencia edulcoradas, parecen estar más relacionadas con los bancos de imágenes y con el imaginario publicitario sobre la enfermedad (y el pinkwashing), que con otros proyectos de arte y fotoperiodismo del tema.

Imaginar la ausencia. Breve genealogía visual de los deadbots

Gorka López de Munain (Universidad del País Vasco)

En los últimos meses han salido numerosas noticias sobre los nuevos modelos de "deadbots", generando una importante controversia. Se trata de réplicas digitales con las que es posible interactuar de un modo fluido a través de texto o mediante la conversación con imágenes animadas. El objetivo de esta intervención no es tanto valorar la pertinencia de estas aplicaciones o cuestionar su papel en el duelo (aspectos esenciales y que deberán ser abordados), sino explorar sus antecedentes en otros momentos históricos. A través de una serie de ejemplos, podrá observarse que la relación con las imágenes de quienes han fallecido ha sido siempre fluida e intensa, explorando los límites de los medios propios de cada época. Con ello, se buscará trazar una genealogía que nos permita contextualizar estos sorprendentes "deadbots", huyendo de los titulares que reducen su presencia a una mera curiosidad de nuestras sociedades digitales.

WHERE THE DATA RESTS:

nostalgia, muerte y duelo a través de las estéticas de internet

Raquel Luaces (Universitat de Barcelona)

En el marco de mi investigación doctoral sobre espacios liminales virtuales e imágenes pertenecientes a las "estéticas de internet" relacionadas con la muerte y el duelo, creadas y compartidas online por usuarios en los últimos años, he desarrollado un proyecto artístico que toma la forma de un videojuego experimental. Este espacio 3D invita al usuario a interactuar en un entorno virtual que fusiona lo familiar con lo inquietante. Los jugadores se encuentran con mensajes generados por inteligencia artificial con los que pueden interactuar, integrados en el ambiente liminal, que evocan la nostalgia de los chatbots de los años 90 y de juegos como *Akinator*. En este contexto, la IA se convierte en una especie de médium digital, guiando a los participantes a través de temas de nostalgia y pérdida, y profundizando gradualmente en la experiencia personal de cada usuario.