



# NEMOTIPOS

JOAN FONTCUBERTA









**NEMO  
TIPOS**

**SALA VERÓNICAS**

MURCIA 2024



# NEMO TIPOS



VERÓNICAS  
MURCIA

FONTCUBERTA



*«La Sala Verónicas se transforma en un espacio donde los límites entre lo real y lo imaginario se desdibujan, dando paso a la mente creativa y provocadora de Joan Fontcuberta»... «La exposición no solo celebra la maestría técnica de Fontcuberta, sino también su capacidad para provocar reflexiones profundas sobre la naturaleza de la verdad y la representación en la era digital».*

ChatGPT3.5 -9 de diciembre de 2023

Si en el popular ChatGPT ponemos «crear un texto con Joan Fontcuberta y Sala Verónicas», de forma inmediata aparecen cinco párrafos con referencias como las anteriores. Tal vez si usted hace lo mismo hoy, le saldrán referencias como que estamos ante la exposición más importante de Joan Fontcuberta en los últimos años en España.

También le indicará que **Nemotipos** es una denominación genérica que sirve para designar las series de Fontcuberta donde se recurre a la Inteligencia Artificial. En concreto, la exposición de la Sala Verónicas presenta los trabajos del

último lustro aplicando una tecnología GAN (Generative Adversarial Networks) y procesos de machine learning que ha realizado quien es el fotógrafo español de más prestigio y repercusión internacional, el único galardonado con el Premio Hasselblad, considerado el Nobel de la fotografía.

De hecho, es la primera vez que se reúnen todos los trabajos que ha hecho Fontcuberta con Inteligencia Artificial, fotografías sin referentes, sin cámara ni dispositivos ópticos. Se trata de una nueva vuelta de tuerca en su trabajo, una línea más vinculada a la cultura visual, la investigación y el pensamiento. Y es la Sala Verónicas la que acoge esta nueva exploración exitosa de Joan Fontcuberta, acompañada de esta magnífica edición con textos que reflexionan sobre la llegada de la IA de la mano de especialistas como el propio fotógrafo —quien también es uno de los teóricos más importantes relacionados con la imagen—, Sema D'Acosta y Juan Martín Prada. Todo ello acompañado del relato de uno de los escritores y pensadores de referencia de la Región de Murcia, Miguel Ángel Hernández.

CARMEN CONESA

CONSEJERA DE TURISMO, CULTURA, JUVENTUD Y DEPORTES





N D I C E

---

SALIR DE LA INOPIA JOAN FONTCUBERTA	16
LA TERCERA REVOLUCIÓN VISUAL SEMA D'ACOSTA	22
FREAK SHOW	33
DE RERVM NATVRA	63
COMER CON LOS OJOS, MIRAR CON LA BOCA JOAN FONTCUBERTA	90
NEMOTIPOS VS FOTOGRAFÍA SEMA D'ACOSTA	94
IMÁGENES DE CONDENSACIÓN JUAN MARTÍN PRADA	98
DÉJÀ-VU	117
FRENOGRAFÍAS	141
LA PETITE MORT	157
PROSOPAGNOSIA	175
POST: POSTMORTEM/POSTFOTO MIGUEL ÁNGEL HERNÁNDEZ	195
GOOGLEGRAMAS	220
OROGÉNESIS	246
TOPOFONÍAS	268
STATEMENT	278

---





# SALIR DE LA INOPIA

JOAN FONTCUBERTA

El problema no es que la actual hornada de imágenes de apariencia fotográfica generadas por algoritmos se confundan con las fotografías auténticas que ven con ello menguada su credibilidad como documento. El problema es, en cambio, que hasta ahora hemos estado haciendo del valor probatorio de la fotografía un acto de fe. Instalados tanto tiempo en la inopia, lo que hace en ese aspecto la IA es quitarnos la venda de los ojos y confrontarnos pedagógicamente con nuestra propia ingenuidad.

Las *fotografías algorítmicas* (**nemotipos** propone llamarlas Sema D'Acosta, de *nemo*, nadie, sin referente) ya no son hijas de la química y de la luz sino de la computación y de la oscuridad. Y de hecho conviven con nosotros desde hace por lo menos dos décadas, eso sí, restringidas a un ámbito profesional o especializado. La novedad está ahora en su acceso indiscriminado, en la facilidad de su uso y en el refinamiento de su resultado. Hay que agradecer, pues, que proliferen y estén al alcance de todo el mundo porque nos recordarán la necesidad de dudar.

Puede que los **nemotipos** corroboren que toda imagen es inevitablemente una ilusión. Echemos mano de *Elogio de la mentira* (1928) de Josep Torres Tribó, un pensador de filiación libertaria que murió asesinado en un campo de exterminio nazi. En sintonía con la filosofía de la sospecha, Torres Tribó aboga por una mentira en sentido extramoral, expresión de libertad y antidiogmática, que trasciende la mera transcripción de lo real y se manifiesta en el lenguaje y en la creación artística. Las palabras, como las imágenes, no representan el mundo sino que lo reconstruyen con ficciones. Seamos cautos depurando el trecho que va de la mentira extramoral a la mentira inmoral.

Entusiasta de la tecnología, Torres Tribó pronosticaba que cuando las máquinas suplan a los humanos en las funciones básicas de la vida alcanzaremos por fin el horizonte

que propiciará nuestro pleno desarrollo espiritual. En el futuro incierto proyectado por la IA, ¿tiene cabida todavía una fotografía con valor documental o se convertirá ésta en mera ilustración? ¿Reducirá la fotografía su función como testimonio histórico al papel que juegan por ejemplo «La rendición de Breda» y el «Gernika», o habrá algo más?

La condición documental es forjada por el uso y por el contexto más que por el procedimiento. Pero para los recalcitrantes de las esencias fotográficas tradicionales, todavía hay esperanza: aún es posible técnicamente diferenciar si una imagen procede de una cámara o de un ordenador de la misma forma que los forenses averiguan si una evidencia ha sido falseada. La película *Blade Runner* de Ridley Scott inspirada en una novela de Philip K. Dick es de 1982 y plantea una trama situada en 2019: nuestra época. En ella los *replicantes*, robots de apariencia indiscerniblemente humana, se infiltran en la sociedad y solo pueden ser identificados y neutralizados por agentes *blade runner*. Distinguir una fotografía de un **nemotipo** idéntico tiene solución: solo hay que adiestrar *blade runners* para la fotografía, capaces de desenmascarar también esas amenazantes imágenes replicantes.

La abusiva atención que recibe hoy la IA es una cuestión de tendencia mediática ante el tsunami de imágenes sin referente que nos están invadiendo por todos lados y la alarma que originan. El desarrollo de las tecnologías *Deepfake* ha abierto la caja de Pandora de la iconosfera para generar millones de aparentes retratos hiperrealistas que no son reales. Confiábamos en ver para creer. Pero ¿qué ocurre cuando lo que vemos no existe? Cuando lo que vemos ya no es lo que vemos, sino una construcción, una invención; o peor, una alucinación. Sin que apenas lo apercibamos, nuestra percepción de la realidad cambia a un ritmo mucho más rápido que el propio cambio de la realidad misma. Podemos hoy culpar de ese desajuste a la IA, pero lo cierto es que estos extraordinarios sistemas generativos de imá-

genes se inscriben en el recorrido de las diferentes tecnologías de visión, tan bien explicadas por Jonathan Crary en su libro *Las técnicas del observador: visión y modernidad en el siglo XIX*. También la cámara modeló nuestra percepción del mundo. De una forma genérica las sucesivas tecnologías de visión lo han venido haciendo. El trasfondo del desconcierto actual es la transición de un realismo basado en la óptica a un realismo basado en la computación. Del realismo griego, la perspectiva del Renacimiento y demás sistemas de formateo de la mirada, estamos pasando de golpe a la suma de todos estos regímenes de visión compactados en unos automatismos informáticos de representación, que podemos aplicar a voluntad. Con unas pocas instrucciones, un *prompt*, el ordenador nos escupe dócilmente las imágenes que le solicitamos.

Pero si la ciencia-ficción nos alcanza, ¿en qué agujero se ha escondido el futuro?, se pregunta el historiador Philipp Blom. Nos ha pillado la revolución y los fotógrafos hemos de decidir en qué lado de la historia nos ponemos: causa commoción que una imagen fotorrealista generada por el programa *Stable Diffusion* ha ganado un importante concurso fotográfico internacional<sup>1</sup>. Desconcertados, los periodistas y los voceros del sector se preguntan si llegará el momento en que una pseudofotografía de este tipo se imponga en el *World Press Photo*. Pero la pregunta está mal formulada. Lo que deberíamos cuestionar es si en el escenario actual seguirá teniendo sentido una convocatoria como la del *World Press Photo*. Hace bastante tiempo cayó un meteorito y los *foto-sauros* hemos hecho como que la cosa (la postfotografía) no iba con nosotros. Hasta que nos hemos dado de bruces con este nuevo régimen visual propiciado por algoritmos.

No quiero caer en la tentación de preguntarle al Chat GPT cuál es el porvenir de la fotografía. Prefiero seguir privilegiando mi estupidez natural a su inteligencia artificial. Y

esta estupidez natural me lleva a varias cavilaciones. La primera fotografía cuyo original se conserva data de 1826 pero hay constancia de una toma anterior, *La table mise*, de 1822, de la que solo sobreviven reproducciones como referencia. Felicidades, la fotografía ha cumplido doscientos años y podemos darnos más que satisfechos por el cometido que ha cumplido. Pero es previsible que a partir de ahora la fotografía tal como la conocemos vaya convirtiéndose en una práctica residual dentro de la masiva producción de imágenes. Cada vez más abundarán imágenes hechas por máquinas para comunicarse con otras máquinas, que nos dejarán a los humanos al margen. El crítico estadounidense Colin Westerbeck concluía que cuando un medio de comunicación pierde su función social se convierte en arte. Le pasó a la pintura cuando su razón de ser fue usurpada por la fotografía. Y ahora es la fotografía la que debe replegarse: pronto solo le quedará el arte.

Por eso saludo a aquellos disidentes que proponen fórmulas de resistencia. La primera fotografía, «*La table mise*», era un antotipo, es decir, una impresión efectuada sobre emulsiones fotosensibles a base de plantas (Niépce utilizó aceite de lavanda). Frente a una tecnocracia disruptiva pero también contra el efecto contaminante de los químicos empleados en la fotografía convencional, algunos autores con sensibilidad ecológica recurren a procedimientos alternativos como el cafenol (revelado a base de café) o a emulsionar sus papeles con espinacas, amapolas o romero. Representan la actitud testimonial y poética, pero también la metáfora del puñado de irreductibles galos rodeados por legiones enteras de romanos. Ojalá lo que quede de la fotografía nos depare aventuras tan emocionantes como las de Astérix y Obélix.

1 La imagen *The Electrician* de la serie *PSEUDOMNESIA* del fotógrafo alemán Boris Eldagsen fue la obra ganadora del *Sony World Photography Award 2023* en la categoría *Creatividad*. Su imagen no sólo recibió este único reconocimiento, sino que, al complacer tanto al jurado, también se hizo con el máximo premio del concurso al convertirse en la obra elegida como vencedora de la convocatoria general, obteniendo cinco mil dólares y un amplio equipamiento Sony. Lo insólito es que este misterioso retrato-nemotipo había sido creado por IA. El autor en vez de presentar una toma realizada con una cámara y luego retocada con *Photoshop* como habían hecho los miles de participantes que optaron a esta sección, recurrió a herramientas específicas para solicitarle a la IA que ideara una fotografía de un estilo visual característico inspirado en la década de 1940. De forma inesperada, el fotógrafo alemán publicó en su página web y en redes sociales una carta abierta explicando que rechazaba el premio porque consideraba que la IA no era fotografía y abrió un debate público sobre la cuestión.

# COMING OUT OF THE DARK

JOAN FONTCUBERTA

The problem is not that the current crop of seemingly photographic images generated by algorithms are being mistaken for genuine photographs, whose credibility as documents is thereby diminished. The problem is rather that up till now we have been making the evidential value of photography an act of faith. Having been firmly in the dark for so long, we find that what AI is doing in this respect is to remove the blindfold from our eyes and confront us instructively with our own naivety.

Algorithmic “photographs” (*nemotypes*, as Sema D’Acosta suggests calling them, from *nemo*, “nobody”, with no referent) are no longer born of chemistry and light but of computing and darkness. And in fact they have been with us for at least two decades, albeit confined to a professional or specialized sphere. What is new now is that they are indiscriminately accessible, easy to use and refined in their results. So we should be grateful that they are proliferating and are within everyone’s reach, because they will remind us of the need to be sceptical, to doubt.

Perhaps nemotypes confirm that every image is inevitably an illusion. Let us turn to *Elogio de la mentira [In Praise of Lying]* (1928) by Josep Torres Tribó, a libertarian thinker who was murdered in a Nazi extermination camp. In line with the philosophy of suspicion, Torres Tribó advocates lying in an extra-moral sense, as an anti-dogmatic expression of freedom, transcending mere transcription of the real and manifested in language and artistic creation. Words, like images, do not represent the world but reconstruct it with fictions. We should be careful to clarify the space between extra-moral and immoral lies.

Torres Tribó, a technology enthusiast, predicted that when machines replace humans in the basic functions of life we will finally reach the horizon that will foster our full spiritual development. In the uncertain future envisaged by AI, is there still a place for photography with documentary value or will it become mere illustration? Will the function of photography as historical testimony be reduced to the role played by *The Surrender of Breda* and *Guernica*, for example, or will there be something more?

Documentary status is determined by use and context rather than procedure. But for die-hard devotees of traditional photographic essentialisms, there is still hope: it is still technically possible to distinguish whether an image comes from a camera or a computer, in the same way that forensic examiners can tell whether evidence has been faked. Ridley Scott’s *Blade Runner*, inspired by a Philip K. Dick novel, dates from 1982 and presents a plot set in 2019: our era. In this film, “replicants”, robots of indistinguishably human appearance, infiltrate society and can only be identified and neutralized by “blade runner” agents. To distinguish a photograph from an identical nemotype, there is a solution: all you have to do is train blade runners for photography, capable of unmasking these replicant images as well.

The undue attention AI now receives is a matter of media trends, faced with the tsunami of referentless images overrunning us from all sides and the alarm they cause. The development of Deepfake technologies has opened the Pandora’s box of the iconosphere, generating millions of hyperrealistic ostensible portraits that are not real. We used to think that seeing is believing. But what happens when what we see does not exist? When what we see is no longer what we see, but a construction, an invention, or worse, a hallucination? Although we hardly notice it, our perception of reality changes at a much faster rate than reality itself. Today we can blame AI for this disparity, but the truth is that these extraordinary image generation systems fall within the ambit of the various vision technologies, so well explained by Jonathan Crary in his book *Techniques of the Observer*:

*On Vision and Modernity in the Nineteenth Century.* The camera also shaped our perception of the world. In a generic way, successive vision technologies have been doing so. Underlying the current bewilderment is the transition from a realism based on optics to a realism based on computing. From Greek realism, Renaissance perspective and other systems for formatting the gaze we are suddenly shifting to the sum of all these vision regimes compacted into computerized automation of representation, which we can apply at will. With a few instructions, a prompt, the computer obediently spits out the images we ask it for.

But if science fiction has caught up with us, in what hole is the future hiding?, wonders the historian Philipp Blom. The revolution has overtaken us and we photographers have to decide which side of history we are on: it comes as a shock that a photorealistic image generated by the Stable Diffusion program has won an important international photography competition.<sup>1</sup> Bewildered journalists and industry spokespersons are wondering whether the time will come when a pseudo-photograph of this kind will win the World Press Photo Contest. But this is the wrong question. What we should be asking is whether a competition like the World Press Photo will continue to make sense in the current scenario. A meteorite fell quite some time ago and we photosaurs acted as though the situation (post-photography) had nothing to do with us. Until we came up against this new visual regime brought about by algorithms.

I do not want to succumb to the temptation of asking Chat GPT to tell me the future of photography. I prefer to continue favouring my natural stupidity over its artificial intelligence. And this natural stupidity leads me to several thoughts. The first surviving original photograph dates from 1826, but there is evidence of an earlier shot, *La table mise*, from 1822, of which only reproductions exist

as a reference. Congratulations: photography has passed its two-hundredth birthday and we can be satisfied with the job it has done. But we can expect that from now on photography as we know it will gradually become a residual practice within the massive production of images. There will be an increasing abundance of images made by machines to communicate with other machines, leaving us humans on the sidelines. The American critic Colin Westerbeck concluded that when a communication medium loses its social function it becomes art. It happened to painting when its raison d'être was usurped by photography. And now it is photography that must retreat: soon it will only be left with art.

So I salute those dissidents who are proposing strategies of resistance. The first photograph, *La table mise*, was an anthotype, that is, a print created on photosensitive emulsions derived from plants (Niépce used lavender oil). Faced with a disruptive technocracy, but also to oppose the polluting effect of the chemicals used in conventional photography, some ecologically aware photographers are turning to alternative means such as caffenol (a coffee-based developer) or emulsifying their paper with spinach, poppies or rosemary. They represent the testimonial, poetic approach, but also the metaphor of a handful of indomitable Gauls surrounded by whole legions of Romans. Let us hope that what is left of photography brings us adventures as exciting as those of Asterix and Obelix.

1 The image *The Electrician* from the *Pseudomnesia* series by the German photographer Boris Eldagsen won the 2023 Sony World Photography Awards in the Creative category. Not only did it receive this unique accolade; it pleased the jury so much that it also took top prize in the competition, becoming the work chosen as the overall winner and receiving five thousand dollars and a large amount of Sony equipment. What was unusual was that this mysterious nemotype-portrait had been created by AI. Instead of submitting a shot taken with a camera and then retouched with Photoshop, as the thousands of entrants competing in this section had done, Eldagsen used specific tools to ask the AI to devise a photograph in a characteristic 1940s-inspired visual style. Unexpectedly, he published an open letter on his website and on social media explaining that he was refusing the prize because he considered that AI was not photography opening a public debate on the issue.



# LA TERCERA REVOLUCIÓN VISUAL

SEMA D'ACOSTA

«Toda imagen es el relato de una mirada sobre algo»<sup>1</sup>

David Hockney

**Nemotipos** es una denominación genérica que sirve para designar las series de Joan Fontcuberta donde se recurre a la Inteligencia Artificial (IA). Precisamente en este libro se presentan sus trabajos del último lustro aplicando una tecnología GAN (*Generative Adversarial Networks*) y procesos de *machine learning*. Primero, en co-autoría con Pilar Rosado: *Prosopagnosia* (2019), *La petite mort* (2020), *Frenografías* (2021) y *Déjà-Vu* (2021-2023). Más recientemente, *De rerum natura* (2023) y *Freak-Show II* (2024), ya sin la cooperación de otra persona. Asimismo, este neologismo también es un término adecuado para dar nombre a cualquiera de sus trabajos anteriores donde se generaba una imagen por algoritmos o *softwares* específicos. De hecho, es justo subrayar que en su prolongada trayectoria podemos hallar desde los años noventa una coherente línea de investigación relacionada con las correspondencias entre lenguajes más allá de lo visual y la creación de imágenes sin el uso de cámaras e, incluso, sin intervención humana. Su constante preocupación sobre las posibilidades de lo fotográfico al margen de la toma, medios de registro, aparatajes técnicos o enfrentamientos tecnológicos entre lo analógico y lo digital, aborda su naturaleza como un medio complejo y difícil de asir, más próximo a disciplinas vinculadas con las ideas, lo sociológico, la comunicación y la semiótica que a las Bellas Artes. Esta posición inédita que asume la fotografía como un ámbito poroso y en incesante cambio adaptado al imaginario de cada espectador no ha sido bien entendida por muchos exégetas de la ortodoxia que se fijaban más en lo hecho en el pasado que en lo que estaba por venir en el futuro. Para Joan Fontcuberta, la fotografía es un instrumento de pensamiento que ensancha nuestra cultura visual. Por suerte, la Inteligencia Artificial

viene a confirmar que proyectos de hace unas décadas como *Topofonías* (1993-95), *Orogénesis* (2002-06) o *Googlegramas* (2004-10) estaban mirando en la dirección adecuada.

De modo intencionado, esta incipiente tipología de trabajos nos remite al origen de la fotografía. Igual que en los comienzos de este lenguaje aparecieron calotipos y daguerrotipos, ahora la IA está creando **nemotipos**: imágenes sin referentes, donde «nadie» (*nemo* en latín), ninguna persona, interviene. Paradójicamente, se pueden trazar conexiones entre esta nueva versión de la fotografía y sus principios, ya que en torno a 1840 los investigadores ya se admiraban de que por primera vez se lograba captar la realidad sin la intervención de la mano humana (*sine-manu-factura*). De hecho, entendían que con estas primeras fotografías la Naturaleza se replicaba a sí misma, por eso el libro de Fox Talbot se titula *The Pencil of Nature* (1844), evitando mencionar la participación del hombre en este procedimiento inédito que generaba dibujos fotogénicos. Con los **nemotipos** otra vez se insiste sobre el peligro de que un elemento ajeno a lo humano logre concebir imágenes espontáneas. Si en el siglo XIX se obtuvieron mediante un método mecánico-químico que respondía a las inquietudes de una sociedad tecno-científica, hoy entran en juego factores más complejos que responden a la época actual, un periodo de transición donde la Inteligencia Artificial y los algoritmos marcan el pulso de una realidad híbrida condicionado en extremo por la cibernetica, Internet y las redes sociales.

Desde su aparición, la fotografía supuso una nueva forma de ver y aprehender la realidad. Sobre todo y especialmente por su rápida capacidad para llegar a mucha gente de diferentes estratos sociales, cala igual entre las élites que en el proletariado. Esa cuestión en torno

1 Hockey D. - Gayford, M. *Una historia de las imágenes*, Madrid, Siruela, 2018, p. 8.

al modo en que miramos y nos enfrentamos al mundo, puso en el epicentro de la problemática de lo visual a las personas, que habían tenido hasta entonces muy restringido el acceso a las imágenes representadas. Hasta el siglo XIX, la mayoría de la gente no ilustrada se relacionaba directamente con su entorno inmediato o con otros semejantes sin intermediación, nadie le contaba lo que veía porque siempre lo podía comprobar con sus propios ojos, apenas existían medios de registro que condicionaran su imaginario. Comprendían aquello que estaba relacionado con sus sentidos. Generación tras generación, se fue educando la mirada hasta establecer unos parámetros que ayudaban a interpretar de manera bidimensional una representación, pero eso fueron avances lentos y progresivos.

La primera revolución visual podemos situarla en el Renacimiento, a partir de 1413, cuando Brunelleschi legitima un trampantojo como la perspectiva para engañar a la mente y crear profundidad en una superficie plana. Aquello supuso un cambio radical, pues se estableció, tácitamente, que el Arte debía imitar a la Naturaleza. Leon Battista Alberti se encarga poco después de difundir sus ideas en el libro *Della Pittura* (1436), donde explica con detalle cómo elaborar *formas aparentes*, así las llama, según la luz y la posición de las figuras. El nuevo canon de belleza y perfección permite conocer el mundo e interactuar con él mediante la razón, motivado por un pensamiento humanista que se expande por la invención de la imprenta y las academias. Al poco tiempo, considerando que era el modo adecuado de solucionar visualmente los problemas de la incipiente sociedad de entonces, ese pacto se consolida como el acertado para delimitar los confines de una tradición pictórica, que no es más que lo que un grupo amplio de personas acepta como válido en un momento determinado. Esta época significa el origen de una mutación cultural que va a marcar desde entonces nuestro entendimiento de lo que vemos y cómo se construye una imagen. Los artistas en aquel tiempo, tal como indaga David Hockney en *El conocimiento Secreto* (2001), se esforzaron con todos los medios ópticos

posibles en registrar con fidelidad lo que veían. Ya nada volvió a ser igual. A partir de aquí, se crearon maravillas como La Capilla Sixtina de Miguel Ángel, Las Meninas de Velázquez o La Balsa de la Medusa de Théodore Géricault. Al menos durante cuatro siglos, estas reglas del juego sirvieron para hacer avanzar la mirada. Pero a mitad del siglo XIX se produce una crisis: la fotografía viene a quebrar ese régimen estable para cuestionar su validez como método único.

La segunda revolución visual comienza en la década de 1820. La palanca que permite mover ese sólido orden establecido son las investigaciones que hace Nicephore Niépce en Francia para lograr fijar una imagen. Luego, Louis Daguerre se encarga de mejorar sus avances y presentar públicamente en 1839 el daguerrotipo, que tiene una difusión enorme desde París, entonces capital del mundo. Curiosamente, de forma paralela otros como William Fox Talbot, Hippolythe Bayard o Hercules Florence desarrollaron métodos independientes para lograr fijar la realidad, una variedad de caminos para llegar a soluciones similares que demuestra que ese giro copernicano era inevitable. Los continuos avances técnicos en lo sucesivo ayudaron a que la fotografía se convirtiera en un fenómeno de masas. Disdéri patentó su método para hacer sus *Cartes-de-Visite* en 1854 y, desde entonces, no pararon de abrirse estudios por doquier, ricos y pobres querían perpetuarse en un retrato. Al igual que el ferrocarril, el telégrafo, la máquina de vapor, el fonógrafo, la máquina de coser, la bombilla eléctrica o el automóvil fueron inventos decimonónicos que potenciaron grandes mejoras en la vida cotidiana, así como el intercambio de ideas y comportamientos, la fotografía se convirtió en pocas décadas en una expresión popular que puso en jaque a la pintura. Tanto, que de esta crisis retiniana eclosionaron los Impresionistas y el Cubismo o figuras como Cézanne, Matisse o Picasso. El choque de sistemas permitió que algunos pudiesen rebelarse, mirar de otra manera, renunciar a lo asimilado. Se trataba de evitar el paradigma de la perspectiva que había reinado en el periodo anterior.

Mientras una sublevación está en marcha, tal como ocurre ahora, no se perciben las variaciones estructurales, sólo las superficiales. Un lustro o una década no es tiempo suficiente para afianzar una transición. Más ahora que parece que no tenemos pausa y la actualidad se agota al instante. Los actores que viven esa mutación no tienen distancia para valorar lo que está sucediendo, será el tiempo el que *a posteriori* permita evaluar los hechos con equidistancia. La tercera revolución visual dio comienzo en los dos mil con la difusión descontrolada de imágenes en Internet, el smartphone y las redes sociales. En este tiempo el mundo ha pasado de una economía global sostenida por lo material a otra basada en el conocimiento. A finales del siglo XX las principales industrias se dedicaban al petróleo, los coches o la electricidad. Ahora, los activos de negocio más destacados son los datos. Quien maneja la información tiene el poder. El significado socio-cultural de una foto ha cambiado en estos años, se ha modificado su sentido radicalmente. Todo se percibe ahora intermedio por una pantalla. Los recuerdos y las experiencias se confunden con lo visto. Hasta el lenguaje escrito se está viendo afectado por el asedio de los dispositivos de ver. Existe una problemática de la que nadie habla relacionada con entender aquello que observamos, más allá de leer o reconocer una imagen.

La irrupción masiva de **nemotipos** tras la pandemia del coronavirus en 2020 ha acentuado un conflicto cada vez más grave, el de nuestra vulnerabilidad ante lo que vemos. ¿Qué hacemos ante esta invasión? Si los **nemotipos** no son fotografías ¿qué son? Quizás deberíamos pararnos a reflexionar que el problema no son las balas, sino la velocidad con que nos llegan. Estamos focalizando la atención excesivamente en los resultados «creativos» de la IA, cuando el cambio invisible se está produciendo en una escala diferente y con un profundo calado. Digamos que estamos pendientes de lo bonitos o llamativos que son los árboles del bosque, sin darnos cuenta de que lo verdaderamente extraordinario, lo que es útil para la vida, es el oxígeno que generan.

## THE THIRD VISUAL REVOLUTION

SEMA D'ACOSTA

“Any picture is an account of looking at something”<sup>1</sup>

David Hockney

*Nemotypes* is a generic designation for Joan Fontcuberta's series using Artificial Intelligence (AI). To be precise, this book presents his works from the last five years applying a GAN (Generative Adversarial Network) technology and machine learning processes: first *Prosopagnosia* (2019), *La petite mort* (2020), *Phrenographies* (2021) and *Déjà-Vu* (2021–23), working with Pilar Rosado, and more recently *De rerum natura* (2023) and *Freak-Show* (2024), without a collaborator. In addition, this neologism is also a suitable term to apply to any of his earlier works in which an image was generated by algorithms & softwares. Indeed, it is fair to emphasize that during his lengthy career since the 1990s we find a consistent line of research related to the correspondences between forms of language beyond the visual and creation of images without the use of cameras, and even without human action. In his constant concern with the possibilities of the photographic medium beyond the shot itself, means of recording, technical apparatus and technological confrontations between analogue and digital, he addresses its nature as a complex medium, difficult to grasp, closer to disciplines connected with ideas, sociological issues, communication and semiotics than to fine arts. This unprecedented position that photography has adopted as a fluid, ever-changing field tailored to the imaginary of each viewer has not been well understood by many orthodox critics, who were

<sup>1</sup> David Hockney and Martin Gayford, *A History of Pictures: From the Cave to the Computer Screen*, London, Thames & Hudson, 2016.

paying more attention to what had done in the past than what was to come in the future. To Joan Fontcuberta, photography is an instrument of thought that broadens our visual culture. Fortunately, artificial intelligence is confirming that projects from a few decades ago, such as *Topophonies* (1993–95), *Orogenesis* (2002) and *Googlegrams* (2005), were looking in the right direction.

This incipient typology of works deliberately takes us back to the origin of photography. Just as calotypes and daguerrotypes appeared in the early days of the medium, now AI is creating nemotypes: images with no referent, in which “nobody” (*nemo* in Latin), no person, participates. Paradoxically, connections can be traced between this new version of photography and its beginnings, because around 1840 researchers were already marvelling at the fact that for the first time reality could be captured without the involvement of human hands (*sine-manu-factura*). In fact, they considered that with these first photographs nature was replicating itself; for that reason, Fox Talbot’s book is entitled *The Pencil of Nature* (1844) and avoids mentioning the participation of humans in this unprecedented procedure that generated “photogenic drawings”. With nemotypes, the danger of a non-human element managing to conceive spontaneous images is again emphasized. While in the nineteenth century they were obtained using a mechanical-chemical method that answered the concerns of a techno-scientific society, today more complex factors come into play, responding to the current era, a period of transition in which artificial intelligence and algorithms mark the pulse of a hybrid reality conditioned to an extreme degree by cybernetics, the Internet and social media.

As soon as it emerged, photography represented a new way of seeing and grasping reality. Especially and above all because of its rapid ability to reach many people from different social strata, it has as great an impact among the elites as on the proletariat. This question of the way we look at and confront the world put people, who until then had had very restricted access to represented

images, at the epicentre of the problem of the visual. Up to the nineteenth century, most unenlightened people related directly to their immediate surroundings or to other similar ones without any intermediary; nobody told them what they saw because they could always confirm it with their own eyes; there were hardly any means of recording to condition their imaginary. They understood what was related to their senses. Generation after generation, the gaze was trained until parameters were established that helped to interpret a representation two-dimensionally, but this progress was slow and gradual.

We can locate the first visual revolution in the Renaissance, starting in 1413, when Brunelleschi legitimized the trick of perspective to deceive the mind and create depth on a flat surface. This represented a radical change, as it was tacitly established that Art must imitate Nature. Soon afterwards, Leon Battista Alberti propagated its ideas in the book *Della pittura* (1436), where he explains in detail how to create “apparent forms”, as he calls them, according to the light and the position of the figures. The new canon of beauty and perfection made it possible to know the world and interact with it through reason, motivated by a body of humanist thought that expanded through the invention of printing and through academies. Before long, this agreement was considered the appropriate visual solution to the problems of the incipient society of the time and consolidated as the right way to define the boundaries of a pictorial tradition, which is nothing more than what a large group of people accept as valid at a particular time. That era constitutes the origin of a cultural shift that from then on was to mark our understanding of what we see and how an image is constructed. Artists in that period, as David Hockney investigates in *Secret Knowledge* (2001), strove with all possible optical means to faithfully record what they saw. Nothing was ever the same again. From then on, marvels such as Michelangelo’s Sistine Chapel, Velázquez’s *Las Meninas* and Théodore Géricault’s *The Raft of the Medusa* were created. For at least four centuries, these rules of the game served to develop the gaze. But in the mid-nineteenth century a crisis occurred:

photography emerged, disrupting this stable regime and questioning its validity as the sole method.

The second visual revolution began in the 1820s. The lever that made it possible to move the solid established order was the research conducted by Nicéphore Niépce in France to find a way of fixing an image. Then Louis Daguerre took on the task of improving Niépce's breakthroughs, and in 1839 he publicly presented the daguerreotype, which spread enormously from Paris, then capital of the world. In parallel with this, curiously enough, others such as William Fox Talbot, Hippolyte Bayard and Hércules Florence developed independent methods of fixing reality, a variety of paths to arrive at similar solutions, showing that this Copernican revolution was inevitable. The constant technical advances that followed helped photography to become a mass phenomenon.

Disdéri patented his method for making his *Cartes-de-visite* in 1854, and from then on an endless stream of studios opened everywhere: rich and poor alike wanted to immortalize themselves in a portrait. Just as railways, telegraph, the steam engine, the phonograph, the sewing machine, the electric light bulb and the car were nineteenth-century inventions that brought about great improvements in everyday life, as well as an exchange of ideas and behaviour, in a few decades photography became a popular form of expression that threatened painting. So much so that from this retinal crisis there emerged the Impressionists and Cubism and figures like Cézanne, Matisse and Picasso. The clash of systems enabled some to rebel, to look in a different way, to repudiate what they had assimilated. It was a matter of avoiding the paradigm of perspective that had held sway in the previous period.

While a revolution is underway, as it is now, people do not see the structural changes, only the superficial ones. Five or ten years is not long enough to consolidate a transition. Especially now that we seem to have no respite and the present situation immediately runs out of time. The players who are experiencing this

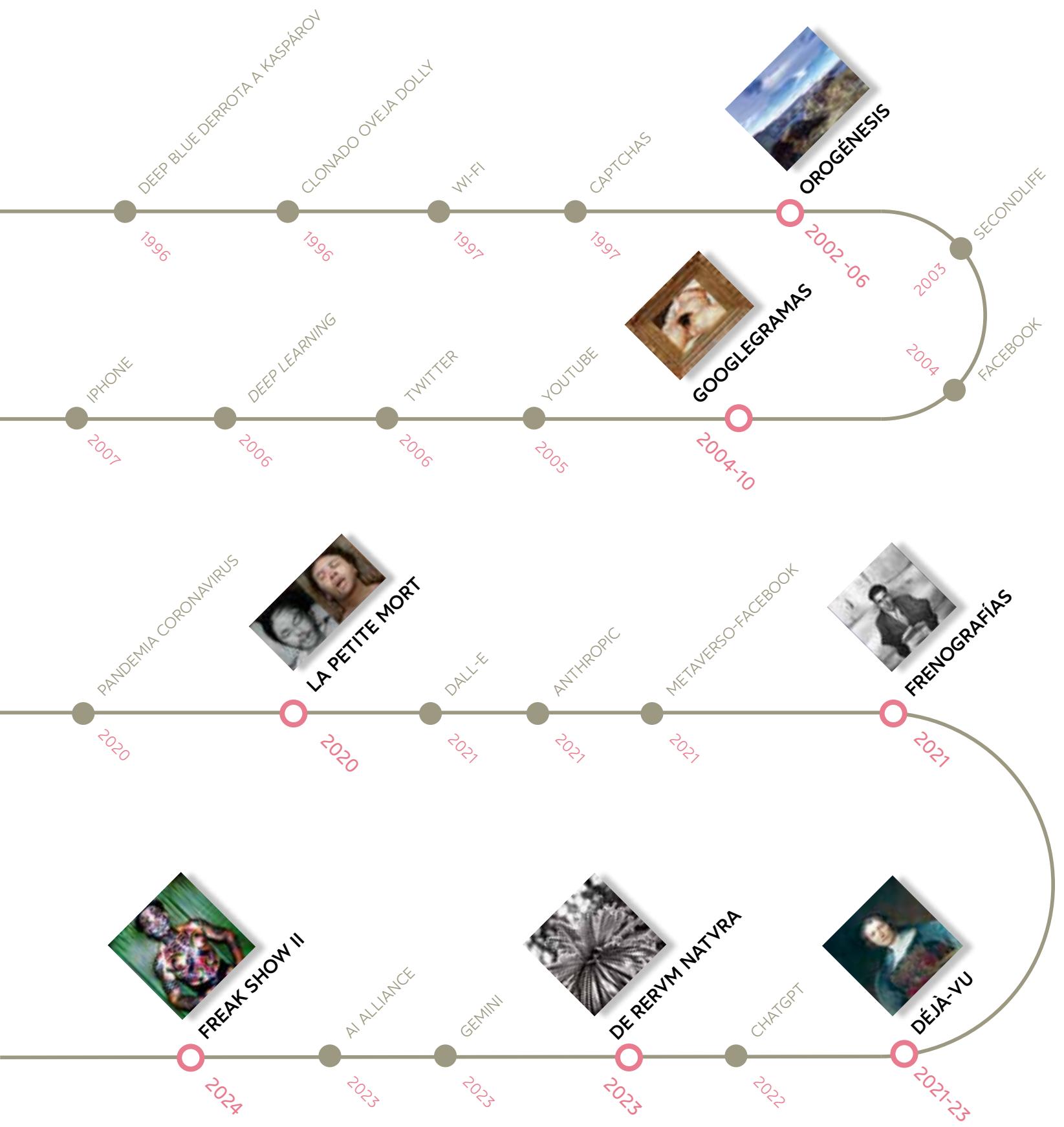
transformation have no distance to assess what is happening; only time will allow us to evaluate the facts objectively after the event. The third visual revolution began in the 2000s with the rampant spread of images on the Internet, smartphones and social media. The socio-cultural significance of a photo has changed during these years, its meaning has been radically altered. Now we perceive everything mediated by a screen. Memories and experiences are confused with what is seen. Even written language is being affected by the onslaught of viewing devices. There is a problem that no one talks about, related to understanding what we observe, beyond reading or recognizing an image. The massive upsurge of nemotypes after the coronavirus pandemic in 2020 has accentuated an increasingly serious conflict, that of our vulnerability to what we see. What do we do in the face of this invasion? If nemotypes are not photographs, what are they? Perhaps we should stop and consider that the problem is not the bullets but the speed at which they reach us. We are focusing too much attention on the "creative" results of AI, when the invisible change is taking place on a different scale and its implications are profound. Let us say that we are wrapped up in how pretty or striking the trees in the forest are, without realising that what is truly extraordinary, what is useful for life, is the oxygen they produce.



Desde los años noventa hasta hoy, Joan Fontcuberta mantiene activo un congruente campo de experimentación (que ha mirado más al futuro que al pasado) sobre las posibilidades de lo fotográfico al margen de la toma, medios de registro, aparatajes técnicos o disyuntivas entre lo analógico y lo digital. Estas obras concebidas sin la intervención de ningún

dispositivo de captura o sistema óptico, han tomado el máximo protagonismo con el seísmo que ha supuesto el Deepfake y los desarrollos exponenciales de la IA. From the 1990s to the present, Joan Fontcuberta has actively maintained a consistent field of experimentation (which has looked more to the future than to the past) on the possibilities of the photogra-

phic, regardless of the shot itself, means of recording, technical apparatus and technological confrontations between analogue and digital. These works conceived without the involvement of any capture device, optical system or chemical/digital printing have taken centre stage with the seismic shift brought about by Deepfake and the exponential developments of AI.



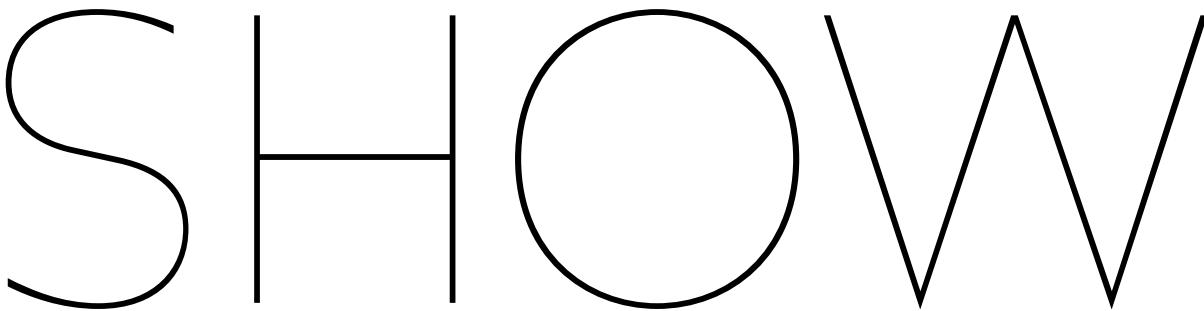




# FREAK



Con el apoyo técnico en IA de Franc Aleu  
With AI technical support from Franc Aleu



2024

**En el tropel de atracciones** que iban de pueblo en pueblo en las antiguas ferias ambulantes no podía faltar la caseta de los monstruos vivientes: enanos, mujeres barbudas, albinos, siameses, tuilidos... En suma, seres contrahechos que vendían su deformidad como espectáculo. La anomalía y la excepcionalidad ejercían entre el público repulsión y atracción a la vez. Hoy, Internet representa ese espacio indeterminado donde descubrir monstruos actuales, entendiendo la otredad no como una amenaza relacionada con nuestros miedos, sino como la encarnación de lo diferente, aquello que huye de los estándares y procura alejarse del canon.

El narcisismo exacerbado o la distorsión de la propia percepción ha originado una nueva raza de seres químéricos que se pueden descubrir en la red: tatuajes inverosímiles, piercings excéntricos, escarificaciones, automutilaciones, implantes, culturismo, trastornos alimenticios, travestismo o cirugías plásticas permiten modelar la apariencia para escapar de la uniformidad. En esta ciberferia global asistimos atónitos —entre el morbo y lo grotesco— a una colección de frikis en el éxtasis de su auto-representación. Si este conjunto de imágenes extremas recopiladas por Joan Fontcuberta es, además, interpretada por una IA como un **nemotipo**, se genera una antología utópica de monstruos contemporáneos que solapan realidad y ficción hasta hacerlas indistinguibles.

**The motley array of attractions** that went from village to village in the old travelling fairs would not have been complete without the living monsters stall: dwarfs, bearded ladies, albinos, Siamese twins, cripples... in short, misshapen creatures who sold their deformity as entertainment. The abnormal and the exceptional both repelled and attracted the public. Today the Internet represents that indeterminate space where present-day monsters can be discovered, understanding otherness not as a threat related to our fears but as the embodiment of the different, that which shuns standards and seeks to distance itself from the canon.

Extreme narcissism or distortion of perception itself have given rise to a new race of chimerical beings that can be discovered online: bizarre tattoos, eccentric piercings, scarification, self-mutilation, implants, body building, eating disorders, cross-dressing and plastic surgery enable us to shape our appearance in order to escape from uniformity. In this global cyberfair, we are confronted with the amazing sight —both morbid and grotesque— of a collection of freaks in the ecstasy of their self-representation. If, in addition, this set of extreme images compiled by Joan Fontcuberta is interpreted by an AI system as a **nemotype**, a utopian anthology of contemporary monsters is generated, in which reality and fiction overlap to the point of becoming indistinguishable.













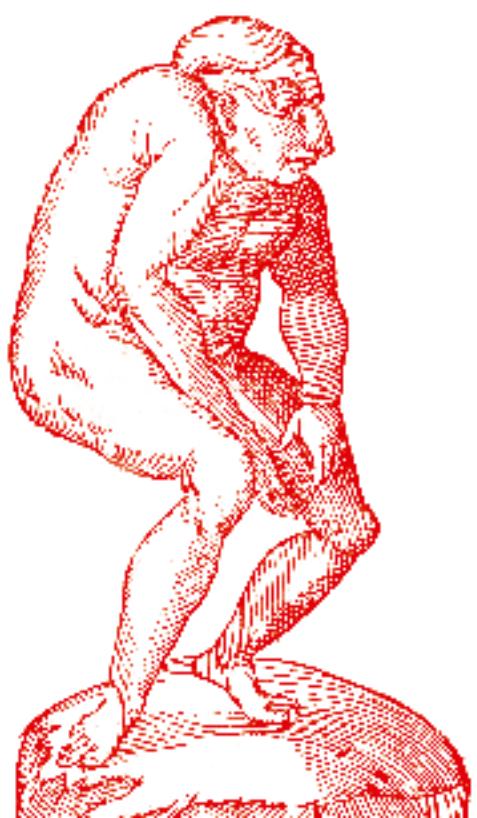


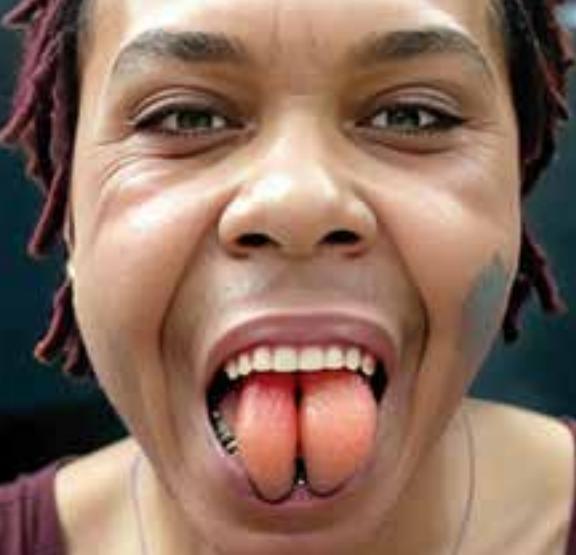
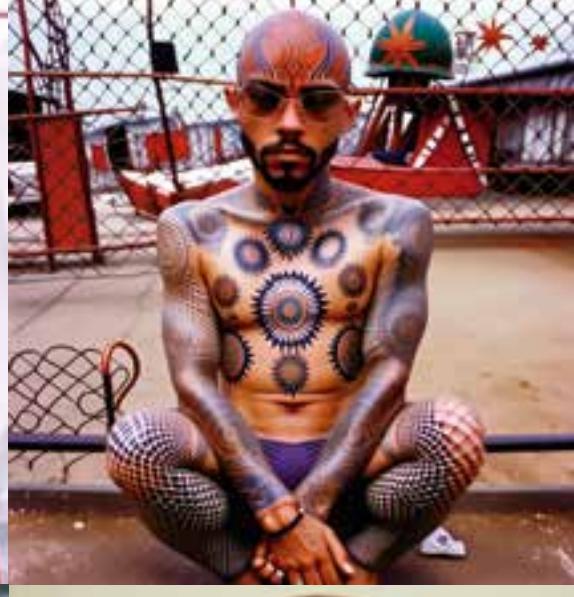




FREAK  
PEOPLE









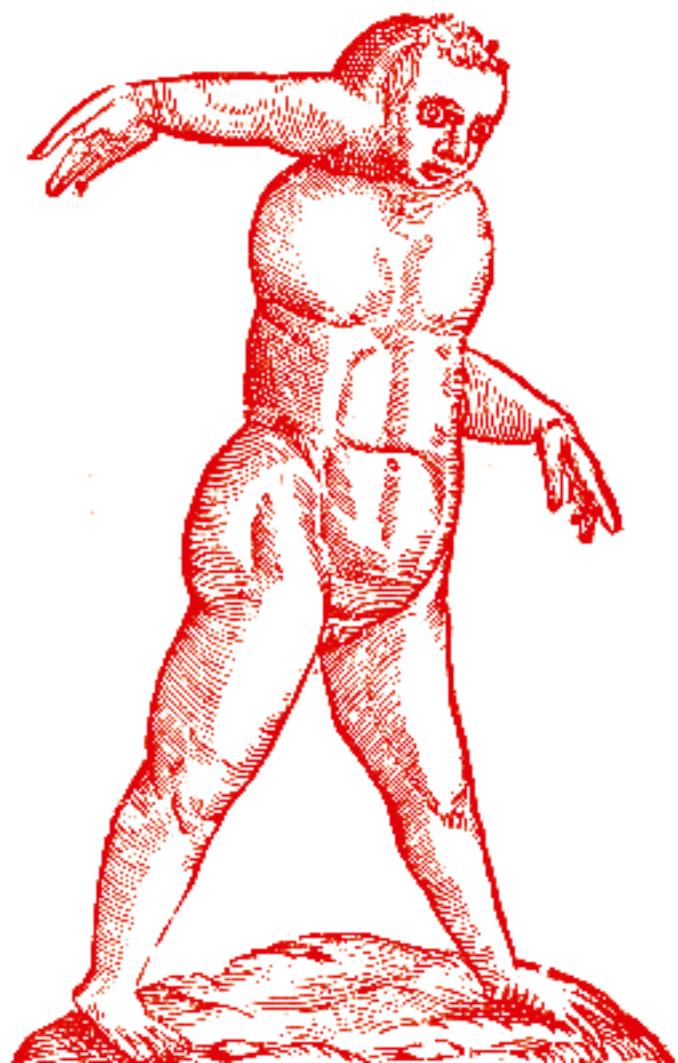


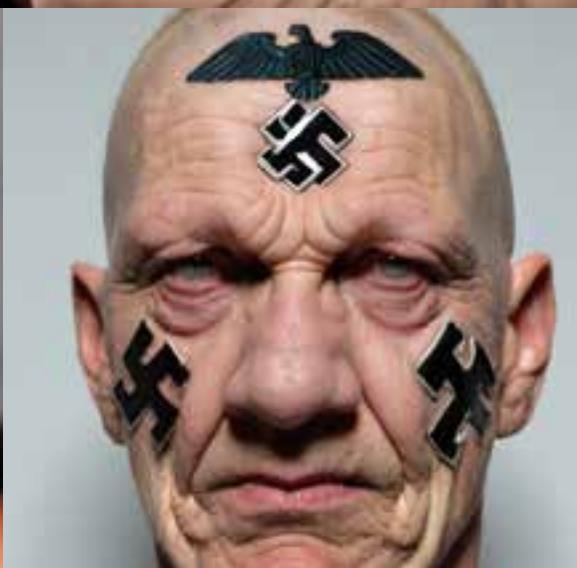
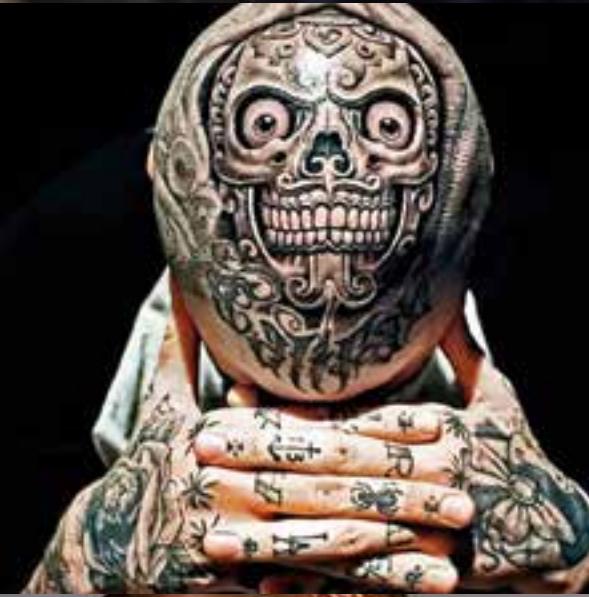






















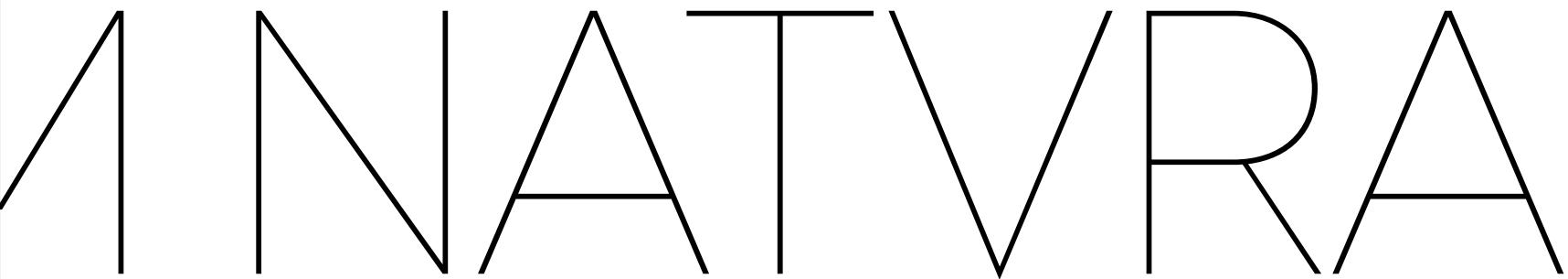






DE RERVN





2023

**Desde sus inicios**, son muchos los proyectos que Joan Fontcuberta ha desarrollado inspirados en cuestiones botánicas. *Herbarium* (1982) supone su primer catálogo de flora, una taxonomía homenaje a Karl Blossfeldt que se materializa en pseudoplantas confeccionadas con pequeños *assemblages* efímeros. Este insólito muestrario vegetal se elaboró a partir de desperdicios inservibles rescatados del cinturón industrial de Barcelona. Antes de esta serie última que incluye ahora este libro, el artista presentó *Malahierba* (2020) en colaboración con Sylvie Bussières, un trabajo que reflexiona sobre aquellas plantas que se rebelan contra cualquier orden impuesto y crecen al margen del control humano en jardines o parques.

Aunque parezca extraño, el método científico desde siempre ha interesado a Joan Fontcuberta; existe una fuerte conexión entre su aparente solidez irrefutable y la supuesta verdad notarial de la fotografía. De hecho, su trabajo horada de algún modo las estructuras visuales que construyen las ciencias naturales con la intención de desestabilizar sus cimientos o cuestionar sus principios. Con esta recopilación de escenas producidas por una IA, otra vez encontramos un conjunto de imágenes inverosímiles que aparentan ser auténticas validadas por el código tradicional de la fotografía en blanco y negro, un lenguaje construido que refuerza la sensación de realidad de lo que vemos, aun sabiendo que su condición es falsa.

**Since his earliest days**, Joan Fontcuberta has developed many projects inspired by botanical subjects. *Herbarium* (1982) represents his first catalogue of flora, a taxonomy in homage to Karl Blossfeldt which takes the form of pseudo-plants concocted with small ephemeral assemblages. This unusual collection of botanical samples was created from useless waste salvaged from the industrial belt of Barcelona. Before the latest series now included in this book, he presented *Malahierba* [Weeds] (2020) in collaboration with Sylvie Bussières, a work that reflects on those plants that rebel against any imposed order and grow outside human control in gardens or parks.

Strange though it may seem, the scientific method has always interested Joan Fontcuberta; there is a strong connection between its apparent irrefutable solidity and the supposed forensic truth of photography. In fact, his work somehow pierces the visual structures built by the natural sciences with the intention of destabilizing their foundations or questioning their principles. With this compilation of scenes produced by an AI system, we again find a set of unlikely images that appear to be authentic, validated by the traditional code of black and white photography, a constructed language that reinforces the sense of reality of what we are seeing, even though we know that its status is false.

*Cocambusa grandifolia*







*Folium argentum*





*Foliagloea fragants*      *Aetherantha aurea*

*Macarata filipinustia*      *Monteratum myrtlum*



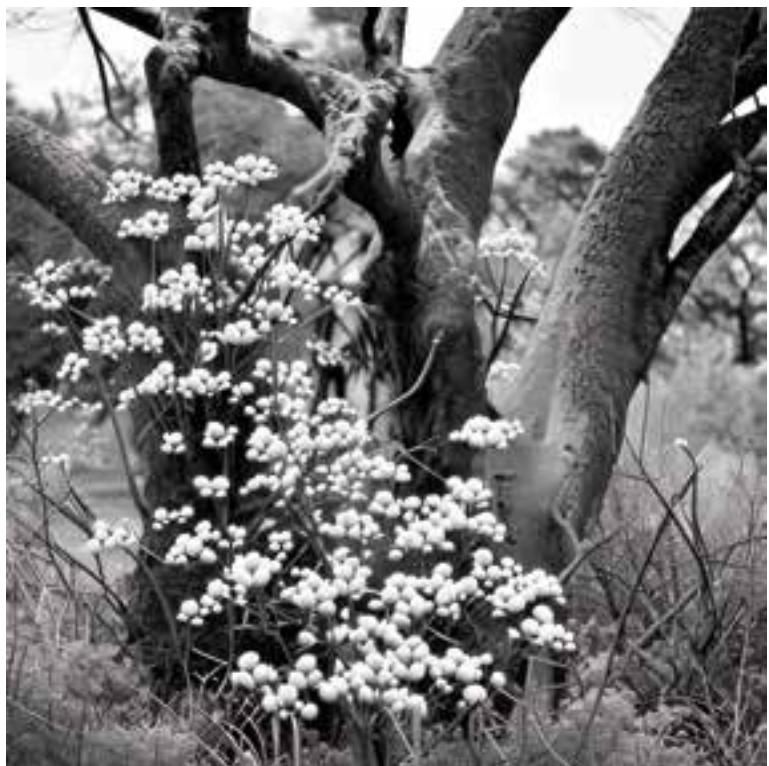


*Lignosveridia magnifolia & Arecafloralis arboreum*



*Climbisgonoa vibrans*





*Aquilifer floridus*





*Bromeliopsis aurantiaca*



*Caulis fulguris*



*Calyptuso aburendis*

AETHERANTHA AUREA

*Asteriana nivea & Rochedea nigra*





Jardín Botánico Lancetilla, Honduras









COMER CON LOS OJOS,  
MIRAR CON LA BOCA

JOAN FONTCUBERTA

NEMOTIPOS vs. FOTOGRAFÍA

SEMA D'ACOSTA

IMÁGENES DE CONDENSACIÓN

JUAN MARTÍN PRADA

COMER CON LOS OJOS,  
MIRAR CON LA BOCA

JOAN FONTCUBERTA

Artemisia se casó con su hermano Mausolo, gobernador de la satrapía de Caria bajo el mandato del rey persa Artajerjes. Se amaron locamente hasta la muerte de Mausolo en el año 353 a.C. Para paliar el desgarro y homenajear la memoria del amante, Artemisia mandó erigir un descomunal monumento sepulcral en Halicarnaso, que con la colaboración de los más reputados arquitectos y escultores de su tiempo se convirtió en una de las Siete Maravillas del Mundo Antiguo. Se le llamó Mausoleo. Pero como el dolor no mitigaba, cuenta la leyenda que Artemisia mezclaba en sus bebidas diarias cenizas del cuerpo incinerado del amante. Murió al cabo de dos años, no se sabe si a causa de la pena intensa o de indigestión, o de ambas cosas a la vez.

Ingerir un cuerpo o sus restos suele implicar en el orden de lo simbólico la voluntad de retener su recuerdo y adquirir sus propiedades a base de integrarlo en nosotros mismos. Los antropólogos explican que algunas tribus «primitivas» practican un canibalismo ritual: comerse algunos órganos del enemigo abatido en combate es una forma de apropiarse de sus cualidades de guerrero: valor, fuerza, destreza, etc. Pero cuando la imagen –la fotografía– irrumpió como remplazo del cuerpo asoma el fenómeno de la iconofagia: la deglución de imágenes. Totalmente ajeno a la voracidad escatológica de Artemisia, el veterano fotoperiodista Joan Guerrero relataba una historia conectada.<sup>1</sup> Un amigo íntimo falleció y Guerrero enviaba fotos que le había tomado a su familia. Un día le telefoneó la hermana del difunto pidiéndole que no enviara más fotos: desaparecían del cajón donde las guardaban. Descubrieron que la madre, a escondidas, las troceaba y engullía los pedazos: era una forma de subsanar la amputación sufrida y mantener a su hijo dentro, carne de su carne, de no perder el vínculo con él.

Comer las cenizas del amante, comer las fotos del hijo: puede que este proceder haga las delicias de sicólogos y semióticos pero también es una acción tan arraigada en el imaginario popular que hasta ha llegado a la pequeña pantalla. La serie televisiva Roar (2022), basada en una recopilación de cuentos de igual título de la escritora irlandesa Cecelia Ahern publicado tres años antes, presenta en cada capítulo la historia de una mujer con características peculiares, a caballo entre el humor negro y el realismo mágico: una de ellas, la que nos interesa aquí, sufría arrebatos compulsivos de zamparse fotografías. Literalmente. Nicole Kidman protagoniza un episodio en el que se va tragando las fotos del álbum familiar a medida que a su madre, aquejada de demencia senil, se le van escapando los hilos de la memoria. Frente a los recuerdos que se apagan, la protagonista recurre a la ingesta física de las instantáneas como recurso para retener y aferrarse a la felicidad de un pasado huidizo. Y evidentemente en esas escenas resuena la magdalena de Proust, cuyo sabor y textura fueron capaces de despertar un tiempo perdido y luego recobrado por medio de más de tres mil páginas de magistral literatura.

Comer imágenes, la iconofagia, puede considerarse un canibalismo vicario: el cuerpo es absorbido por imagen interpuesta. En la historia hay constancia de iconofagia desde las civilizaciones mesopotámicas hasta nuestros días y sesudos estudios han rastreado los casos más relevantes<sup>2</sup>. Está acreditado que el fenómeno se vio impulsado sobre todo al final de la Edad Media con el nacimiento de la estampa, que permitía difundir las imágenes de figuras sagradas, algunas de las cuales acaban en ocasiones en el estómago de los devotos inflamados de fervor. A partir del siglo XVI, la afición por los *Schluckbildchen* (pequeñas imágenes para tragar) y los *santini eduli* (santitos comes-

1 Entrevista de Víctor-M. Amela a Joan Guerrero, La Vanguardia, Barcelona, 1 de julio de 2023.

2 Yo he consultado Olivier Leplatre, «*Un goût à la voir nonpareil*: Manger les images, essais d'iconophagie, Paris, Éditions Kimé, 2018, y Jérémie Koering, *Les iconophages. Une histoire de l'ingestion des images* Arles, Actes Sud, 2021.

tibles) se extendió por las zonas católicas de Alemania y después a toda Europa. De apenas unos pocos centímetros, estos objetos devocionales y comestibles eran ofrecidos o vendidos por religiosos para curar las desgracias vinculadas a los santos protectores representados. Se llevaba la palma la estampa de la Virgen de Santa María del Carmine Maggiore, en Nápoles, que por sí sola podía curar a sus fieles de la lepra y el «fuego sagrado» (intoxicación por cornezuelo de centeno), contener una hemorragia, restablecer la vista a los ciegos, preservar a los cristianos de morir ahogados y protegerlos de los animales salvajes: ¡vaya un medicamento multi-activo ambicioso por el que las industrias farmacéuticas de hoy se pelearían! En todos estos casos, al penetrar directamente en el cuerpo, aquellas imágenes piadosas proporcionaban al creyente la expectativa de una conexión directa con el santo o con la figura venerada, como si de repente fuera posible compartir su sufrimiento y recibir su gracia.

La iconofagia se ha convertido en la gran parábola del hambre de imágenes en nuestra época. Pero fuera de la parábola, para que una fotografía sea comestible, es necesario que tenga sustancia física, y ésta es una condición que tiende a menguar: las imágenes se masifican a medida que también se desmaterializan y entran en la categoría de las no- cosas, según el término de Byung-Chul Han. El código sustituye a la materia (el cuerpo) como requisito para una existencia alojada en las pantallas. Al final, no obstante, la parábola termina fundiéndose con nuestra experiencia de la realidad. Pero si hoy esto es palpable hasta en lo físico, en un mundo de imágenes que hasta ahora han sido objetos, que se podían tocar, que pesaban, que ocupaban un espacio, incluso desde la vertiente inmaterial de la imagen, de la pura información, se puede decir que las imágenes siempre se han comido unas a otras, una hipótesis que interpela plenamente el legado de Aby Warburg. El padre de la iconología quiso fundar una ciencia de estudios genealógicos de la imagen que arrancaba con la teoría de la deuda: toda imagen está en deuda con las imágenes precedentes, las imágenes son interdependientes, se vinculan unas a otras configurando el

entramado de su propio ecosistema. Muchos creadores han insistido en esa idea: Antonioni, refiriéndose a ese ensayo sobre la ficción que es la película *Blow Up*, decía que detrás de cada imagen no hay ningún secreto, tan solo hay otra imagen (como enmendando la plana a Diane Arbus cuando dijo que toda fotografía es un secreto que habla de otro secreto).

Luego WJT Mitchell propuso que las imágenes no eran entes inertes sino vivitos y coleando, y se preguntaba qué quieren las imágenes. Yo prefiero hablar de metabolismo en el sentido de que la filiación o línea genealógica de las imágenes puede rastrearse según el patrón secuencial de la tríada ingestión – digestión – defecación. Entiendo pues que puede ser productivo contraponer la noción de iconología a la idea de iconofagia, tal como la ha reformulado recientemente el filósofo brasileño Norval Baitello Junior: como una herramienta analítica, pero también como una propuesta programática que supera el marco antropológico para abrir el acto de devorar a un sentido filosófico, político y mediático.

Baitello Junior ha enfocado justamente la relación entre imagen y cuerpo, cuando la materialidad de uno se funde con la inmaterialidad de la otra. Para este autor el concepto de imagen no se limita a la visualidad, también reúne vectores simbólicos perceptibles por los sentidos y que, por tanto, pueden ser táctiles, olfativos, gustativos, sonoros y propioceptivos. En su ensayo *A era da iconofagia: reflexões sobre imagem, comunicação, mídia e cultura*<sup>3</sup> Baitello Junior se inspira en el concepto de antropofagia de Oswald de Andrade («la vida es devoración pura»), para examinar las imágenes en su fase actual de abrumadora inflación. Devorar imágenes o ser devorados por ellas no son opciones alternativas sino simultáneas. Hay que entender, nos dice, que el cuerpo es el sitio de las imágenes, su receptáculo, su medio primario y más vivo. El cuerpo proyecta imágenes al mundo para poblarlo y explicar su existencia. A partir de un planteamiento ecológico aplicado a la comunicación visual, la interpretación de Baitello

Junior aborda las cuatro posibles devoraciones entre los cuerpos y las imágenes. En la primera relación, los cuerpos devoran cuerpos, es la «antropofagia pura», es decir, se trata de la construcción de vínculos sociales y culturales que se producen en entornos de comunicación primaria, de cuerpos que se encuentran y se apropián mutuamente unos de los otros. En la segunda, la «antropofagia impura», el cuerpo se alimenta de imágenes, lo que revela que el otro ya no tiene materialidad y ha quedado reducido a una imagen [es lo que hacen la madre del amigo de Joan Guerrero y Nicole Kidman]. En la tercera se nos permite pensar en las imágenes como cuerpos devoradores, «iconofagia impura», cuando el cuerpo entra en la imagen y comienza a vivir como personaje. Vivimos gobernados por iconos. Si alguien destaca, ya no se convierte en un héroe, un mártir o un líder, sino en un *ícono*: es la confirmación suprema del animismo de este siglo XXI. Por último, como extremo de esta relación, existe la «pura iconofagia», cuando las imágenes devoran otras imágenes, un hecho que se refiere a la forma en que las imágenes se superponen, física y simbólicamente, y provocan una aceleración creciente de su circulación.

¿Cómo trasladar todo ese original aparato intelectual al terreno en la práctica? Pienso en los actuales algoritmos generadores de imágenes. De hecho, la Inteligencia Artificial funciona como un ogro condenado a engullir cantidades descomunales de imágenes para ofrecer resultados remarcables. Programas que hoy causan tanto revuelo porque amenazan la credibilidad de la información fotográfica como Dall·e, Midjourney o Stable Diffusion<sup>4</sup> no hacen sino perpetuar la tríada ya mencionada de ingestión – digestión – defecación. ¿Debe entonces extrañarnos que padezcamos una diarrea de imágenes? Más allá de los Estudios Visuales, en el orden de lo especulativo la iconofagia pone el dedo en la llaga del debate ontológico sobre lo que nos hace: si somos lo que comemos, cada vez somos más imagen. La imagen es una prerrogativa de lo humano.

La ilustración más fehaciente del estadio de iconofagia pura la ofrecen los sistemas de visualización basados en redes neuronales generativas. Como caso de estudio podemos centrarnos en el proyecto *Déjà-Vu*, realizado con Pilar Rodo, en el que aplicamos un algoritmo GAN a la totalidad de las piezas que componen la colección de museos como El Prado, el MNAC o el Louvre. Mediante un proceso de *deep learning*, las GAN (*Generative Adversarial Networks*) determinan los patrones que se repiten con mayor frecuencia y son capaces de predecir nuevas obras en continuidad plástica con las ya existentes. Obras indiscernibles de los originales que hasta podríamos especular que terminarían haciendo obsoletas las figuras del artista y del conservador. Asistimos a las colisiones entre la fuerza del azar y la ciencia de la predicción. Y finalmente recuperamos el viejo paradigma desfetichizador de la creatividad y del arte: el mito de la originalidad, la certeza de que toda imagen bebe en fuentes icónicas anteriores y constituye necesariamente una contingencia en forma de secuela. Por tanto, el valor de una imagen no subyace sólo en su origen sino también en su destino. En cierta medida, todo es un *déjà-vu*. Seguramente Warburg hubiese suscrito esta conclusión. En lo iconológico está claro, pero también en lo político: en nuestros tiempos convulsos marcados por la asepsia de las fantasías neofascistas contra la migración y la hibridización, la iconofagia apuesta por un proceso de gestión y digestión -de imágenes e imaginarios- desde el cual consolidar vías de aceptación de nuestra condición proteica y multicultural.

4 Según estadísticas facilitadas por la revista Everypixel Journal, en fecha de agosto de 2023 se han generado 12,59 mil millones de imágenes con Stable Diffusion. La IA habría creado en una año y medio tantas imágenes como fotografías tomadas durante 150 años de historia.

# NEMOTIPOS vs. FOTOGRAFÍA

SEMA D'ACOSTA

En el siglo XXI, lo artificial está sustituyendo a lo natural. Por su relevancia simbólica dentro de la historia de las imágenes que forman parte de nuestro imaginario, quizás el paradigma que inaugura este cambio podría ser la Neocueva de Altamira, abierta al público en 2001. Este espacio sorprendente es una reproducción tridimensional rigurosa de ese mismo hábitat tal como era hace entre 35.000 y 13.000 años, cuando vivieron allí distintas sociedades cazadoras-recolectoras de esa parte de la cornisa cantábrica. Los céleberrimos bisontes, caballos, ciervos y signos pintados en el techo de polícromos que contemplamos admirados no son los verdaderos. La Capilla Sixtina del arte Paleolítico es un *fake*, ya no puede visitarse la auténtica, que está apenas a unos metros. Para posibilitar que la gente pueda verla, se ha decidido con muy buen criterio reemplazar el original por una copia. Se renuncia a lo natural por algo que parece que es, pero que no es. Lo aceptamos encantados porque no hay otro modo de asistir a ese lugar excepcional. Lo artificial se va incorporando a nuestras vidas sin sobresaltos, no hay más que ir a Ikea para comprobarlo, allí te puedes llevar plantas de plástico que imitan a crasas, cactus, potos y palmeras. Crean una atmósfera hogareña, pero sin estropearse ni necesitar agua. El placebo, lo aparente, impera cada vez más en nuestro entorno. Los botones del móvil o el cuenta-kilómetros del salpicadero del coche se han cambiado por una pantalla. Muchas rotundas o jardines se han modificado: el césped de plástico sustituye al que debía ser regado. Se prioriza aquello que aceptamos por los ojos, aunque sea un remedio; la vida normal cada vez se parece más a lo que vemos en una interfaz. Y estamos felices. Asistimos al triunfo de la apariencia, donde las características que parecen poseer algo, no las tiene. Motivados por la eficiencia y la comodidad, estamos vaciando la sustantividad de las cosas para optar, sólo, por la cáscara. Incluso nosotros mismos en Insta-

gram renunciamos a lo que somos para ofrecer una versión sobredimensionada que cumpla una expectativa ilusoria.<sup>1</sup>

En ese traspaso progresivo de lo real a lo sucedáneo, en ese cambio de roles de la realidad al que estamos asistiendo inmersos en La tercera revolución visual desde que las imágenes se apoderan de nuestras conciencias a través de Internet, el *smartphone* y las redes sociales, ha eclosionado una nueva categoría que viene a cuestionar el *status quo* de la fotografía: lo nemotipos. Su nacimiento no es de ahora, no han brotado de repente. Lo que ocurre es que tras la pandemia del coronavirus los adelantos en el campo de la computación de algoritmos y el uso de sistemas mejorados de Inteligencia Artificial (*Deep learning & Machine learning*) han popularizado sus aplicaciones, especialmente aquellas que generan imágenes. Por ejemplo, se están creando ya modelos de moda virtuales que se están convirtiendo en *influencers* del mundo *online*. O podemos tener una novia a medida creada por IA en una app como Replika, Eva AI, Intimate, Dream GF o Romatic AI. Vivimos en una era técnica donde el progreso condiciona la vida de las personas, por eso estamos atrapados en el determinismo tecnológico, prisioneros de una expectativa incierta como la que marcan los avances científicos. Esto ocurre desde el siglo XIX, cuando justo aparece la fotografía y viene a soliviantar a los pintores y su entorno por su capacidad para copiar la Naturaleza. Charles Baudelaire<sup>2</sup> critica fieramente a la fotografía como arte en 1859 cuando se exhibe por primera vez este lenguaje advenedizo junto a pintores y escultores en el Salón de París, el lugar donde se decidía en ese momento el gusto estético. Defiende que su deber debía ser el de actuar como una simple secretaria para cualquiera que necesite en su profesión de una absoluta exactitud material, comportarse como una humilde sirvienta a la manera de la

1 Metaverso sería la culminación de ese desideratum de realidad virtual alternativa, un lugar donde se renuncia a la materialidad para engañar a nuestro cerebro por los ojos.

2 Baudelaire, C. *El salón de 1859. Cartas al Sr. Director de la Revue Francaise. El público moderno y la fotografía. Salones y otros escritos sobre arte*, Madrid, Visor, 1996, pp. 274-281.

imprenta, que no había suplido a la literatura. Baudelaire arguye que la fotografía debe ser una herramienta al servicio del hombre, pero alejada de la poesía y la inteligencia.

Esa misma incertidumbre al futuro que padecemos con la invasión de los nemotipos fue algo parecido a lo que sintieron aquellos que temían que la fotografía viniera a quitarles el sitio. Y tanto entonces como ahora, lo fundamental es la utilización que se hace del instrumento, una cuestión que supone una de las claves de la IA, que no es más que un flamante aparejo cibernetico. Así como un cuchillo puede servir para matar a una persona o pelar una naranja, igualmente la aplicación de una tecnología GAN (*Generative Adversarial Networks*) puede ayudarnos a descifrar un manuscrito antiguo o crear una pieza artística que se convierta en emblemática. Cualquier artefacto, bien usado, ya sea en arqueología o expresión contemporánea, puede llegar a producir resultados satisfactorios. Los nemotipos vienen a ensanchar el territorio del pensamiento visual y, a la vez, nos invitan a detenernos en una revisión de lo anterior. De hecho, el régimen de la mirada que ha predominado en el siglo XX está sometido a una enmienda a la totalidad por los trascendentales cambios vividos en las dos últimas décadas. Siempre es buen momento para preguntarse por el concepto de lo fotográfico, más aún cuando una avalancha de imágenes descontroladas y de procedencia incierta zarandea sus cimientos y pone en evidencia que ese esquema asimilado que ha servido como salvaguarda de una verdad incuestionable asentado el imaginario popular («ver para creer», «una imagen vale más que mil palabras»), ya no tiene sentido. Actualmente, ¿qué es una fotografía? ¿Qué define su ontología?<sup>3</sup>

Estamos pensando con temor en los nemotipos como la inverosimilitud de la fotografía, un reverso que parece incompatible con su especificidad. Y a lo mejor, ese abordaje del asunto lo estamos haciendo por el flanco equivocado. El problema, quizás, por encima de lo terminológico, es filosó-

fico. ¿Y si los nemotipos y la fotografía fuesen dos energías opuestas e indisolubles que forman parte de un todo como el Yin y el Yang? ¿O dos categorías complementarias como lo apolíneo y lo dionisiaco? La superabundancia de cualquier fuerza inevitablemente produce su opuesto. Esa concordan- cia de contrarios es una tensión que genera vida constante- mente. Heráclito escribió que el frío y calor forman parte de una misma unidad, no pueden existir el uno sin el otro. Para el filósofo presocrático la enfermedad hace agradable la sa- lud, el hambre la saciedad y la fatiga el reposo, no pode- mos entenderlos de forma autónoma. El camino que baja es idéntico al que sube, depende de hacia donde vayamos. La felicidad y el sufrimiento se retroalimentan. A su parecer, el contraste y la oposición son el mismo principio de armonía y unidad de las propias cosas. Sin silencio, no hay música. Si aplicamos este fundamento como una teoría plausible al superávit visual de hoy, encontramos una interpretación que nos sirve para reflexionar sobre esta contradicción aparente entre ambas tipologías de representación. Las diferencias entre uno y otro justifican su condición, que es complemen- taria con respecto a su antagónico. Asimismo, establece una dialéctica de crecimiento mutuo.

Los nemotipos son imágenes retóricas, confusas, barroqui- zantes, un mero espejismo. No poseen profundidad y aflo- ran por generación espontánea, son fruto de una artimaña estocástica. Por sofisticados que sean los malabarismos computacionales que pueda combinar una máquina, su dis- cernimiento es puramente formal, una marabunta de signifi- cantes sin significado. Su estirpe es endogámica al partir de una misma raíz que suministra patrones homogéneos. Funciona de forma similar a Google, que tras una indicación ofrece miles de opciones sin filtrar. Luego, hay que separar el grano de la paja para darle sentido a esa promiscuidad su- perficial. Al igual que cuando se hace una toma disparando con la cámara, se debe tener ojo, experiencia, sensibilidad y aptitud para diferenciar la única opción válida para la mirada entre el exceso inocuo de posibilidades avistadas. Las fo-

3 Tal como analiza con detalle Clément Chéroux en su ensayo *¿Qué es la fotografía?*, la cuestión ontológica es una pregunta genérica que se han hecho los estudiosos de este lenguaje desde el comienzo. El texto fue publicado por primera vez en inglés en su libro *Since 1839...Eleven Essays on Photography* (MIT Press, 2021) e incluido en castellano en el prólogo del catálogo de la exposición *Detente, Instante. Una historia de la fotografía* inaugurada por la Fundación Juan March en Madrid durante el otoño de 2022.

tografías poseen una genealogía reconocible, una tradición que no es ningún certificado de autenticidad ni garantía de nada y permite que nos confiemos ante ellas. Su gran desmejanza es que surgen de la experiencia empírica de la vida. Una ventaja respecto a las imágenes artificiales es que provienen de una descendencia heterogénea, su linaje es exogámico. La IA requiere actividad, sólo reacciona a partir de estímulos, busca soluciones a problemas visuales que se le plantean, siempre aplicando la lógica. Esa acción es deudora de la funcionalidad, su motivación es el fin, no es consciente del recorrido, se mueve por objetivos. «La cultura no se forma con caminos que van directos a la meta, sino por digresiones, por excesos y desvíos»<sup>4</sup>, afirma Byung-Chul Han.

El utilitarismo de la Inteligencia Artificial, ese mismo al que Baudelaire quería circunscribir la fotografía en sus comienzos, es justamente la barrera que condiciona su praxis. Por ello es fundamental la aportación humana. El hombre trasciende la pura metodología, añade a cualquier razonamiento su capacidad para arriesgar y aventurarse por terrenos inexplorados. El error en el procedimiento o las decisiones inexplicables, también ayudan a encontrar salidas. Una tecnología GAN no es capaz de entender los virajes que se toman pensando en el grupo o por empatía hacia los demás. De hecho, esas líneas rectas o atajos para llegar antes anulan la capacidad de autoconciencia que implica el tiempo perdido o de pausa que conlleva un proceso. Procrastinar, que no es más que un estado de ánimo, supone un recurso antilógico donde tropezamos con remedios increíbles en diferido.

La investigación y el pensamiento reflexivo definen la trayectoria creativa de Joan Fontcuberta (Barcelona, 1955), que desde los años noventa hasta hoy mantiene activo un congruente campo de experimentación sobre las posibilidades de lo fotográfico al margen de medios de registro, aparatos técnicos o disyuntivas entre lo analógico y lo digital. Estas obras concebidas sin la intervención de ningún dispositivo de captura o sistema óptico, han tomado el máximo protagonis-

mo con el seísmo que ha supuesto el Deepfake y los desarrollos exponenciales de la IA, tal como puede comprobarse en esta publicación, que reúne aquellos proyectos<sup>5</sup> que nos sirven de ejemplo para explicar qué es un nemotipo, un tipo de obra suya que rebasa los bordes de la fotografía convencional para adentrarse por regiones ignotas de la iconosfera, hasta este momento desubicadas frente a la generalidad.

Aunque en la actualidad los nemotipos se sitúan en una frontera exterior, en un futuro próximo asistiremos a un sincrétismo icónico donde se mezclarán con afabilidad con las fotografías, sin reproches ni doctrinas. Igual que hace unas décadas para los puristas del blanco y negro que se decantaban por el lenguaje «artístico» existía una línea divisoria insalvable con el color, ahora los prejuicios condicionan la relación entre una categoría visual anterior y otra reciente que acaba de llegar. Como ocurre con los neologismos, cualquier extranjerismo llama la atención al principio, pero al poco se incorpora al vocabulario popular sin indulgencia. En el encuentro entre estos dos cánones divergentes de imágenes, debemos aprender de la contradicción; asumir que tenemos interiorizado un sentido de la fotografía que, posiblemente, está equivocado. No pasa nada, la ciencia lleva así mucho tiempo, reajustándose con cada nuevo descubrimiento. La epistemología nos enseña que toda verdad es relativa, que no son necesarios los absolutos, cada época va incorporando sus avances sin recurrir al autoritarismo. No existen los principios innegables, tampoco en la significación visual. La verdad científica se alimenta de los dilemas, avanza gracias al cuestionamiento, por eso no puede estar blindada. Su flexibilidad es su fortaleza, una actitud que anula el estatismo. Sin duda, la controversia es fundamental para evitar dogmas y prejuicios, también en el numen de lo fotográfico. Precisamente esa CONSTANTE DUDA es uno de los argumentos básicos del trabajo de Joan Fontcuberta, su objetivo es poner en alerta al espectador sobre lo que está viendo para que no baje la guardia nunca ante el poder omnímodo de las imágenes.

4 Byung-Chul Han, *Vida contemplativa*, Barcelona, Taurus, 2023, p. 13.

5 Es pertinente señalar en Joan Fontcuberta la constante preocupación por las Ciencias Naturales, desde la botánica hasta la geografía, un *leitmotiv* persistente en su trayectoria que también se observa en sus proyectos con nemotipos (*Topofonías*, *Orogénesis*, *De rerum natura*). Se añaden también ahora a estas series otros temas generales en torno a la Naturaleza humana, tales como *Prosopagnosia*, *Frenografías*, *La petite mort* y *Freak-Show*.

# IMÁGENES DE CONDENSACIÓN

JUAN MARTÍN PRADA

Un poema de Lucrecio, *De rerum natura* (*De la naturaleza de las cosas*), escrito en el siglo I a. C., da título a una de las series más recientes de Fontcuberta. Esta referencia a un texto fundamental de la filosofía antigua de la naturaleza nos invita a múltiples reflexiones. De hecho, para una genealogía de algunos de los términos relacionados con los modelos generativos basados en inteligencia artificial (IA), sería probablemente obligado mencionar conceptos filosóficos como el de προληψις (prolepsis), esas *praesumptiones*, anticipaciones o antecepciones que fueron teorizadas por los pensadores epicúreos. Términos que podríamos hacer depender de algo parecido a lo que serían unas imágenes-modelo o conceptos generales de las cosas, y constituidos por experiencias empíricas acumuladas en nuestra memoria. Y es que los procesos de aprendizaje de los sistemas de inteligencia artificial (IA) funcionan de un modo similar, a través de generalizaciones. Lo que hacen es llevar a cabo acciones automatizadas de extracción de patrones y rasgos de los conjuntos de imágenes que conforman el *dataset* sobre el que se desarrolla el proceso de *deep learning*. De ahí que la capacidad creativa de los sistemas generativos de producción de imágenes basados en IA responda siempre a la lógica de «*e pluribus unum*» («a partir de muchos, uno»). Sería pues pertinente afirmar que las imágenes producidas por estos sistemas son imágenes de *condensación*.

En otra mirada a la historia, más cerca ya de nosotros, hallaríamos también otros interesantes puntos en común entre estos procesos de generalización que llevan a cabo los sistemas de IA y aquellas fotografías compuestas por Henry Bowditch o Francis Galton a finales del siglo XIX, y que eran resultado del solapamiento en una única placa fotográfica (aplicando cuidadosos métodos estadísticos)

de los rostros de personas de determinados colectivos o grupos; intentaban así crear rostros que sintetizaran los rasgos comunes a todos ellos, a modo de *imagen promedio*. En aquellas imágenes, ciertos rasgos comunes quedaban resaltados, mientras que las diferencias o las singularidades se anulaban, quedando borrosas en la imagen-síntesis final. La similitud con lo que sucede con las redes neuronales de IA es manifiesta, dado que en la identificación de las pautas recurrentes que existen en los datos de entrenamiento se desestiman, por regla general, las singularidades y anomalías excepcionales que encuentran en el *dataset*. No sin razón, el término «*mean image*» (*imagen promedio*) es frecuentemente aplicado a las imágenes generadas por IA.

Por otra parte, no me parece anecdótico que Freud relacionara aquellas fotografías compuestas con los mecanismos de condensación que tienen lugar en nuestras representaciones oníricas. Como señaló en sus *Escritos sobre la cocaína* (1895) «la construcción de figuras colectivas y compuestas es uno de los principales métodos con los que opera la condensación en los sueños»<sup>1</sup>. Y aquí creo que no habría que pasar por alto que, en una llamativa coincidencia con los intereses botánicos de Fontcuberta (presentes ya en series muy anteriores como *Herbarium*, de 1982), Freud empleó como ejemplo de estos mecanismos de condensación onírica, precisamente, un sueño en el que él mismo «había escrito [...] una monografía sobre un género (no especificado) de plantas», añadiendo que «como pude comprobar, la ‘monografía botánica’ del sueño se convirtió en una ‘entidad común intermedia’ entre [...] experiencias del día anterior»<sup>2</sup>.

También esas bellas imágenes que integran esta nueva serie botánica de Fontcuberta son el resultado de com-

1 Sigmund Freud, *Escrítos sobre la cocaína*, Barcelona, Anagrama, 2016, p. 271.

2 Ibid. p. 284.

plejísimos procesos de condensación de los millones de fotografías de plantas «reales» sobre las que el modelo generativo ha sido entrenado, emergiendo como *output* un conjunto de entes que solo son «reales» en tanto que imágenes.

Hay que señalar que la creación de esas simulaciones fotográficas mediante IA consiste no en «tomar» una fotografía sino en «imaginar» una fotografía, concretándola en un *prompt*. En esta práctica específica de lenguaje fotográfico sin cámara (que a muchos nos gusta denominar como «*promptografía*») se establece una relación entre texto e imagen que podríamos considerar como resultado de una écfrasis inversa. El lenguaje no se emplea aquí para describir imágenes, sino para crearlas, para anticiparlas, asumiendo la palabra una potente función realizativa en el campo visual.

De modo que, frente al intento de Lucrécio de describir mediante la escritura el mundo y sus fenómenos, con los sistemas generativos empleamos palabras con las que *imaginamos imágenes*, en esta nueva fase de los procesos de producción visual tan bien descrita ya por aquel eslogan corporativo de Runway: «si puedes decirlo, ahora puedes verlo»<sup>3</sup>.

Es evidente que la interacción con las máquinas informáticas mediante lenguaje natural será la que dé forma a la futura sociedad digital. Tanto es así que, del mismo modo que al usuario de las redes sociales basadas en la compartición de fotografías se le ha exhortado tantas veces mediante la consigna «encuentra tus filtros» a conseguir una estética fotográfica más «propia» y estetizada, ahora es otro imperativo el que se nos impone: «encuentra tus *prompts*».

Por otra parte, en la serie *Déjà-Vu* (2021-23) se hace particularmente explícito otro de los rasgos más interesantes de los sistemas generativos de IA: su dependencia

de los bancos de imágenes con los que han sido entrenados. Más aún, y empleando aquí un símil con la cinematografía que proponía Eryk Salvaggio, podríamos decir que lo que nos cuenta cada imagen de IA vendría a ser, más allá de sus contenidos representacionales, el *dataset* en el que se ha basado el proceso de *deep learning*. Es decir, que ese conjunto de imágenes de partida sería, en última instancia, la «historia» que las imágenes generadas nos cuentan<sup>4</sup>.

Hay que tener en cuenta que si estos sistemas de IA no dan lugar a lenguajes artísticos nuevos es porque, al menos por ahora, no tienen la capacidad para ir más allá de los límites estilísticos de los datos e imágenes con los que han sido entrenados. El hecho de que los modelos generativos estén diseñados para imitar, para hacer réplicas o derivaciones, nos permitiría calificar a las imágenes producidas por estos como resultado de un *manierismo* computacional.

Reconozcamos que, pese a ser estos modelos generativos de IA tecnologías punteras en el campo de la innovación informática, el hecho de estar basados en imágenes ya existentes los hace ser, por defecto, estéticamente conservadores. Son sistemas especializados en reelaborar lo ya hecho, en crear mediante derivaciones. Esto los emplaza a establecer siempre una muy peculiar relación con el tiempo pasado, siendo para muchos artistas un medio idóneo para revisitar creativamente la historia del arte y de las imágenes en general. De ahí también que las poéticas en torno a colecciones de imágenes específicas sean tan recurrentes en las obras presentes en esta muestra, como vemos, por ejemplo, en *Prosopagnosia* (2019), basada en imágenes del archivo de Alonso Bonet, o en *Frenografías* (2021), centrada en la colección de fotografías de pacientes del Dr. Joan Obiols. Son series en las que los procesos generativos amplían los repositorios de imágenes de partida, diversificándolos a

3 Tomado de la página corporativa de RunWay: <https://research.runwayml.com/gen2>.

4 Véase Eryk Salvaggio, “How to Read an AI Image”, *Cybernetic Forests*, 2 de octubre de 2022, <https://cyberneticforests.substack.com/p/how-to-read-an-ai-image>

partir de los patrones y pautas generales detectadas en estos. Extensiones de archivos de imágenes en las que se incorpora una dimensión temporal, al tematizarse la intrahistoria del propio proceso generativo, dándose a ver una morfogénesis que se hace patente en esa progresiva concreción hacia la reconocibilidad y la similitud con las imágenes que componen los *datasets*.

Esa expansión de unas colecciones de imágenes es buena metáfora de la pretensión con la que se diseñan estos modelos generativos de IA: ser capaces de ampliar mediante diversificación, derivación y procesos combinatorios, el número de imágenes que podrían haber formado parte del *dataset* en los que estos han sido entrenados, aunque sea a través de la proliferación de lo más o menos igual, y en complejas acciones de repetición y diferencia.

Se trata pues de series en las que el propio proceso generativo (ese al que Max Bense se refería como «la transformación de un repertorio en instrucciones, de las instrucciones en procedimientos y de los procedimientos en realizaciones»<sup>5</sup>) adquiere cierta visibilidad, en una exploración siempre problematizadora y crítica de los procesos de metabolización creativa de datos visuales existentes. Al final, lo que queda claro es que las elaboraciones creativas de los modelos estadísticos no son sino datos visualizados con la forma de aquello desde los que son abstraídos<sup>6</sup>. Y como tales, esas *cuasifotografías* nunca están referidas a la facticidad o al testimonio, sino solo a la probabilidad estadística.

Otro tipo diferente de condensación de imágenes es el que vemos llevarse a cabo en la serie *La Petite Mort* (2020): una fusión de muerte y de placer. Un irónico juego con las similitudes formales que dejan en los rostros humanos tanto el frío y definitivo encuentro con la muerte, como ese efímero desfallecer del orgasmo sexual (la bella «agonía» del éxtasis). Una homonimia

en el campo del lenguaje visual sirve como punto de partida: las expresiones desencajadas de esos rostros son parecidas, pero denotan estados totalmente distintos. Desde ahí se tematizan las enormes diferencias que en el mundo pueden darse entre cosas aparentemente muy similares, incluso, a veces, formalmente indiscernibles, y que conforman el principal problema de la visión artificial en todos sus campos posibles de aplicación. Desde luego, la identidad no tiene siempre que ver con la similitud.

La máquina informática condensa aquí expresiones faciales parecidas pero que responden a estados contrarios. Esa fusión automatizada no atiende a la condición del rostro como la articulación fundamental de exterioridad e interioridad; la condensación opera solo a nivel formal, solo involucra las configuraciones exteriores, la geometría de los rasgos y gestos faciales, y sin atender a sus denominaciones emocionales. Fontcuberta y Rosado optan aquí por las retóricas maquínimas de la *indiferencia* frente a las de la *diferencia*, conformando una oportuna metáfora de las limitaciones de las que, en un nivel más amplio, adolece la matematización algorítmica en la comprensión del mundo.

En suma, ese proceso cognitivo que Freud denominó «de condensación» y en el que múltiples pensamientos, deseos o significados se combinan o se resumen en una sola imagen o idea, parece encontrar hoy nuevos ejemplos en los procesos de los sistemas generativos de IA (y precisamente por ello, en muchos sentidos, podríamos categorizar a estos como nuevas tecnologías de *remix*). Es en la tremenda capacidad combinatoria de estos sistemas en los que se evidencian sus mayores potenciales creativos. Al fin y al cabo, en el campo de la IA es donde lo cuantitativo tiene siempre una dimensión más cualitativa.

5 Max Bense, *Einführung in die informationstheoretische Ästhetik*, Hamburgo, Rowohlt, 1969, p. 63.

6 Véase Hito Steyerl, "Mean images", *New Left Review*, núm. 140/141, Reino Unido, 2023, p. 88.

Pero como también sucede en nuestros sueños, esos procesos de fusión o amalgamiento de múltiples elementos en una representación unificada en no pocas ocasiones dan como resultado imágenes tremadamente inusuales e inquietantemente extrañas. La condensación suele llevar a la formación de pensamientos o sueños desconcertantes e incomprensibles. Y al igual que nuestros procesos oníricos, la IA tiene una extraordinaria capacidad para combinar elementos aparentemente dispares en representaciones a veces siniestramente coherentes. Con sus enormes poderes combinatorios, los sistemas generativos de IA son máquinas altamente capacitadas para crear rarezas y provocar extrañamientos. De ahí que una de las series que se presentan aquí se proponga como un *Freak-Show* (2024). En ella, evidencias de la impresionante diversidad humana y de la ingente capacidad representativa de la inteligencia artificial establecen una relación en la que lo que lo *freak* deviene el invitado de honor.

Al igual que muchas de las figuraciones de condensación de nuestros sueños, lo *freak* se caracteriza por manifestarse en transformaciones y formas combinatorias muy peculiares, inusuales o extrañas, que desafían los modos de comprensión habituales y las convenciones y normas más asentadas. Pero diría que en esa colección de excepcionidades visuales lo que más nos maravilla y conmociona no son las extremas singularidades visuales que esas imágenes nos muestran, sino la habilidad sorprendente que tiene la IA para producirlas. Pues, en realidad, el auténtico ser desconcertante y prodigioso que protagoniza este *show* es la propia máquina inteligente que las ha generado, aunque esta, agazapada en la crítica oscuridad del escenario digital, solo se deje intuir, inquietantemente, tras el telón dibujado por sus mágicas y portentosas habilidades.



# EATING WITH YOUR EYES, LOOKING WITH YOUR MOUTH

JOAN FONTCUBERTA

Artemisia married her brother Mausolus, governor of the satrapy of Caria under the rule of the Persian king Ataxerxes. They loved each other passionately until the death of Mausolus in the year 353 BC. To mitigate her loss and honour the memory of her lover, Artemisia had a vast tomb monument built at Halicarnassus, which, with the collaboration of the most renowned architects and sculptors of the time, became one of the Seven Wonders of the Ancient World. It was called the Mausoleum. But as the pain did not abate, legend tells that Artemisia mixed ash from the cremated body of her lover in her daily drinks. Two years later she died, whether from intense grief or indigestion, or both, is not known.

In the symbolic order, consuming a body or its remains usually implies the desire to retain its memory and acquire its properties by integrating it into oneself. Anthropologists explain that some “primitive” tribes practise ritual cannibalism: eating some of the organs of an enemy killed in combat is a way of appropriating their qualities as a warrior: courage, strength, skill, and so on. But when images — photographs — burst onto the scene as a substitute for the body, the phenomenon of iconophagy emerged: swallowing images. Quite unaware of Artemisia’s eschatological voracity, the veteran photojournalist Joan Guerrero told a related story.<sup>1</sup> A close friend died and Guerrero sent photos he had taken of him to his family. One day the sister of the deceased phoned to ask him not to send any more photos: they were disappearing from the drawer where they kept them. They discovered that the mother was secretly cutting them up and swallowing the pieces: it was a way of putting right the amputation she had suffered and of keeping her son, flesh of her flesh, inside her, not losing her connection with him.

Eating your lover’s ashes, eating your son’s photos: this behaviour may be a delight to psychologists and semi-oticians but it is also an action so firmly rooted in the popular imaginary that it has even reached the small screen. The television series *Roar* (2022), based on a collection of stories with the same title by the Irish writer Cecelia Ahern, published three years before, presents in each episode the story of a woman with a peculiarity, halfway between black humour and magic realism: one of them, the one that interests us here, suffers compulsive attacks of devouring photographs. Literally. Nicole Kidman stars in an episode in which she keeps swallowing the photos from the family album while her mother, suffering from senile dementia, gradually loses the threads of memory. Faced with the extinction of memories, the central character resorts to physically consuming the snapshots as a way of retaining and clinging to the happiness of an elusive past. And obviously those scenes resonate with Proust’s madeleine, whose taste and texture were capable of awakening a time lost and then regained through more than three thousand pages of masterly literature.

Eating images — iconophagy — can be considered a vicarious form of cannibalism: the body is absorbed via an interposed image. There are records of iconophagy in history from Mesopotamian civilizations to our own day and scholarly studies have traced the most important cases.<sup>2</sup> It has been shown that the phenomenon was given particular impetus at the end of the Middle Ages with the birth of printing, which made it possible to disseminate images of sacred figures, some of which ended up in the stomachs of devotees aflame with fervour. From the sixteenth century onwards the taste for *Schluckbildchen*

1 Interview with Joan Guerrero by Víctor-M. Amela, *La Vanguardia* (Barcelona), 1 July 2023.

2 I have consulted Olivier Leplatre, “*Un goût à la voir nonpareil*”: *Manger les images, essais d’iconophagie*, Paris: Éditions Kimé, 2018, and Jérémie Koering, *Les iconophages: Une histoire de l’ingestion des images*, Arles: Actes Sud, 2021.

(small pictures for swallowing) and *santini eduli* (little edible saints) spread throughout the Catholic areas of Germany and then all over Europe. These edible devotional objects, measuring just a few centimetres, were offered or sold by members of religious orders to cure the misfortunes associated with the patron saints depicted. The supreme champion was the print of Santa Maria del Carmine Maggiore (Our Lady of Mount Carmel) in Naples, which alone could cure its devotees of leprosy and "holy fire" (ergot poisoning from eating infected rye), stem a haemorrhage, restore sight to the blind, preserve Christians from drowning and protect them from wild animals: modern pharmaceutical companies would be fighting over such an ambitious multi-active medication! In all these cases, by being inserted right inside the body, those pious images gave the believer the expectation of a direct connection with the saint or venerated figure, as if it were suddenly possible to share their suffering and receive their grace.

Iconophagy has become the great metaphor of the hunger for images in our time. But aside from the metaphor, in order for a photograph to be edible it needs to have physical substance, and this is a condition that is tending to diminish: as images proliferate they are also dematerializing and entering the category of non-things, to use Byung-Chul Han's term. The code is substituted for the material object (the body) as a prerequisite for a screen-based existence. In the end, however, the metaphor ends up merging with our experience of reality. But while this is palpable today even in the physical sphere, in a world of images that up to now have been objects, that could be touched, that had weight, that occupied a space, even in the non-material dimension of the image, that of pure information, it can be said that images have always eaten each other, a hypothesis that fully addresses the legacy of Aby Warburg. The father of iconology wanted to found a science of genealogical image studies starting from the debt theory: every

image is indebted to preceding images, images are interdependent, they are linked to each other, creating the framework of their own ecosystem. Many creative artists have emphasized this idea: Antonioni, referring to the film *Blow-Up*, that essay on fiction, said that behind every image there is no secret, there is only another image (as if correcting Diane Arbus when she said that a photograph is a secret about a secret).

Then W. J. T. Mitchell suggested that images are not inert entities but are alive and kicking, and asked himself what pictures want. I prefer to speak of metabolism, in the sense that the parentage or genealogical pedigree of images can be traced according to the tripartite sequential pattern ingestion – digestion – defecation. In my view, therefore, it may be productive to counterpose the notion of iconology to the idea of iconophagy, as recently reformulated by the Brazilian philosopher Norval Baitello Junior: as an analytical tool but also as a programmatic proposal that goes beyond the anthropological framework and opens up the act of eating to a philosophical, political and media-related meaning.

Baitello Junior has focused precisely on the image-body relationship, when the materiality of one merges with the immateriality of the other. For this author the concept of the image is not limited to visuality; it also brings together symbolic vectors that can be perceived by the senses and can therefore be tactile, olfactory, gustatory, auditory or proprioceptive. In his book *A era da iconofagia: reflexões sobre imagem, comunicação, mídia e cultura*,<sup>3</sup> Baitello Junior draws inspiration from Oswald de Andrade's concept of cannibalism ("life is pure devouring") to examine images in their current phase of overwhelming inflation. Devouring images or being devoured by them are not alternatives but simultaneous options. It must be understood, he tells us, that the body is the site of images, their receptacle, their primary and most vivid medium. The body projects

---

<sup>3</sup> São Paulo, Paulus, 2014.

images onto the world to populate it and explain its existence. Baitello Junior's interpretation, based on an ecological approach applied to visual communication, addresses the four possible forms of devouring between bodies and images. In the first relationship, bodies devour bodies: this is "pure cannibalism", in other words, the construction of social and cultural connections that occur in contexts of primary communication, of bodies that find each other and mutually appropriate each other. In the second, "impure cannibalism", the body feeds on images, revealing that the other no longer has materiality and has been reduced to an image [this is what Joan Guerrero's friend's mother and Nicole Kidman do]. In the third, we are allowed to think of images as bodies that devour, "impure iconophagy", when the body enters the image and starts living as a character. We live governed by icons. If someone stands out, they no longer become a hero, a martyr or a leader, but an *icon*: it is the supreme confirmation of the animism of this twenty-first century. Finally, as the far end of this relationship, there is "pure iconophagy", when images devour other images, referring to the way in which images are superimposed, physically and symbolically, and cause their circulation to accelerate increasingly.

How can all this original intellectual apparatus be put into practice? I am thinking of the current image-generating algorithms. Indeed, artificial intelligence functions like an ogre condemned to gobble up vast quantities of images and offer remarkable results. Programs that are causing such a stir nowadays because they are threatening the credibility of photographic information, such as Dall-e, Midjourney and Stable Diffusion,<sup>4</sup> simply perpetuate the above-mentioned tripartite pattern of ingestion – digestion – defecation. Should we be surprised, then, that we are suffering from image diarrhoea? Beyond Visual Studies, in the speculative realm iconophagy puts its finger on the problem in the ontological debate about what we are made of: if we are what we eat, we

are increasingly images. The image is a prerogative of the human.

The most accurate illustration of the pure iconophagy stage is offered by visualization systems based on generative neural networks. As a case study we can focus on the *Déjà-Vu* project, created with Pilar Rosado, in which we apply a GAN algorithm to all the pieces that make up the collections of museums such as the Prado, the MNAC or the Louvre. Using a deep learning process, the GANs (Generative Adversarial Networks) determine the patterns that are repeated most frequently and are capable of predicting new works visually continuous with the existing ones. Works indistinguishable from the originals, that we might even speculate would end up making the figures of the artist and the curator obsolete. We are witnessing the collisions between the force of chance and the science of prediction. And finally we recover the old paradigm that de-fetishizes creativity and art: the myth of originality, the certainty that every image draws on previous iconic sources and necessarily constitutes a contingency in the form of a sequel. Therefore, the value of an image is implicit both in its origin and in its destination. To a certain extent, everything is *déjà vu*. Warburg would probably have subscribed to this conclusion. Iconologically, of course, but also politically: in our turbulent times marked by the sterility of neo-fascist fantasies against migration and hybridization, iconophagy opts for a process of management and digestion — of images and imaginaries — through which to consolidate ways of accepting our protean, multicultural nature.

<sup>4</sup> According to statistics provided by *Everypixel Journal*, as of August 2023 12.59 billion images had been generated using Stable Diffusion. AI had produced as many images in 1.5 years as photography created in its first 150 years of existence.

# NEMOTYPES vs PHOTOGRAPHY

SEMA D'ACOSTA

In the twenty-first century, the artificial is replacing the natural. In view of its symbolic significance within the history of images that are part of our imaginary, perhaps the paradigm that initiated this change might be the Neocave of Altamira, opened to the public in 2001. This remarkable space is an exact three-dimensional reproduction of the same habitat as it was between 35,000 and 13,000 years ago, when it was occupied by various hunter-gatherer societies living on that part of the Cantabrian coast. The famous bison, horses, deer and signs at which we gaze in wonder, painted on the polychrome ceiling, are not the real ones. The Sistine Chapel of Palaeolithic art is a fake; the genuine article, just a few metres away, can no longer be visited. To make it possible for people to see it, it was very wisely decided to replace the original with a copy. The natural has been given up for something that looks the same, but isn't. We are delighted to accept it because there is no other way of visiting that unique place. The artificial is being seamlessly incorporated into our lives; you can confirm this just by going to Ikea, where you can buy plastic plants imitating succulents, cacti, golden pothos and palms. They create a homely atmosphere, but without deteriorating or needing water. Placebos and appearances increasingly hold sway in our surroundings. The buttons on a mobile phone and the mileometer on a car dashboard have been changed to a screen. Many roundabouts and gardens have been modified: a plastic lawn has replaced the one that had to be watered. Priority is given to what we accept with our eyes, even if it is an imitation; normal life looks more and more like what we see on an interface. And we are happy. We are witnessing the triumph of appearance, where things do not actually possess the features they seem to have. Motivated by efficiency and convenience,

we are emptying things of their substance and opting for the mere shell. Even we ourselves on Instagram abandon what we are and offer an overinflated version that fulfils an illusory expectation.<sup>1</sup>

In this gradual shift from the real to the simulated, this change of roles of reality that we are witnessing in the midst of the third visual revolution, now that images have taken possession of our consciousness through the Internet, smartphones and social media, a new category has emerged to question the status quo of photography: nemotypes. They are not a total novelty; they have not just suddenly sprung up. What has happened is that since the coronavirus pandemic the advances in algorithmic computation and the use of enhanced systems of artificial intelligence (deep learning and machine learning) have popularized its applications, especially those that generate images. For example, virtual fashion models are already being produced and are becoming influencers in the online world. Or we can have a tailor-made girlfriend created on an app like Replika, Eva AI, Intimate, Dream GF or Romatic AI. We live in a technical era where progress shapes people's lives, and we are therefore trapped in technological determinism, prisoners of the uncertain expectation marked out by scientific progress. This has been happening since the nineteenth century, precisely at the time when photography appeared and alarmed painters and their milieu by its ability to copy nature. Charles Baudelaire<sup>2</sup> fiercely criticized photography as an art in 1859, when this upstart medium was exhibited for the first time alongside painters and sculptors at the Paris Salon, the place where aesthetic taste was determined at that time. He maintained that its duty should be to act as a mere secretary for anyone that needs absolute factual

1 A metaverse would be the consummation of that desideratum of an alternative virtual reality, a place where we give up materiality to deceive our brain through our eyes.

2 Charles Baudelaire, "The Salon of 1859", in *The Mirror of Art: Critical Studies by Charles Baudelaire*, trans. and ed. by Jonathan Mayne, London, Phaidon, 1955, p. 232.

accuracy in their profession, to behave as a humble servant like the printing press, which had not supplanted literature. Baudelaire argued that photography should be a tool at people's service, but far removed from poetry and intelligence.

That same uncertainty as to the future that we are suffering with the encroachment of nemotypes is somewhat similar to the feelings of those who feared that photography would come and take their place. And then as now, the crucial question is how the tool is used, one of the key issues with AI, which is nothing more than a brand-new piece of cybernetic equipment. Just as a knife can be used to kill someone or to peel an orange, so the application of a generative adversarial network (GAN) technology can help us decipher an ancient manuscript or create an artwork that becomes iconic. Any artefact, put to good use, whether in archaeology or contemporary expression, can produce satisfactory results. Nemotypes serve to widen the territory of visual thought and at the same time invite us to pause and review what preceded them. In fact, the regime of the gaze that predominated in the twentieth century is being subjected to a complete overhaul by the momentous changes experienced in the last two decades. It is always a good time to ask ourselves what the idea of the photographic means, all the more so when an avalanche of uncontrolled images of uncertain origin is shaking its foundations and making it clear that the accepted framework which has served to safeguard an unquestionable truth firmly rooted in the popular imaginary ("seeing is believing", "a picture is worth a thousand words") no longer makes sense. What is a photograph nowadays? What defines its ontology?<sup>3</sup>

We are thinking apprehensively of nemotypes as the implausibility of photography, a reverse side that seems incompatible with their specificity. And in doing so maybe we are approaching the matter from the wrong angle. Perhaps the problem, rather than terminological, is philosophical. What if nemotypes and photography were two opposing and indissoluble energies that form part

of a whole, like Yin and Yang? Or two complementary categories, such as the Apollonian and the Dionysian? A superabundance of any force inevitably produces its opposite. This concord of contraries is a tension that constantly generates life. Heraclitus wrote that cold and heat are part of the same unit; one cannot exist without the other. For this pre-Socratic philosopher, sickness makes health pleasant, like hunger and satiety or fatigue and rest; we cannot understand them independently. The downward path is the same as the upward; it depends which way we are going. Happiness and suffering feed back into each other. In his view, contrast and opposition are the very principle of harmony and unity of things themselves. Without silence there is no music. If we apply this rationale as a plausible theory to the current visual surplus, we find an interpretation that we can use to reflect on this apparent contradiction between the two types of representation. The differences between them explain their status of each, which is complementary relative to its antagonist. Moreover, it establishes a dialectic of mutual growth.

Nemotypes are rhetorical, confused images tending towards the baroque. They have no depth and emerge by spontaneous generation. Their lineage is endogamous (inbred), starting from a single root that provides homogeneous patterns. It works rather like Google: after being given an indication it offers thousands of unfiltered options. You then have to separate the wheat from the chaff to give meaning to this superficial promiscuity. Just like when you take a shot with a camera, you have to have a good eye, experience, sensitivity and an aptitude for distinguishing the only option worth looking at among the insipid excess of possibilities spotted. Photographs have a recognizable genealogy, a provision that does not qualify them for anything and allows us to have confidence in them. Their great dissimilarity is that they arise from empirical experience of life. An advantage compared to artificial images is that they come from a heterogeneous line of descent; their lineage is exogamous (outbred). AI requires activity, it only reacts to stimuli, it looks for

<sup>3</sup> Clément Chéroux's detailed analysis in his essay "What is Photography?", first published in his book *Since 1839... Eleven Essays on Photography*, trans. by Shane B. Lillis, Toronto and London, RIC Books and MIT Press, 2021, shows that the ontological issue is a generic question which specialists in this medium have been asking themselves from the beginning.

solutions to visual problems presented to it, always applying logic. This action is beholden to functionality, its motivation is the final objective, it is not aware of the route, it is goal-driven. “Culture is formed by diversion, excess and detour; it is not produced by following the path that leads straight to the goal”, states Byung-Chul Han.<sup>4</sup> The utilitarianism of artificial intelligence, that same utilitarianism to which Baudelaire wanted to circumscribe photography in its early days, is precisely the barrier that conditions its praxis. The human contribution is therefore crucial. Humans transcend pure methodology; to any reasoning they add their capacity for taking risks and venturing into unexplored terrain. Procedural errors or inexplicable decisions also help to find solutions. A GAN technology is not capable of understanding the twists and turns that people take with the group in mind or out of empathy for others. In fact, those straight lines or short cuts to reach the destination sooner nullify the capacity for self-awareness involved in the lost time or pause that a process entails. Procrastinating, which is nothing more than a state of mind, represents an antilogical resource in which we stumble upon incredible solutions with a delay.

Research and reflective thinking have defined the creative career of Joan Fontcuberta (born in Barcelona in 1955), who from the 1990s to the present has actively maintained a consistent field of experimentation on the possibilities of the photographic, regardless of means of recording, technical apparatus or choosing between analogue and digital. These works conceived without the involvement of any capture device or optical system have taken centre stage with the seismic shift brought about by Deepfake and the exponential developments of AI, as we can see in this publication, which brings together the projects<sup>5</sup> that offer us examples to explain what a nemotype is: a type of work of his that goes beyond the boundaries of conventional photography and enters unknown regions of the iconosphere, which up till now have been outside the mainstream.

Although nemotypes are currently located at an outer frontier, in the near future we will witness a iconographic syncretism in which they will mingle affably with photographs, free of recrimination and dogma. Just as a few decades ago black-and-white purists who opted for an “artistic” idiom felt that there was an uncrossable line dividing them from colour, now the relationship between an earlier visual category and a recent one that has just arrived is determined by prejudice. As in the case of neologisms, any foreign word attracts attention at first but inevitably it soon becomes part of everyday vocabulary. In the confrontation between these two diverging canons of images, we must learn from the dichotomy and accept that we have an internalized sense of photography that might possibly be mistaken. This is not a problem; science has been like that for a long time, readjusting itself with each new discovery. Epistemology teaches us that all truth is relative, that absolutes are not necessary, each era gradually incorporates its advances without resorting to authoritarianism. There are no undeniable principles, and the same is true in visual meaning. Scientific truth thrives on dilemmas and it advances by being questioned; for that reason it cannot be ironclad. Its flexibility is its strength, an attitude that rules out stasis. Controversy is unquestionably essential to avoid dogmatism and prejudice, and the realm of the photographic is no exception. It is precisely this CONSTANT DOUBT that is one of the basic arguments of Joan Fontcuberta’s work; his aim is to alert viewers to what they are seeing so that they never drop their guard faced with the all-embracing power of images.

4 Byung-Chul Han, *Vita Contemplativa: In Praise of Inactivity*, trans. by Daniel Steuer, Cambridge, UK, Polity Press, 2023, p. 6.

5 It is relevant to point out Joan Fontcuberta’s constant preoccupation with the natural sciences, from botany to geography, a persistent leitmotif in his career that can also be observed in his projects with nemotypes (*Topophonies*, *Orogenesis*, *De rerum natura*). These series are now supplemented by other general themes related to human nature, such as *Prosopagnosia*, *Phrenographies*, *La petite mort* and *Freak-Show*.

# IMAGES OF CONDENSATION

JUAN MARTÍN PRADA

A poem by Lucretius, *De rerum natura* (*On the Nature of Things*), written in the first century BC, provides the title for one of Fontcuberta's most recent series. This reference to a fundamental text of ancient philosophy of nature prompts numerous thoughts. Indeed, for a genealogy of some of the terms related to artificial intelligence (AI)-based generative models, we would probably be forced to mention philosophical concepts such as προληψις (prolepsis), those *praesumptiones*, anticipations or anteceptions that were theorized by Epicurean thinkers. We could make such terms dependent on something like what would be model-images or general concepts of things, and they would consist of empirical experiences accumulated in our memory. The fact is that the learning processes of AI systems work in a similar way, through generalizations. What they do is to carry out automated actions to extract patterns and features from the sets of images that make up the dataset on which the deep learning process is developed. That is why the creative capacity of AI-based generative image-production systems always follows the principle of *e pluribus unum* (out of many, one). It would therefore be relevant to state that the images produced by these systems are images of *condensation*.

Looking at another historical example, this time closer to us, we would also find other interesting points in common between these generalization processes performed by AI systems and the composite photographs created by Henry Bowditch and Francis Galton at the end of the nineteenth century, which were the result of superimposing the faces of people from particular groups on a single photographic plate (applying careful statistical methods); they thereby attempted to create faces that would synthesize the features common to all of them, as an "average image". In those images, certain common features were highlighted, while the differences or particularities were cancelled out and remained blurred in the final synthesis-image. The

similarity to what happens in AI neural networks is clear, given that in identifying recurrent patterns in the training data they normally ignore the exceptional particularities and anomalies they find in the dataset. Not without reason, the term "mean image" is often applied to the images generated by AI.

Moreover, it seems to me not insignificant that Freud related those composite photographs to the condensation mechanisms that take place in our dream representations. As he points out in *The Interpretation of Dreams* (1895), "the construction of collective and composite figures is one of the chief methods by which condensation operates in dreams"<sup>1</sup>. And here I think it should not be overlooked that as an example of these condensation mechanisms in dreams, in a striking coincidence with Fontcuberta's botanical interests (already present in much earlier series such as *Herbarium*, from 1982), Freud actually used a dream in which he himself "had written a monograph on an (unspecified) genus of plants", adding that "as I perceived, the 'botanical monograph' in the dream turned out to be an 'intermediate common entity' between [...] experiences of the previous day".<sup>2</sup>

The beautiful images in this new botanical series by Fontcuberta are the result of highly complex processes of condensation of the millions of photographs of "real" plants on which the generative model was trained, with a set of entities emerging as output that are "real" only as images.

It should be noted that the creation of such photographic simulations using AI does not consist of "taking" a photograph but of "imagining" a photograph, giving it concrete form as a prompt. In this specific practice of cameraless photographic language (which many of us like to call "promptography"), a relationship is established between text and image that we could regard as the result of *reverse ekphrasis*. Language is not used here to

1 Sigmund Freud, *The Interpretation of Dreams*, trans. and ed. by James Strachey (New York: Avon Books, 1965), p. 328.

2 Freud, *The Interpretation of Dreams*, p. 316.

describe images but to create them, to anticipate them, with words taking on a powerful function of bringing things into being in the visual field.

Thus, in contrast to Lucretius's attempt to describe the world and its phenomena through writing, in generative systems we use words with which we *imagine images*, in this new phase of visual production processes so well described by Runway's corporate slogan: "If you can say it, now you can see it."<sup>3</sup>

It is clear that interaction with computing devices using natural language will shape the future digital society. So much so that just as users of social media based on sharing photographs have been urged many times to achieve a more "personal" and aestheticized photographic style with the slogan "find your filters", now another imperative is imposed on us: "find your *prompts*".

On the other hand, in the *Déjà-Vu* series (2021–23) another of the most interesting features of AI generative systems is made particularly explicit: their dependence on the image banks with which they were trained. Moreover, to use a cinematographic comparison suggested by Eryk Salvaggio, we could say that what each AI image tells us, beyond its representational content, becomes the dataset on which the deep learning process is based. In other words, that set of starting images is ultimately the "story" that the generated images tell us.<sup>4</sup>

It is important to bear in mind that if these AI systems do not give rise to new artistic languages it is because, at least for now, they do not have the ability to go beyond the stylistic limits of the data and images with which they were trained. The fact that generative models are designed to imitate, to make replicas or derivations, allows us to describe the images they produce as the result of computational *mannerism*.

Let us acknowledge that even though these generative AI models are cutting-edge technologies in the field of innovative computing, the fact that they are based on

existing images makes them, by default, stylistically conservative. They are systems that specialize in reworking what has already been done, in creating through derivation. This always obliges them to establish a very particular relationship with past time, and for many artists they are an ideal medium for creatively revisiting the history of art and of images in general. This is also why the poetics surrounding collections of specific images recur so often in the works in this show, as we see, for example, in *Prosopagnosia* (2019), based on images from the Alonso Bonet archive, and in *Phrenographies* (2021), focusing on the collection of photographs of patients taken by Dr Joan Obiols. They are series in which the generative processes expand the initial repositories of images, diversifying them on the basis of the general patterns and trends detected in them. These extensions of image archives incorporate a temporal dimension, by thematically foregrounding the internal history of the generative process itself, revealing a morphogenesis that becomes clear in that gradual crystallization towards recognizability and similarity to the images that make up the datasets.

This expansion of image collections is a good metaphor for the aim with which such generative AI models are designed: to be capable, through diversification, derivation and combinatorial processes, of increasing the number of images that could have formed part of the dataset on which they were trained, albeit through the proliferation of what is more or less the same, and in complex actions of repetition and difference.

They are therefore series in which the generative process itself (that process to which Max Bense referred as "the transformation of a repertory into instructions, of instructions into procedures and of procedures into realizations"<sup>5</sup>) acquires a certain visibility, in an always problematizing and critical exploration of the processes of creative metabolization of existing visual data. In the end, what is clear is that creative elaborations of statistical models are simply data visualized in the shape of the thing from which they are abstracted.<sup>6</sup> And as

3 Taken from RunWay's corporate website: <https://research.runwayml.com/gen2>.

4 See Eryk Salvaggio, "How to Read an AI Image", *Cybernetic Forests*, 2 October 2022, <https://cyberneticforests.substack.com/p/how-to-read-an-ai-image>

5 Max Bense, *Einführung in die informationstheoretische Ästhetik: Grundlegung und Anwendung in der Texttheorie*, Hamburg, Rowohlt, 1969, p. 63.

6 See Hito Steyerl, "Mean Images", *New Left Review*, 140/141, March/June 2023, p. 88.

such, these quasi-photographs never refer to factuality or testimony, but only to statistical probability.

Another different type of image condensation is the one we see taking place in the series *La petite mort* (2020): a fusion of death and pleasure. It plays ironically with the formal similarities inscribed on human faces by both the cold final encounter with death and the passing prostration of sexual orgasm (the beautiful “agony” of ecstasy). A homonymy in the field of visual language serves as the point of departure: the contorted expressions of those faces are similar, but denote totally different states. On that basis, the vast differences that can exist in the world between things that are apparently very similar and sometimes even formally indistinguishable, and that constitute the main problem of artificial vision in all its possible fields of application, become the central theme. Identity certainly does not always have anything to do with similarity.

Here the computing machine condenses facial expressions that are similar but reflect contrasting states. This automated fusion does not take account of the nature of the face as the fundamental articulation of exteriority and interiority; the condensation operates solely at a formal level, it only involves outward configurations, the geometry of facial features and expressions, without regard to their emotional meanings. Fontcuberta and Rosado opt here for the machine-based rhetorical forms of *indifference* versus those of *difference*, creating an apt metaphor for the limitations from which algorithmic mathematization suffers, on a wider level, in understanding the world.

In short, the cognitive process that Freud called “condensation”, in which multiple thoughts, desires or meanings are combined or summed up in a single image or idea, seems to find new examples today in the processes of generative AI systems (and precisely for this reason we could categorize these systems, in many senses, as *remix* new technologies). The tremendous combinatorial capacity of these systems is where they show their greatest creative potential. After all, in the field of AI the quantitative always has a more qualitative dimension.

But as also happens in our dreams, these processes of fusion or amalgamation of multiple elements into a unified

representation often result in extremely unusual and disturbingly strange images. Condensation tends to lead to the formation of bewildering and incomprehensible thoughts or dreams. And just like our dream processes, AI has an extraordinary ability to combine apparently disparate elements into sometimes uncannily coherent representations. With their enormous combinatorial powers, generative AI systems are machines highly qualified to create oddities and provoke amazement. Hence one of the series presented here is proposed as a *Freak-Show* (2024), in which evidence of the astonishing scale of human diversity and the immense representative capacity of artificial intelligence establishes a relationship in which freakiness becomes the guest of honour.

Like many of the figurative expressions of condensation in our dreams, freakiness characteristically manifests itself in very distinctive, unusual or strange transformations and combinatorial forms, which defy the usual modes of understanding and the most settled norms and conventions. But I would say that in this collection of visual exceptionality what we find most amazing and unsettling is not the extreme visual singularities that the images show us but the remarkable ability of AI to produce them. For in fact the bewildering and prodigious being that truly plays the leading role in this show is the actual intelligent machine that generated them, though it only betrays its presence, crouching in the cryptic darkness of the digital stage, behind the curtain drawn by its portentous, magical abilities.











2021-23

**Cuando la cámara y el ojo empiezan a** ser remplazados en el epicentro de la cultura visual por **nemotipos** generados por Inteligencia Artificial, cabe replantearse el papel de las imágenes y del patrimonio artístico que hasta ahora han contribuido a formatear nuestra sensibilidad. *Déjà-Vu* es un proyecto que consiste en aplicar tecnología de redes neuronales generativas a un *dataset* constituido por imágenes de todas las obras pertenecientes a la colección del Museo del Prado. Mediante un proceso de *deep learning*, un algoritmo determina los patrones que se repiten con mayor frecuencia y es capaz de producir nuevas obras en continuidad plástica con las ya existentes. Este mismo adiestramiento se puede aplicar a otras colecciones de pintura, por ejemplo la del Museo Nacional de Arte de Cataluña o la del Museo de las Franciscanas de Deauville en Normandía.

Este nuevo «artista» virtual, una vez entrenado, constituye un universo infinito y continuo de posibilidades que refleja sorprendentemente el acervo de la colección. Por un lado, por tanto, se interpela la noción de autor; por otro, descubrimos que en ese procedimiento generativo lo más interesante son los errores del propio sistema, las pruebas fallidas, los ensayos intermedios, el inconsciente tecnológico que surge de los accidentes. Asimismo, finalmente, recuperamos el viejo paradigma desfetichizador de la creatividad y del arte: nuestros gestos sólo pueden imitar otros anteriores, jamás son originales. El significado de una imagen no subyace en su origen, sino en su destino. En cierta medida, todo es un *déjà-vu*.

**When the camera and the eye begin** to be replaced at the epicentre of visual culture by **nemotypes** generated by artificial intelligence, it is time to reconsider the role of the images and the artistic heritage that have helped to shape our sensibility up to now. *Déjà-Vu* is a project that consists of applying generative neural network technology to a dataset comprising images of all the works in the Prado Museum collection. Using a deep learning process, an algorithm determines the patterns that are repeated most frequently and is capable of producing new works visually continuous with the existing ones. The same training can be applied to other painting collections, such as that of Museo Nacional de Arte de Cataluña and the Musée des Franciscaines de Deauville in Normandy, for example.

This new virtual “artist”, once trained, constitutes an infinite and ongoing universe of possibilities which reflects the contents of the collection in surprising ways. On the one hand, therefore, the notion of the author is questioned, and on the other, we discover that the most interesting aspect of this generative procedure is the errors of the system itself, the failed attempts, the intermediate trials, the technological unconscious that emerges from accidents. In addition, we finally recover the old paradigm that de-fetishizes creativity and art: our actions are never original, we can only imitate previous ones. The meaning of an image is implicit not in its origin, but in its destination. To a certain extent, everything is a *déjà-vu*.



DÉJÀ-VU MUSEO DEL PRADO

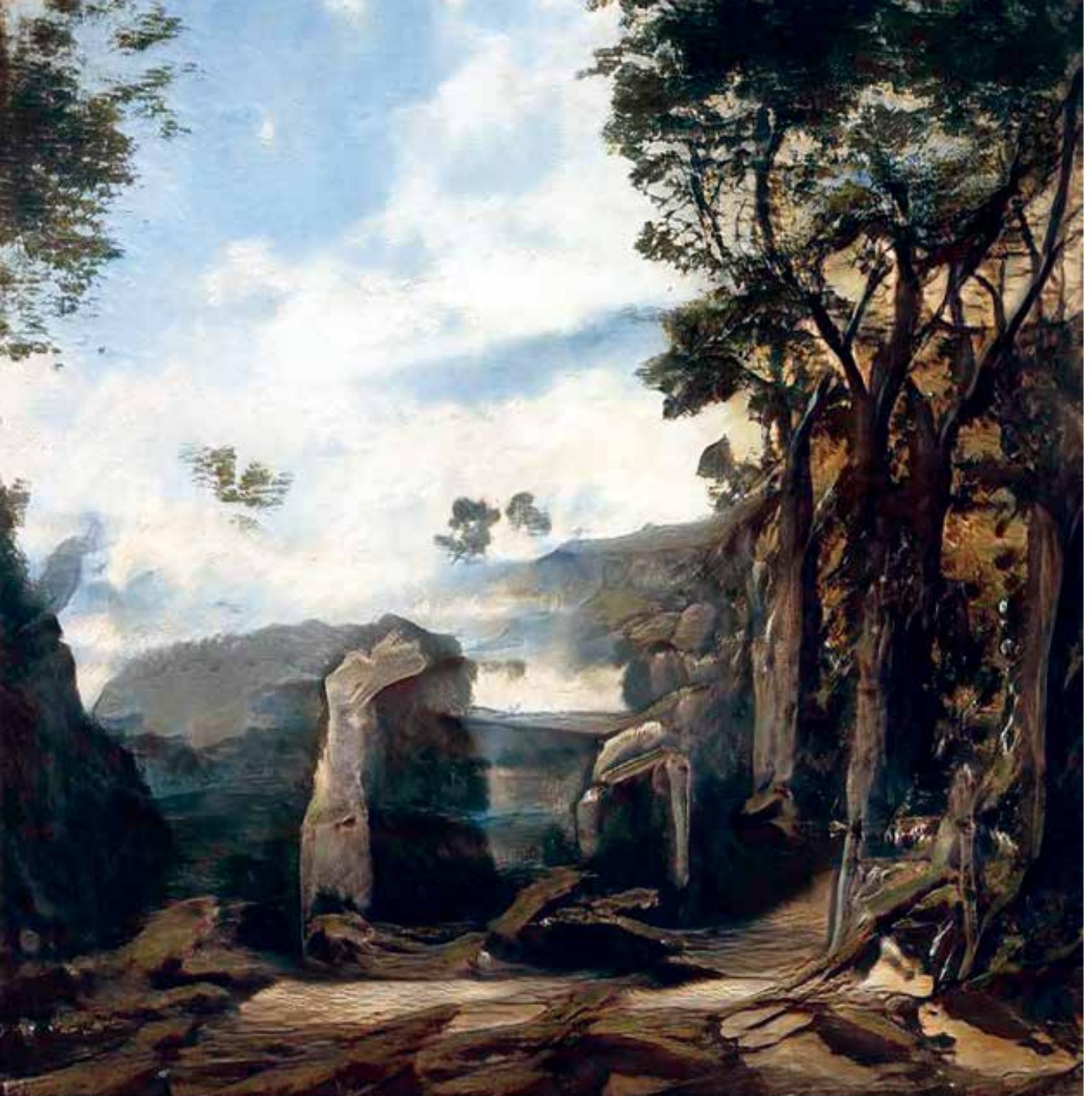








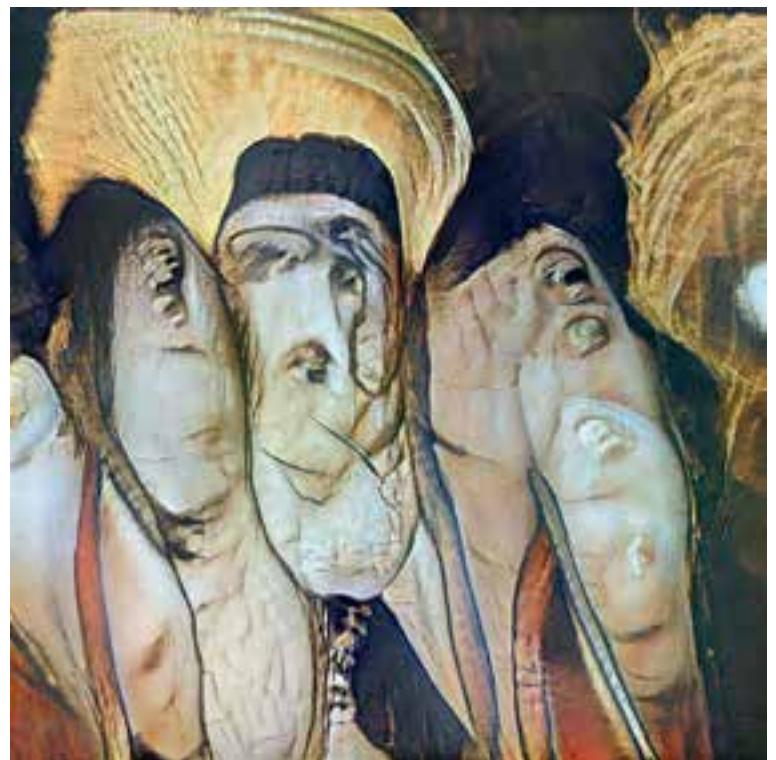




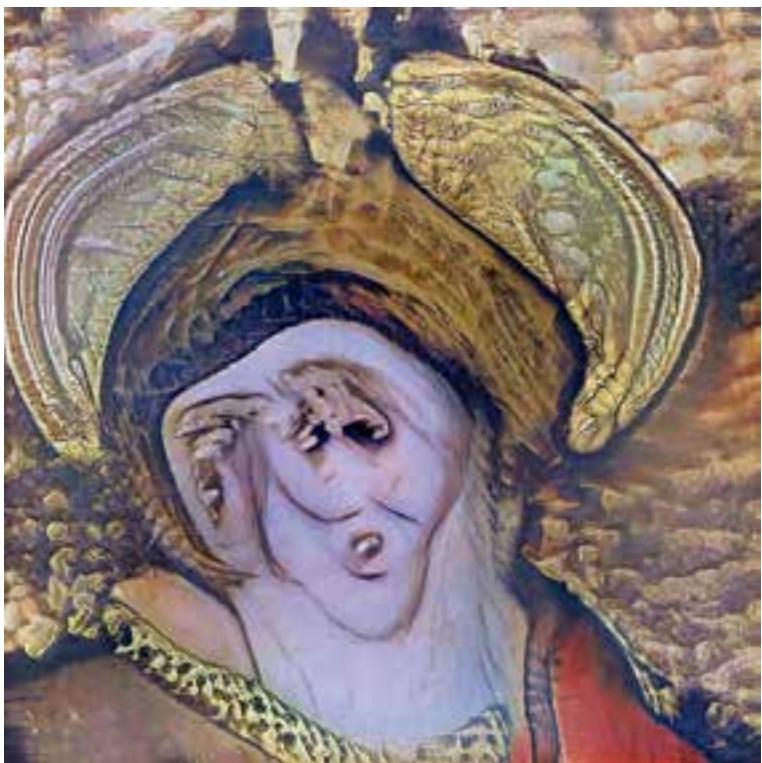
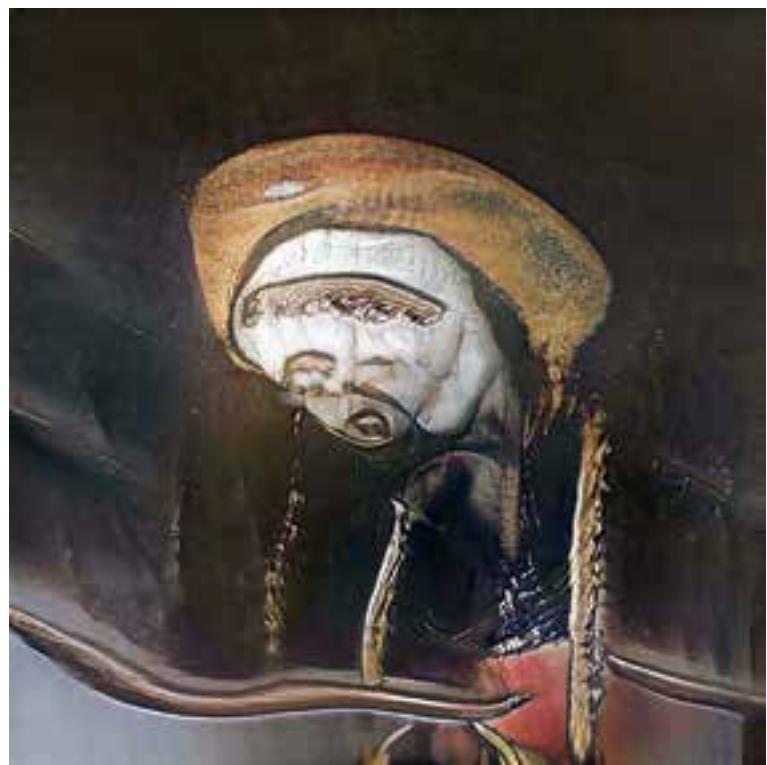


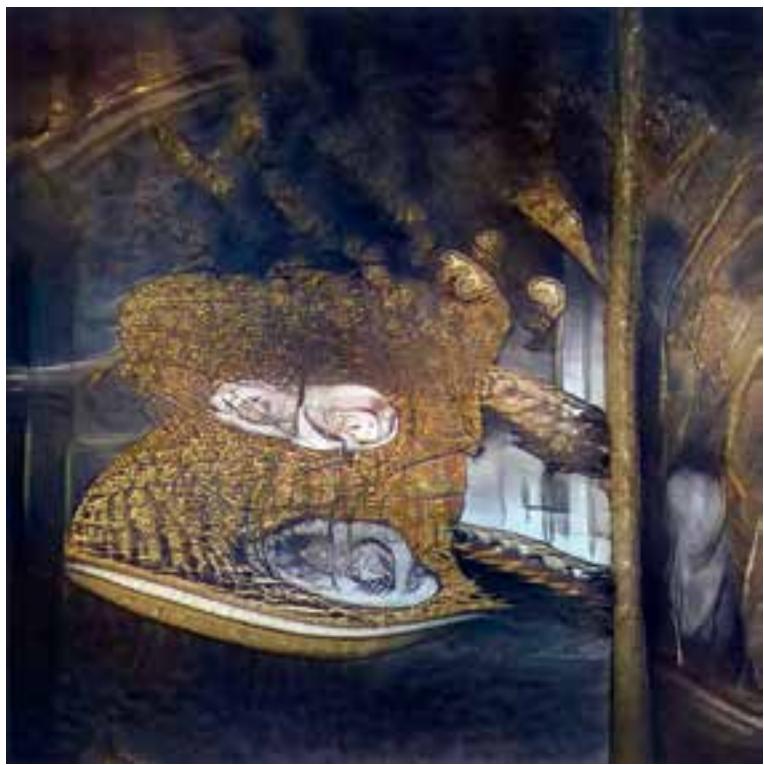
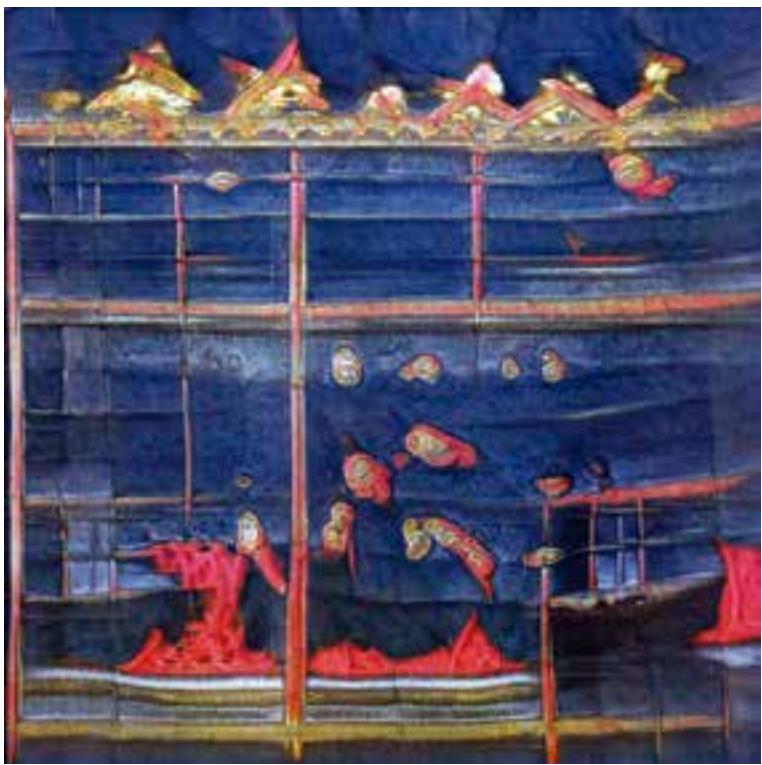


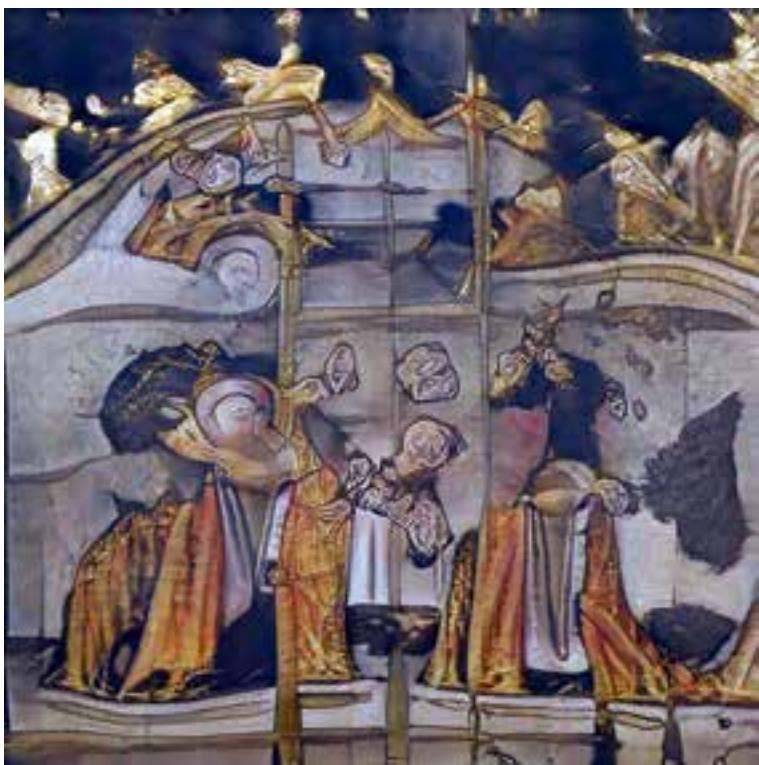




DÉJÀ-VU MNAC



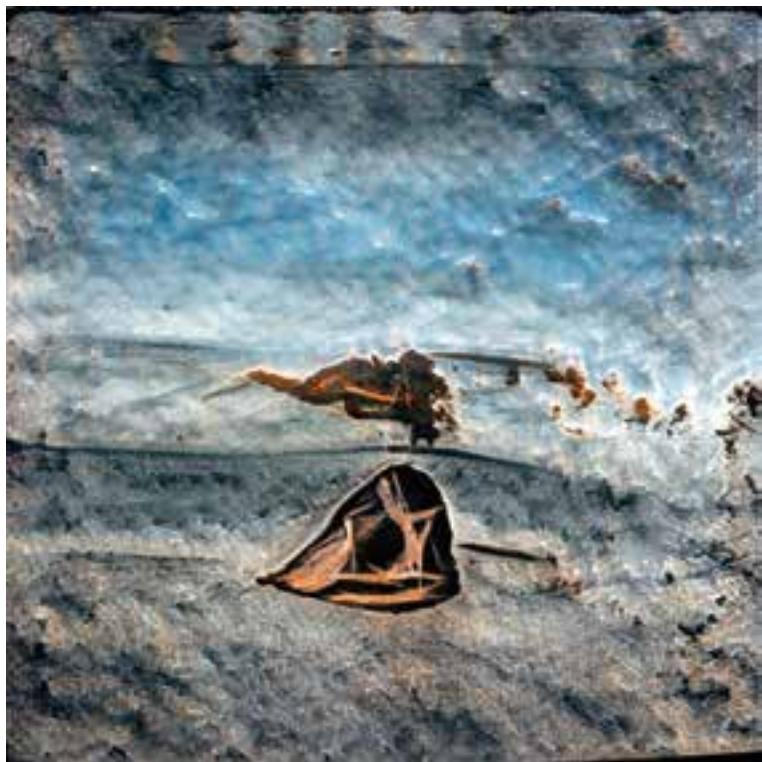
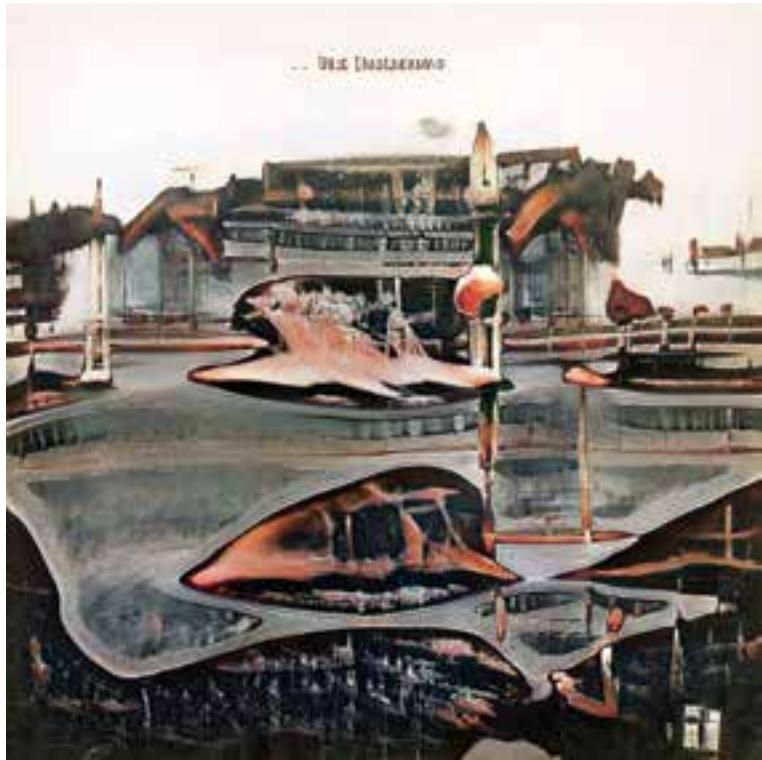


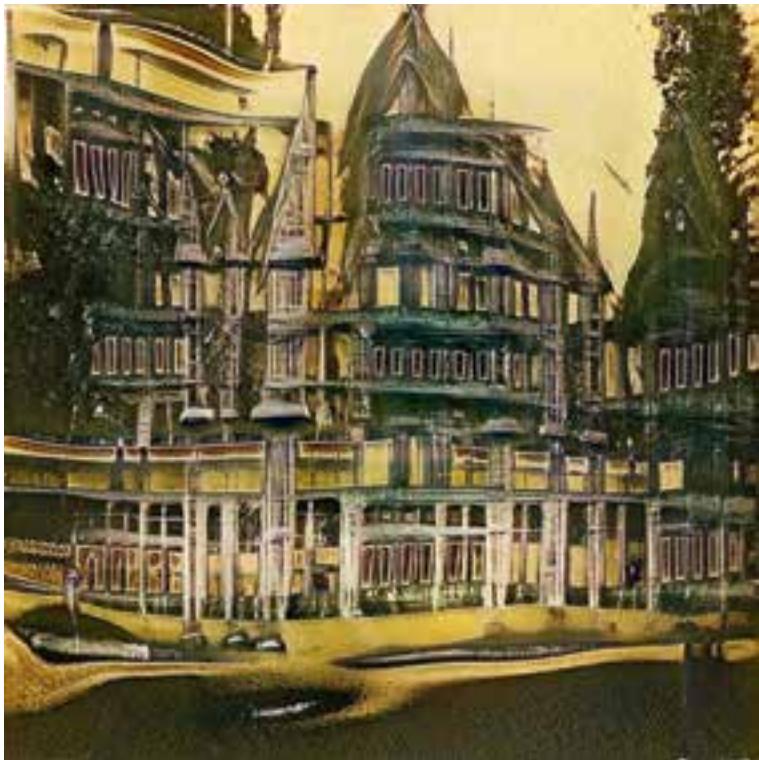
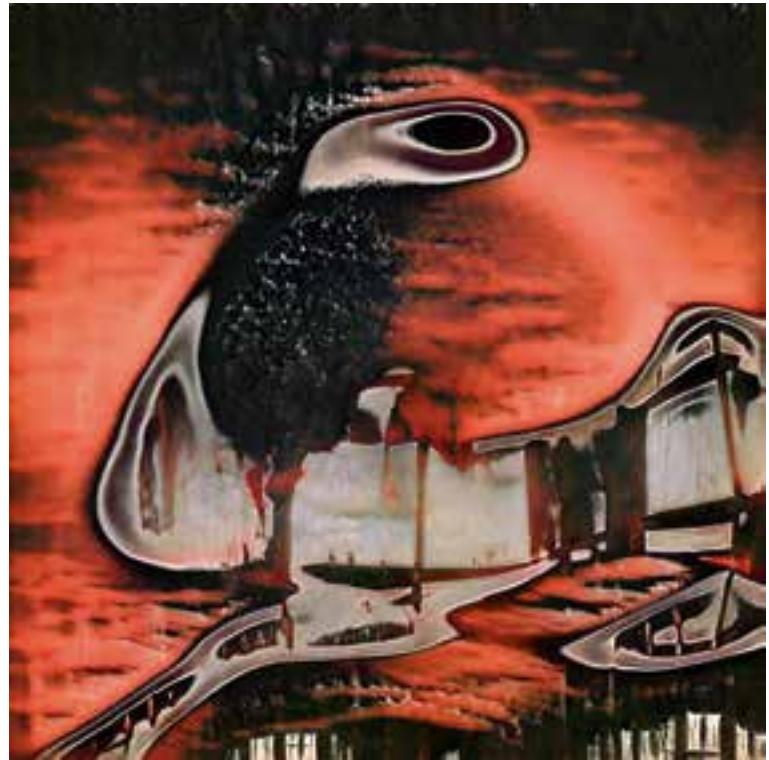


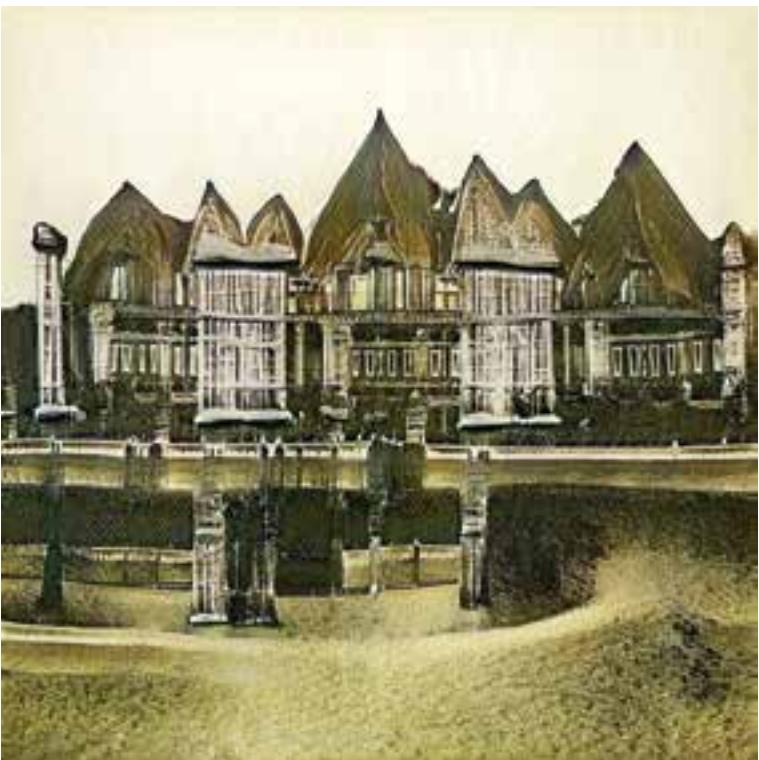
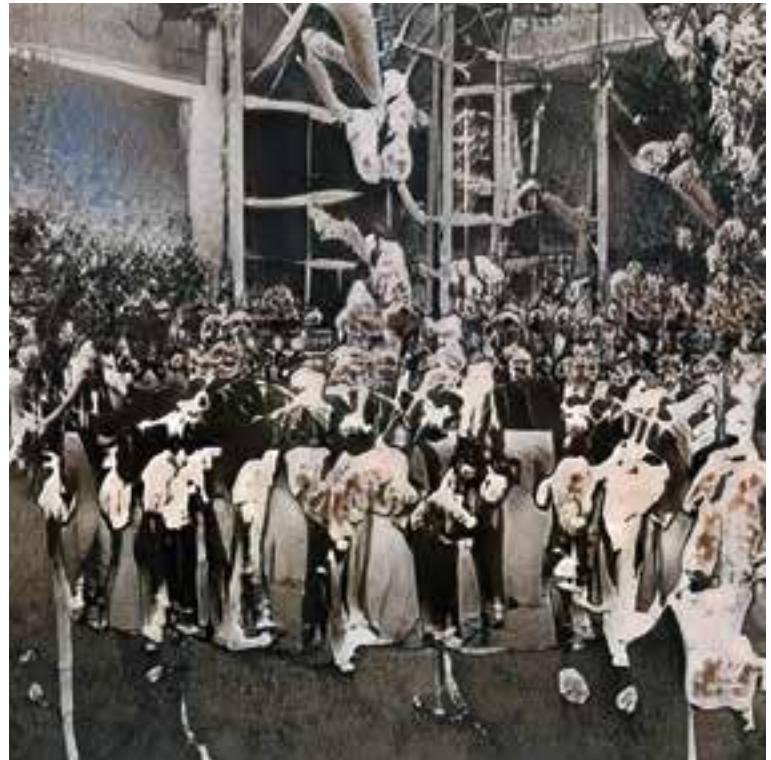


DÉJÀ-VU LES FRANCISCAINES DE DEAUVILLE















# FRENO

EN COAUTORÍA CON PILAR ROSADO



# GRAFIAS

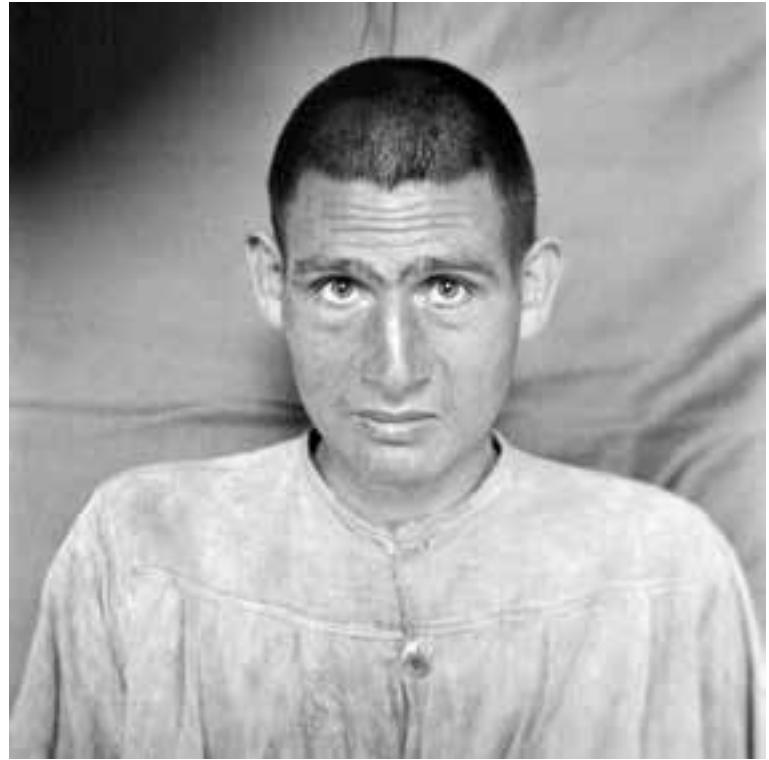
2021

**Desde el último tercio del siglo XIX**, la realización de fichas fotográficas de personas con enfermedades psíquicas ha representado un método de estudio para tipificar los rasgos característicos de los supuestos trastornos mentales. La aplicación de los principios de la eugenésica añadía una capacidad de diagnosis que, a pesar de las dudas que esa disciplina pseudocientífica suscitaba, se ha convertido hoy en día en un práctico sistema de prescripción que puede ser implementado por los algoritmos y la Inteligencia Artificial. En las décadas de 1940 y 1950, el psiquiatra y humanista barcelonés Joan Obiols hizo centenares de retratos fotográficos de sus pacientes, siendo pionero en el uso de la creación artística como instrumento de psicoterapia, al mismo tiempo que Jean Dubuffet popularizaba el *Art-Brut*.

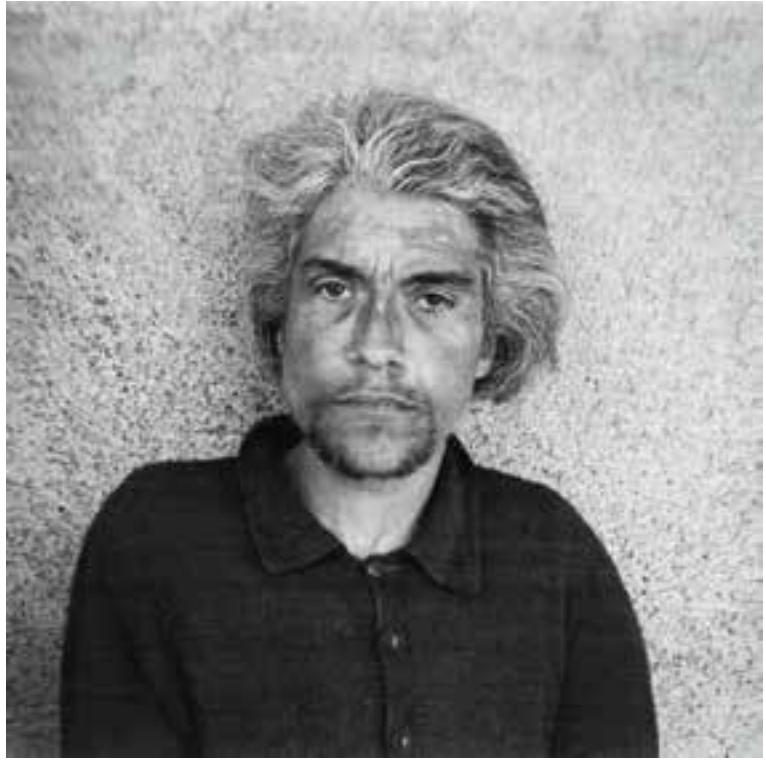
Estos característicos rostros fueron tratados con un sistema de algoritmos GAN (Generative Adversarial Networks diseñado por Pilar Rosado, una discriminación arbitraria bajo el paraguas de la ‘locura’ que nos invita a cuestionar los patrones identitarios de la normalidad. En su recorrido de aprendizaje, la inteligencia artificial desarrolla una laboriosa morfogénesis hasta culminar en otras imágenes plausibles. Con los **nemotipos** asistimos a la institucionalización de fotografías sin referente. La computación está engullendo a las cámaras y su pasado, la representación ya no es un producto de la imaginación sino de un método de cálculo.

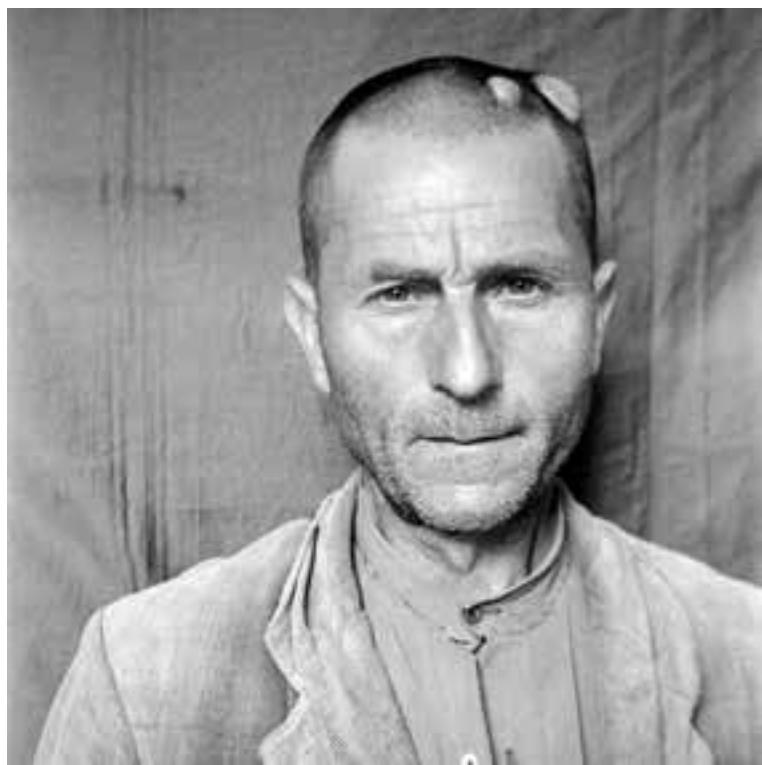
**From the last third of the nineteenth century**, making photographic records of people with mental illnesses was a method of study to classify the characteristic features of supposed psychiatric disorders. The application of eugenic principles added a diagnostic capacity which, despite the doubts raised by that pseudo-scientific discipline, has nowadays become a practical prescription system that can be implemented by algorithms and artificial intelligence. In the 1940s and 1950s, the Barcelona psychiatrist and humanist Joan Obiols took hundreds of photographic portraits of his patients and pioneered the use of artistic creation as an instrument of psychotherapy, at the same time as Jean Dubuffet was popularizing Art Brut.

These characteristic faces were treated with a system of GAN (Generative Adversarial Network) algorithms designed by Pilar Rosado, an arbitrary discrimination under the umbrella of “madness” that invites us to question the patterns which characterize normality. In its learning process, the artificial intelligence system develops a laborious morphogenesis culminating in other plausible images. With **nemotypes** we are witnessing the institutionalization of photographs without referents. Computing is engulfing cameras and their past; representation is no longer a product of the imagination but a method of calculation.

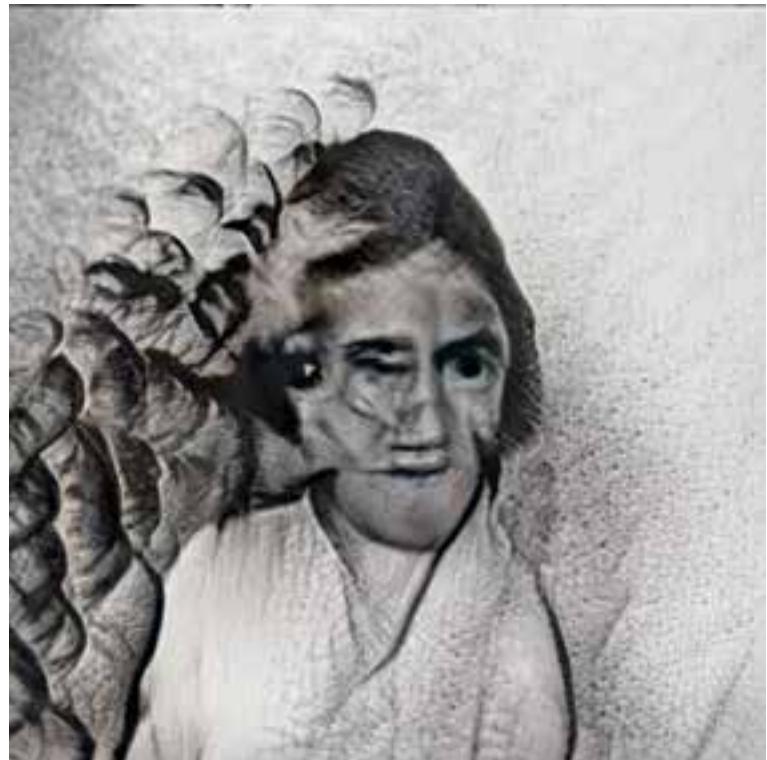
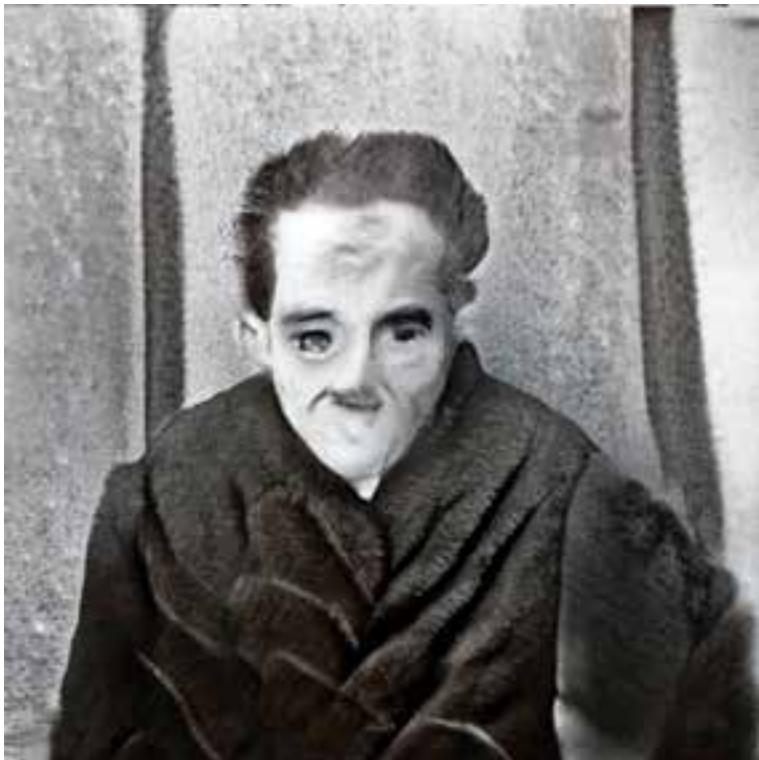
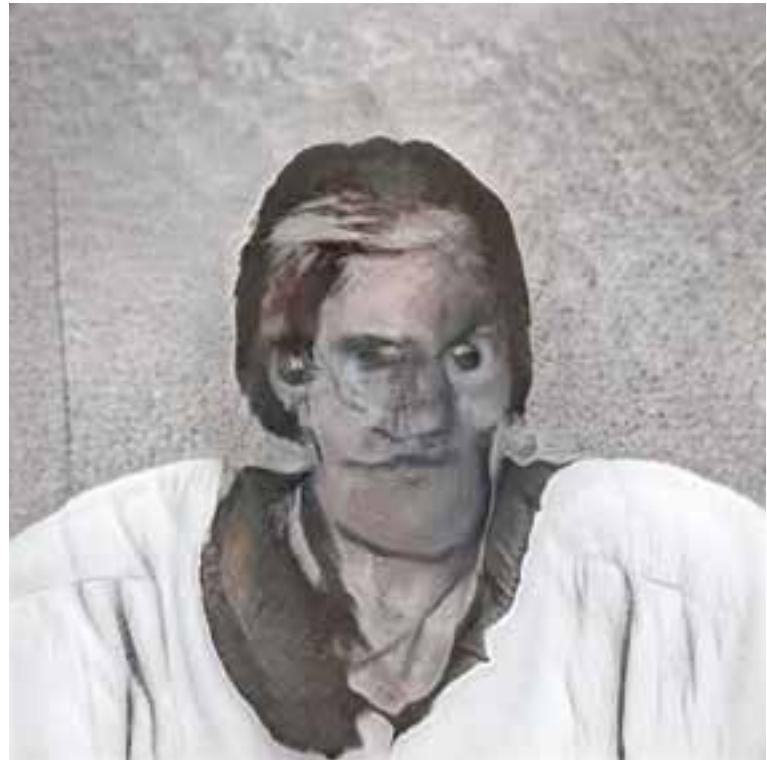
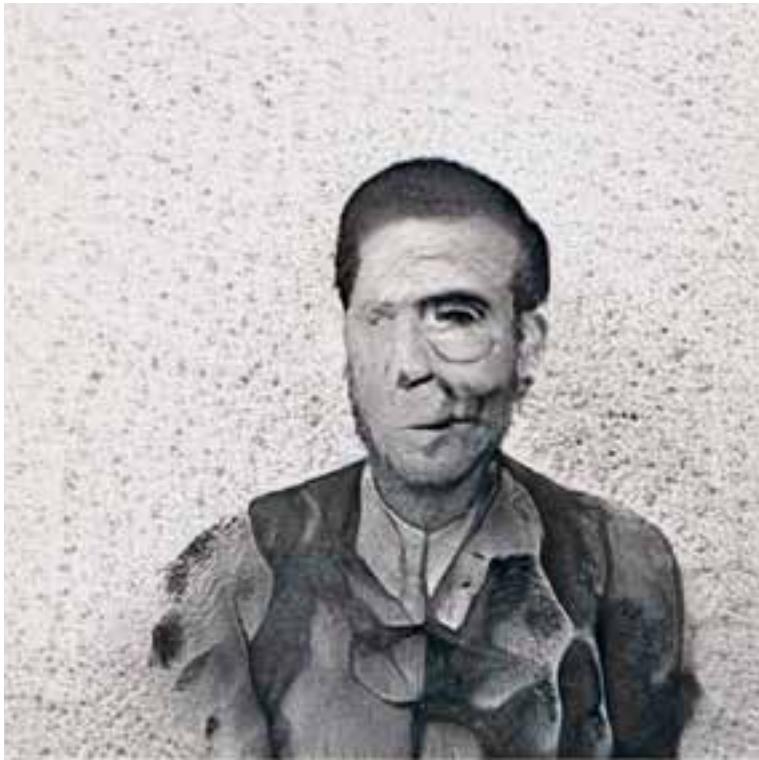


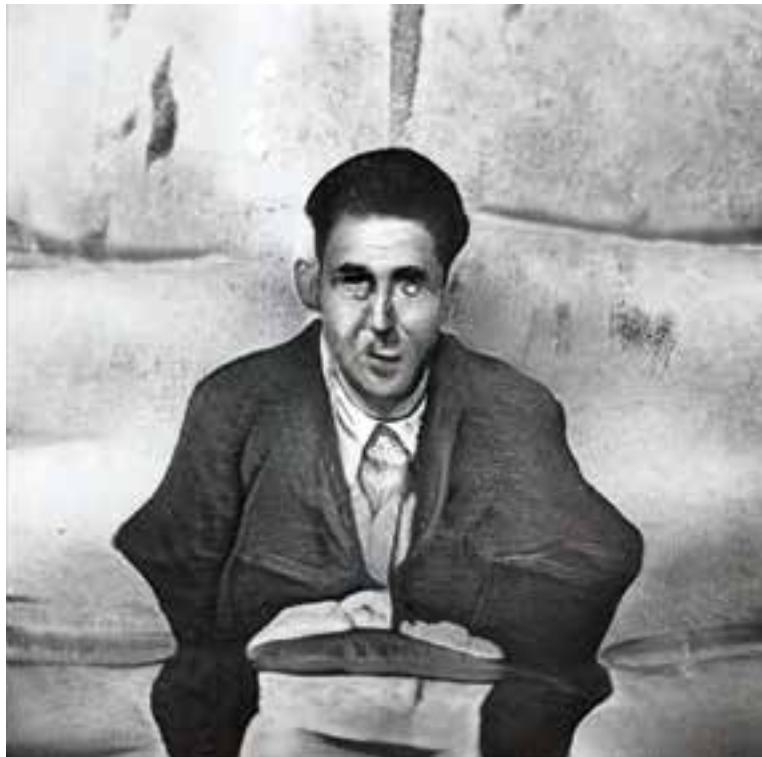
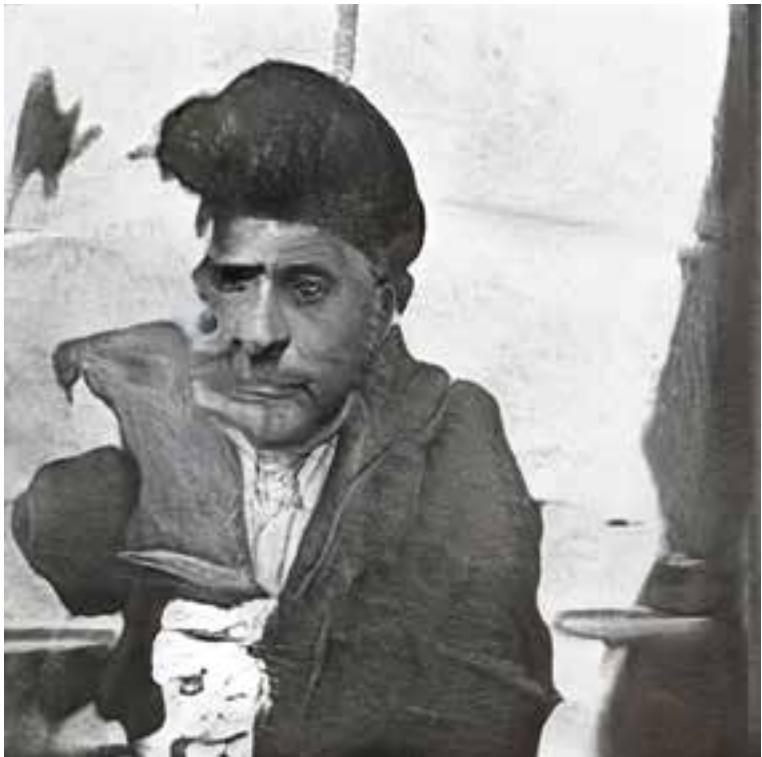
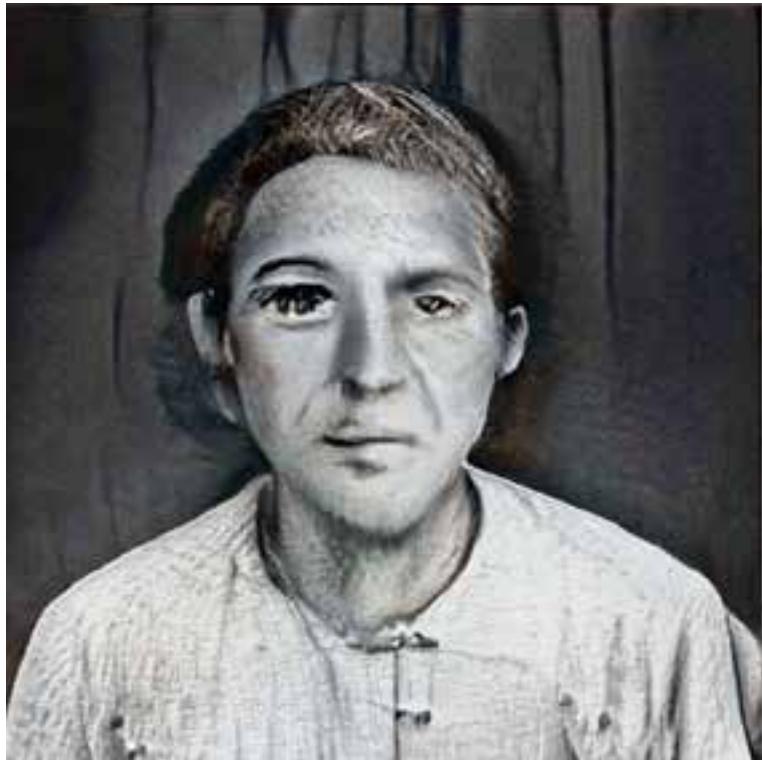
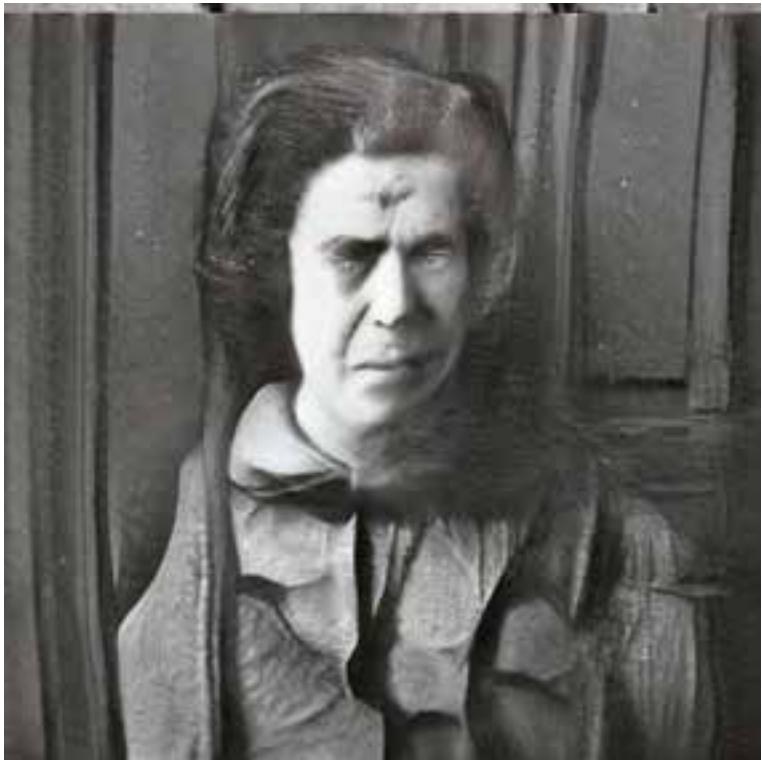
FOTOGRAFÍAS DEL DOCTOR JOAN OBIOLS

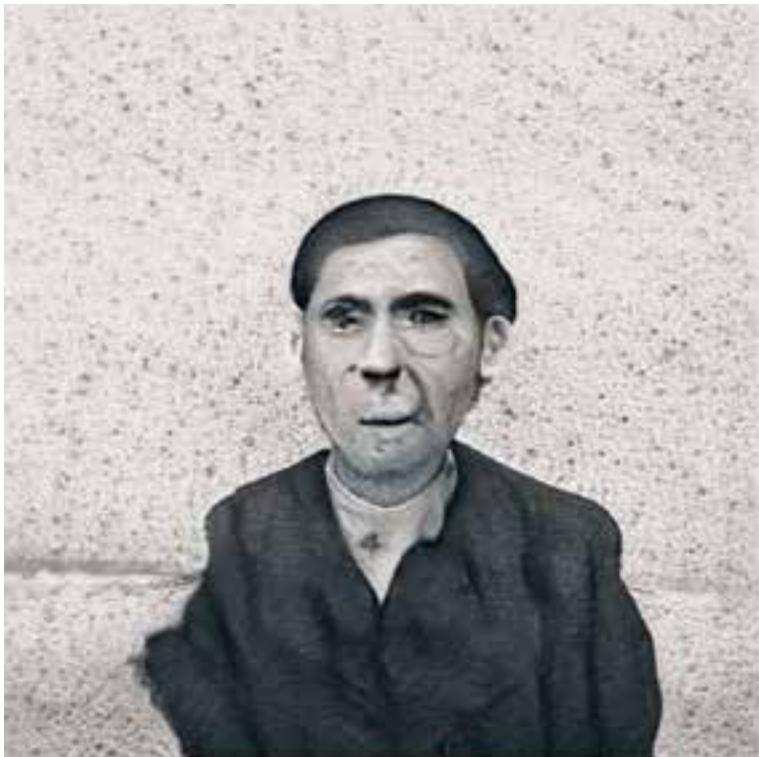




FOTOGRAFÍAS DEL DOCTOR JOAN OBIOLS















# LAPET

EN COAUTORÍA CON PILAR ROSADO





2020

**Este trabajo solapa dos conjuntos** de retratos anónimos. El primero, de personas en pleno orgasmo extraídos de la página [www.beautifulagony.com](http://www.beautifulagony.com), un portal en el que miles de usuarios publican sus vídeo-selfies tras haber garantizado antes que es auténtico. El segundo, a partir de los ficheros fotográficos de los asesinados por narcotráfico de la revista mexicana *Alerta*. Sobre ellos, Joan Fontcuberta y Pilar Rosado vuelven a aplicar una tecnología GAN (*Generative Adversarial Networks*) para poner en marcha un proceso destinado a crear automáticamente retratos falsos –tanto de individuos inexistentes en el momento del clímax como de muertos– hasta entrecruzarlos. Este proceso algorítmico de aprendizaje profundo, permite identificar los patrones expresivos característicos del orgasmo y el *rictus mortis* facial para asumir su tipología de rasgos a la imagen de cualquier rostro.

Las emociones no son fáciles de representar, menos aquellas que ocurren en un lapso instantáneo de tiempo. Existe una similitud expresiva entre el placer y el dolor, dos situaciones extremas donde el cuerpo y la mente se llevan al límite. Cuando el sistema nervioso central libera endorfinas, produce euforia. *La petite mort* podría interpretarse como una breve pérdida de conciencia durante el orgasmo, un desvanecimiento fugaz que aquí se pone en diálogo con la muerte para hallar un punto exacto de conexión entre lo efímero y lo eterno a través del rostro.

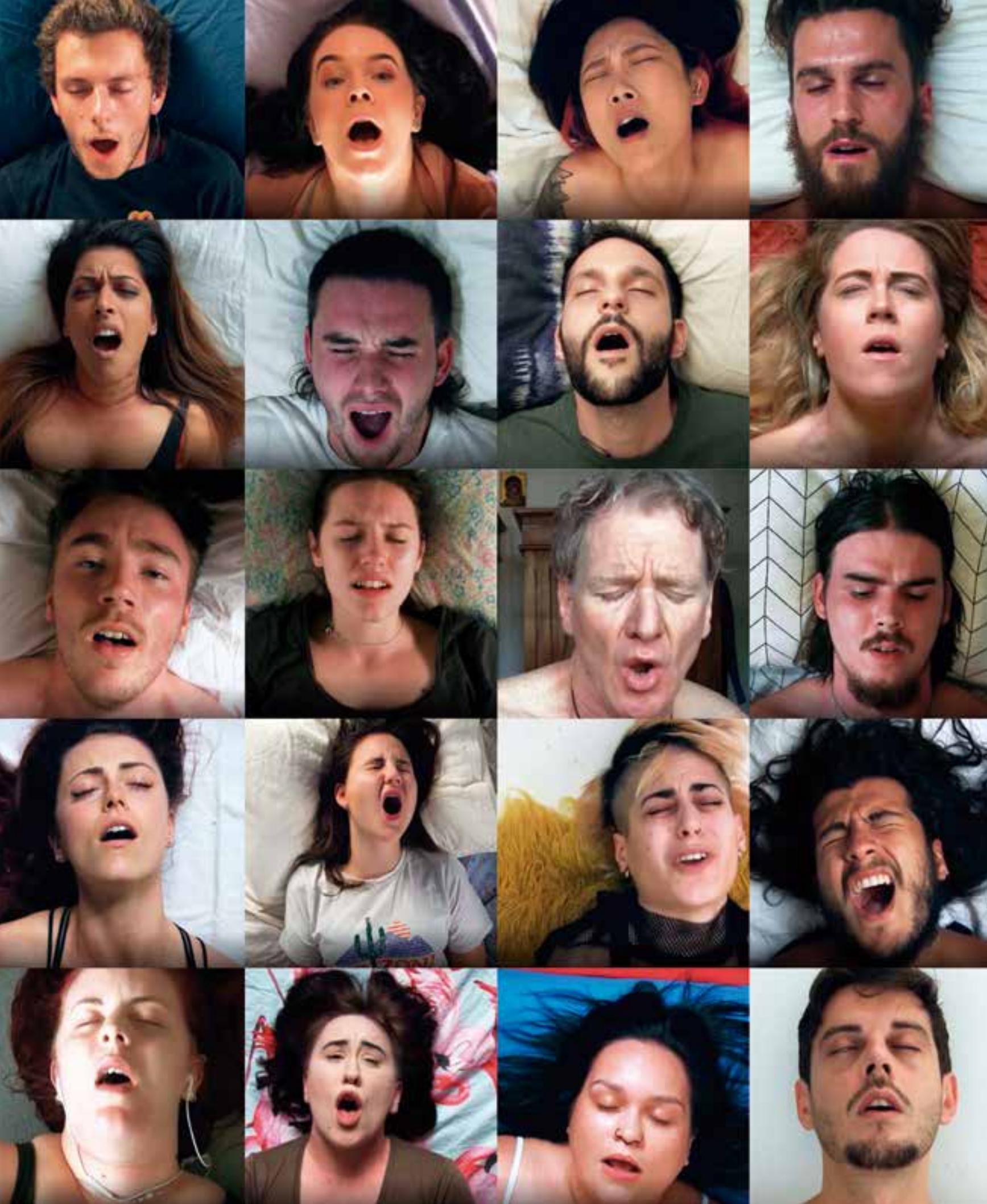
**This work involves two overlapping sets** of anonymous portraits. The first, of people in the throes of orgasm, is taken from [www.beautifulagony.com](http://www.beautifulagony.com), a website on which thousands of users publish their video-selfies, having first guaranteed that they are authentic. The second is based on the photographic files of people murdered by drug cartels published in the Mexican magazine *Alerta*. To these, Joan Foncuberta and Pilar Rosado again apply a GAN (generative adversarial network) technology to initiate a process designed to automatically create fake portraits both of non-existent individuals at the moment of climax and of dead people. This deep learning algorithmic process makes it possible to identify the expressive patterns characteristic of orgasm and of the facial rictus of death so as to apply its typology of features to the image of any face.

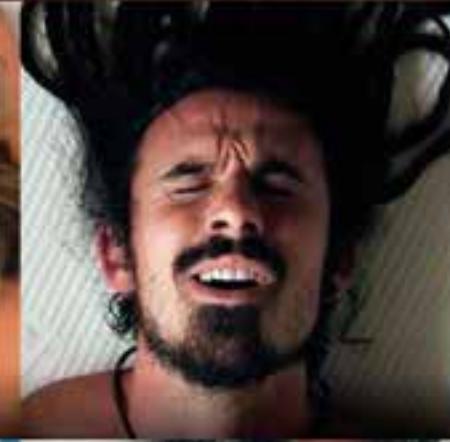
Emotions are not easy to represent, especially those that occur in an instantaneous timespan. There is an expressive similarity between pleasure and pain, two extreme situations in which the body and mind are taken to the limit. When the central nervous system releases endorphins, it produces euphoria. *La petite mort* could be interpreted as a brief loss of consciousness during orgasm, a momentary faint, which is placed here in dialogue with death, to find an exact point of connection between the ephemeral and the eternal through the face.

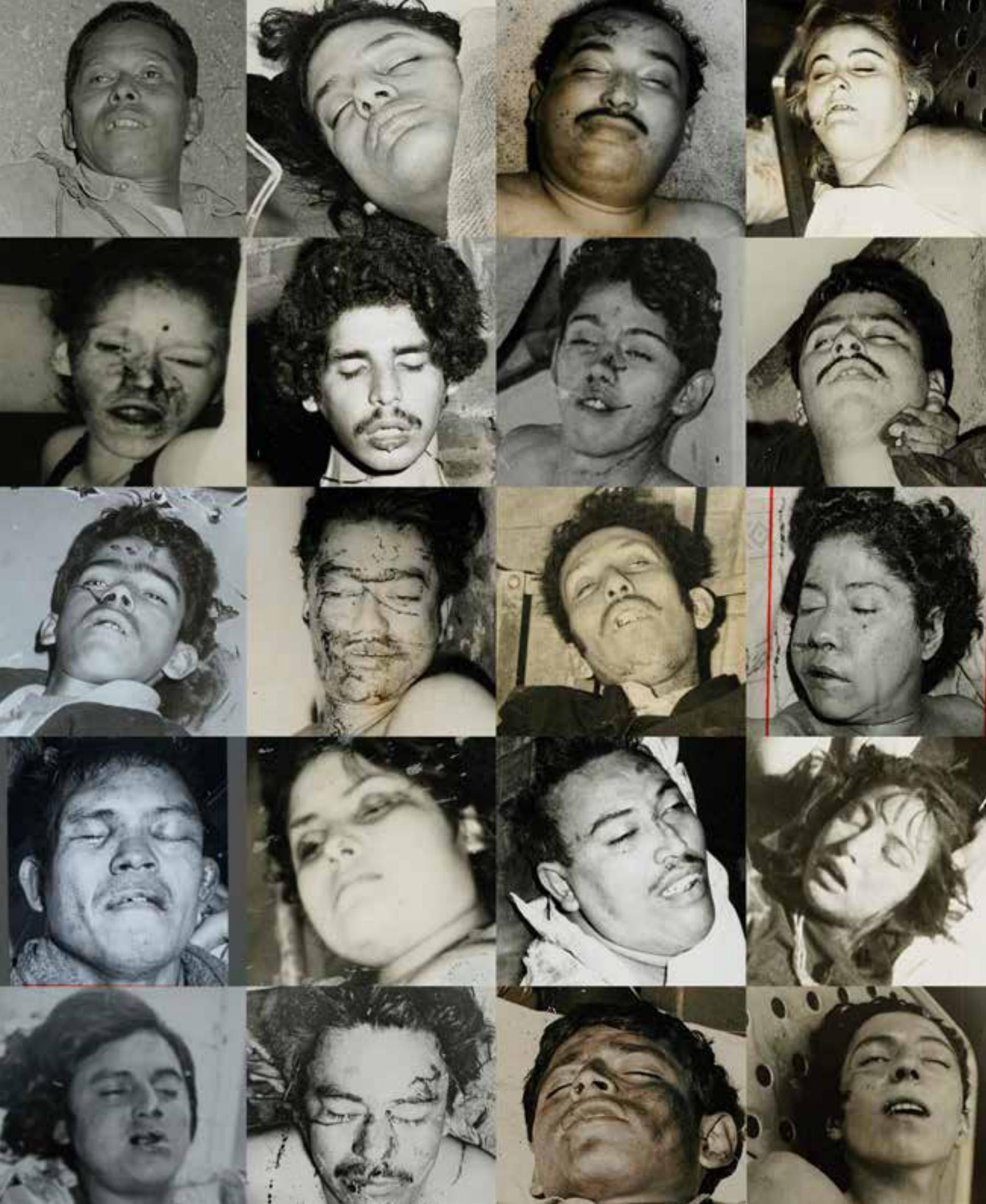






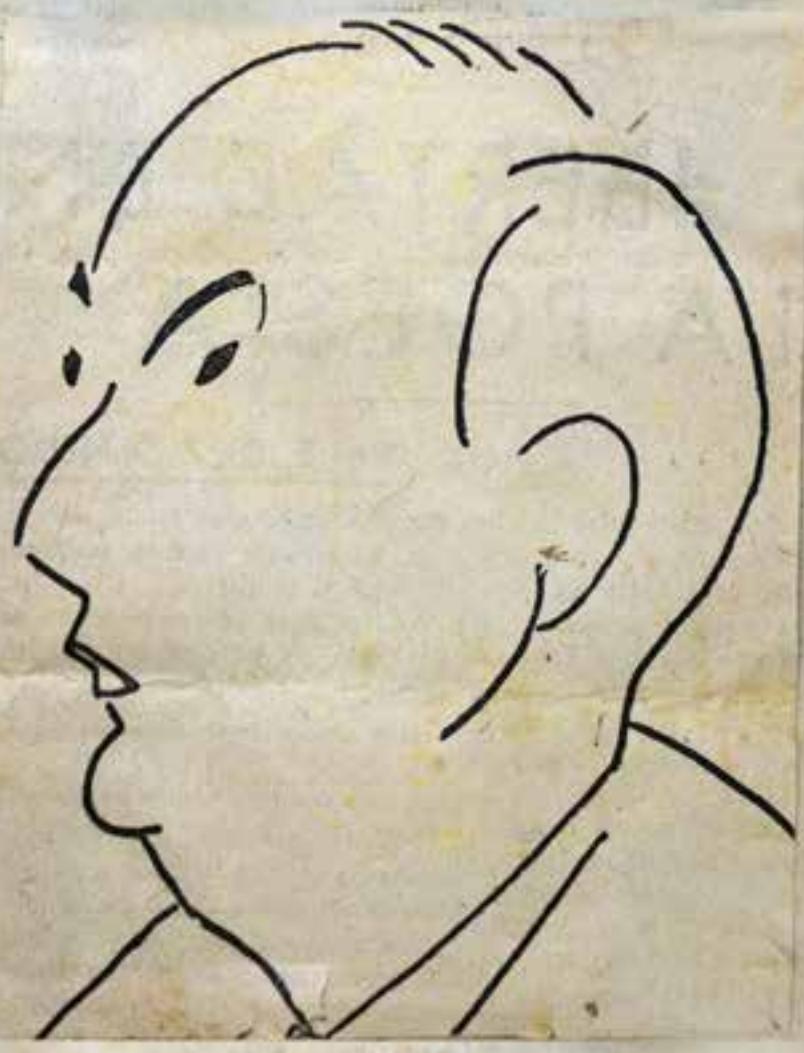
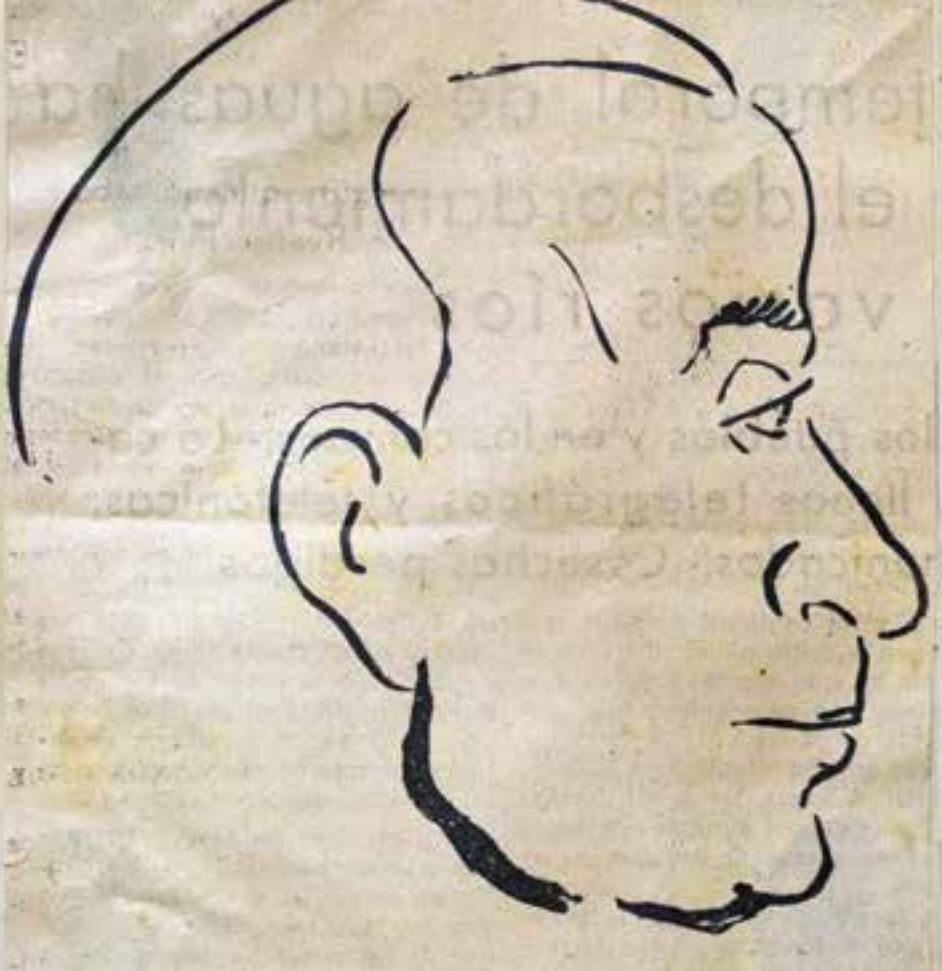














# PROSOP

EN COAUTORÍA CON PILAR ROSADO



\* La prosopagnosia es una patología de la memoria que dificulta el reconocimiento de rostros.

\* Prosopagnosia is a memory disorder which makes it difficult to recognize faces.

# AGNOSIA

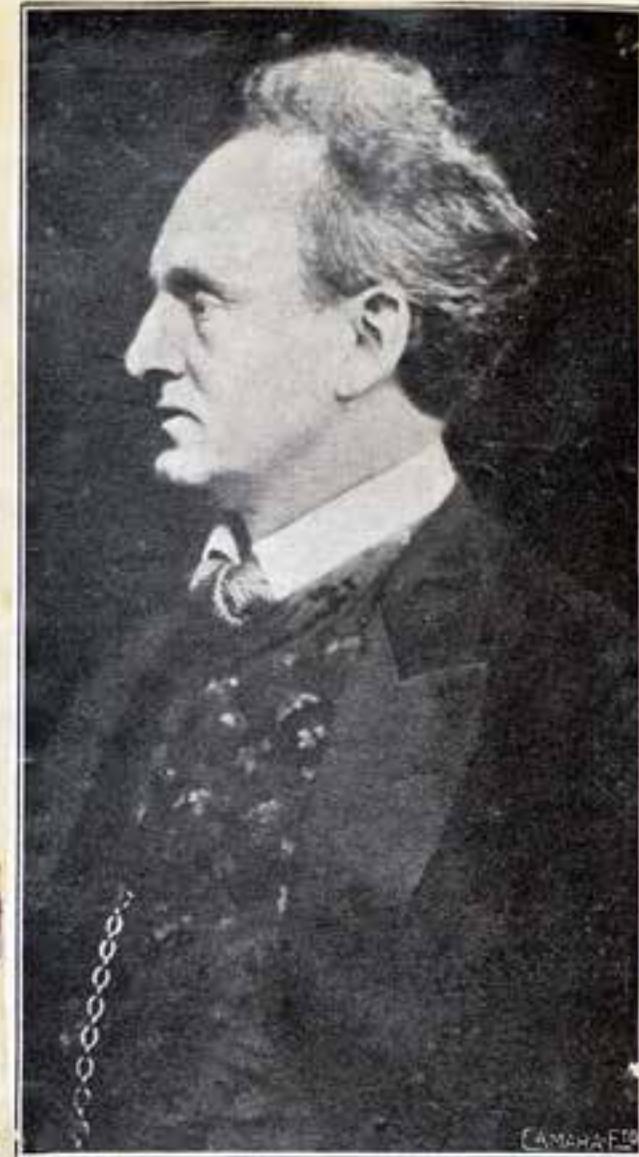
2019

**En el siglo XIX** en el contexto de las ciencias sociales surgió la eugenésica, una disciplina que hoy consideramos científicamente dudosa e ideológicamente reprobable, pero que impulsó avances valiosos en las técnicas de predicción. Básicamente, el método consistía en recopilar grandes cantidades de datos (lo que hoy llamaríamos *datasets*), de las que se extraían unas regularidades que definían lo «normal, bueno y correcto». Era la época de los archivos, de las taxonomías y de las clasificaciones. Si el antiguo gabinete de curiosidades o *Wunderkammer* privilegiaba la sorpresa de la singularidad, las colecciones científicas desde la Ilustración se regirían por la previsión del orden, la sistematización y las categorías. El material de trabajo de la eugenésica eran las fichas y la fotografía, que se aplicaron en la Inglaterra victoriana en la identificación de rostros de delincuentes según respondieran a unos parámetros determinados.

Como parodia crítica de este sistema que pretendía domesticar al azar en relación con las configuraciones faciales, Pilar Rosado y Joan Fontcuberta desarrollaron juntos este primer proyecto de Inteligencia Artificial a partir del archivo Alonso Bonet depositado en el Museo del Pueblo Asturiano de Gijón. Su misión fue detectar patrones en las imágenes de partida (retratos reales) y ser capaz, mediante un proceso de machine learning, de generar como output otras imágenes (retratos virtuales o **nemotipos**) que en la práctica resulten indiscernibles de los originales.

**In the nineteenth century**, in the social science context, eugenics emerged, a discipline that we now consider scientifically dubious and ideologically objectionable but that gave rise to valuable advances in prediction techniques. Basically, the method consisted of compiling large quantities of data (what we would now call datasets), from which regularities were extracted defining what was “normal, good and right”. It was the era of archives, taxonomies and classifications. Whereas the former cabinet of curiosities or *Wunderkammer* prioritized the surprise of the exceptional, scientific collections from the Enlightenment onwards were governed by the anticipation of order, systematization and categories. The working material of eugenics was record cards and photographs, which were applied in Victorian England in identifying the faces of criminals according to whether they satisfied certain parameters.

As a critical parody of this system that sought to regulate randomness in relation to facial configurations, Pilar Rosado and Joan Fontcuberta together developed this first artificial intelligence project based on the Alonso Bonet archive deposited in the Museum of the Asturian People in Gijón. Its mission was to detect patterns in the source images (real portraits) and to be able, using a machine learning process, to generate other images as output (virtual portraits or **nemotypes**) that would be indistinguishable in practice from the originals.



Gerhard Hauptmann  
Dramaturgo -



Félix Padre Contat



Don José Cordoné, autor de la letra de  
"Sietas". - *prücia*



André Gide



El padre Jerónimo de Coba. Interesante apunte original de Juan Lafita, tenido unas semanas a de la muerte del ilustre colapio.



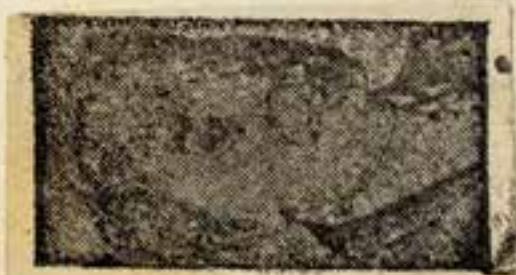
DON HILARIO  
Juan del Cura



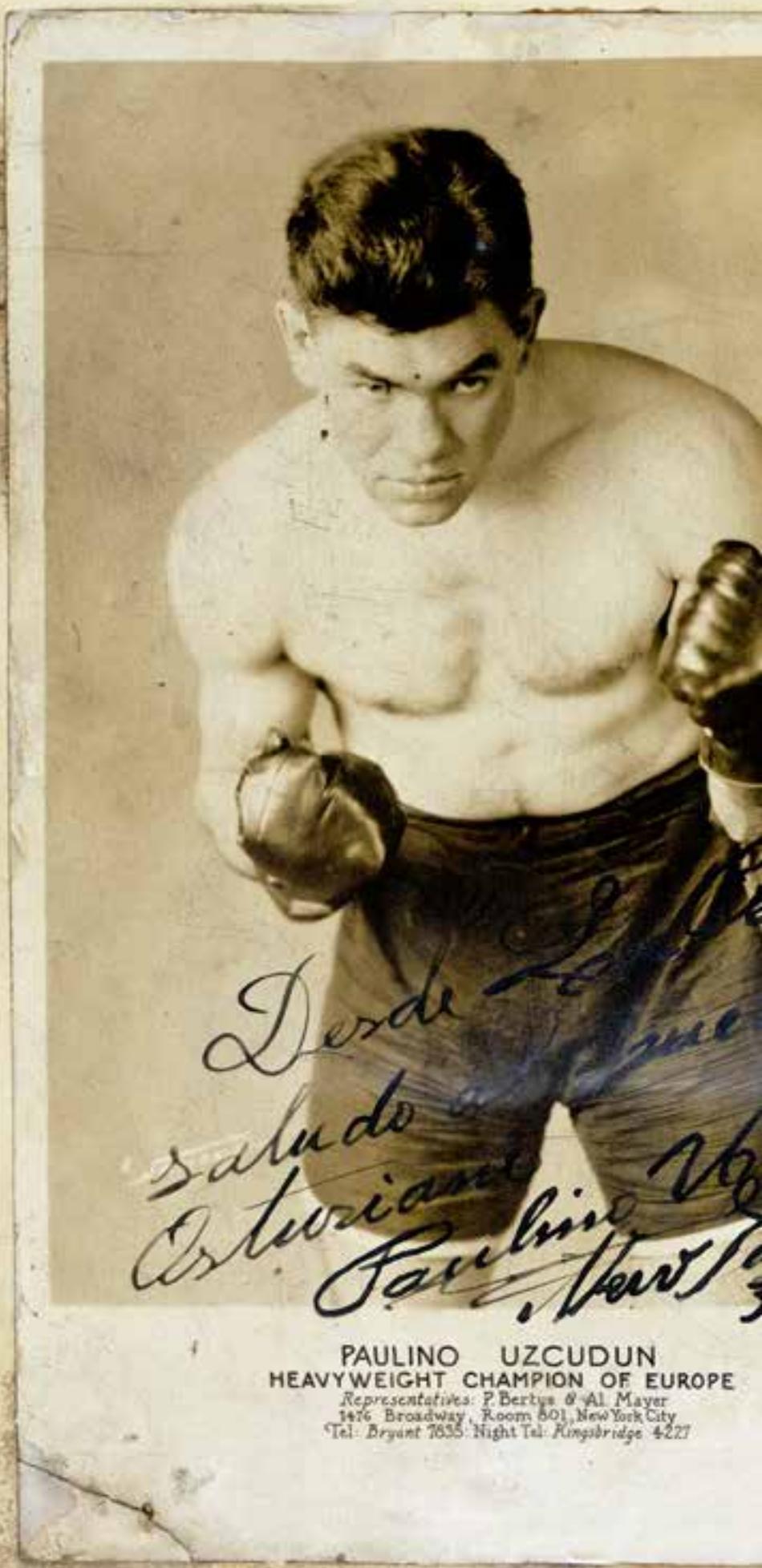
SUSANA  
Susina Casasús



Luis Gómez



Cordell Hull



PAULINO UZCUDUN  
HEAVYWEIGHT CHAMPION OF EUROPE

Representatives: P. Bertus & Al. Mayer  
1476 Broadway, Room 801, New York City  
Tel. Bryant 7835 Night Tel. Kingsbridge 4227



JULIO HERNANDEZ PINO, QUE HA OBTENIDO EL  
DIO "DUQUE DEL INFANTADO" CON SU COME-  
DIA "ORO VIEJO". (FOTO PIORTIZ)



Monsenor Fr. Aguirre



Doctor Hinojar, de  
Madrid,



HILL, EL MEDIO CENTRO INGLES



Caim



CONSUELO GO  
Miss Maravilla



LTD  
en jardín villa



O MEZ  
das



AURORA GARCIALONSO  
Miss Alcázar



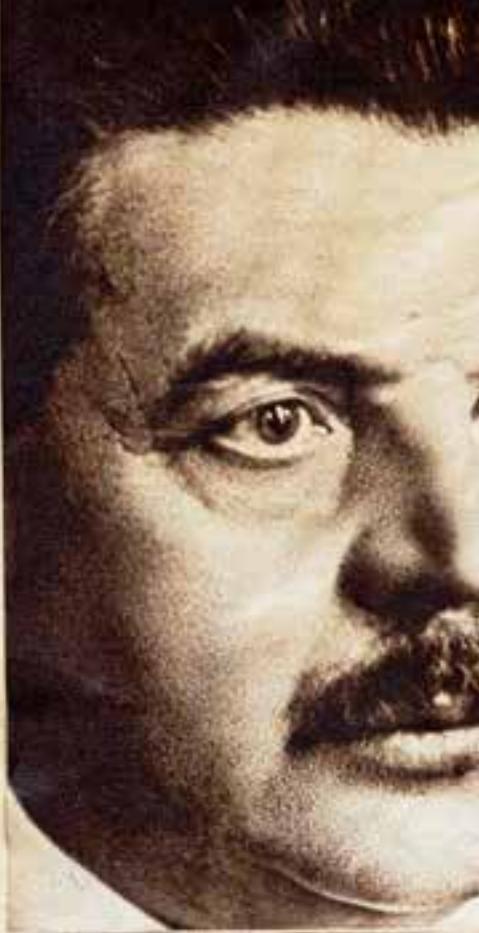
Enrique Guitart



GARDIER  
belga.



GINÉS  
de Zaragoza.



Herrist



Alporto

la aviadora Maryse Hilz, que ha batido el récord femenino de altura con 10.000 m.



Mussolini



MUSSOLINI, B.



Mussolini



DON ESTEBAN MIRASOL RUIZ  
Diputado de Acción Republicana  
por Albacete



Cora Gámez



Irene Pettersson

m22



Julio Garcia Conde



† DON FERMIN GARCIA BERNARDO



CHARLES CHAPLIN

T E L E S T A D B R E G J E N L A N



José Arribas



Conde de Arriande



Manuel Aguirre de  
Gárcer



Don José Ayats  
Sorribas, de la  
Lliga



Maximiliano Álvarez



DON JOSÉ ANDRÉS VÁZQUEZ  
Gobernador de Córdoba (Fot.



DON LUIS DE ARMIÑAN  
Gobernador de Lugo



Maruquita Álvarez



Álvarez



JOHN J. ALLEN  
Ottawa, Canadá  
Director



Raul Gómez de la Serda



CHRISTIAN ANDERSEN, POETA DANES



Abd el-Krim  
ben Hassan

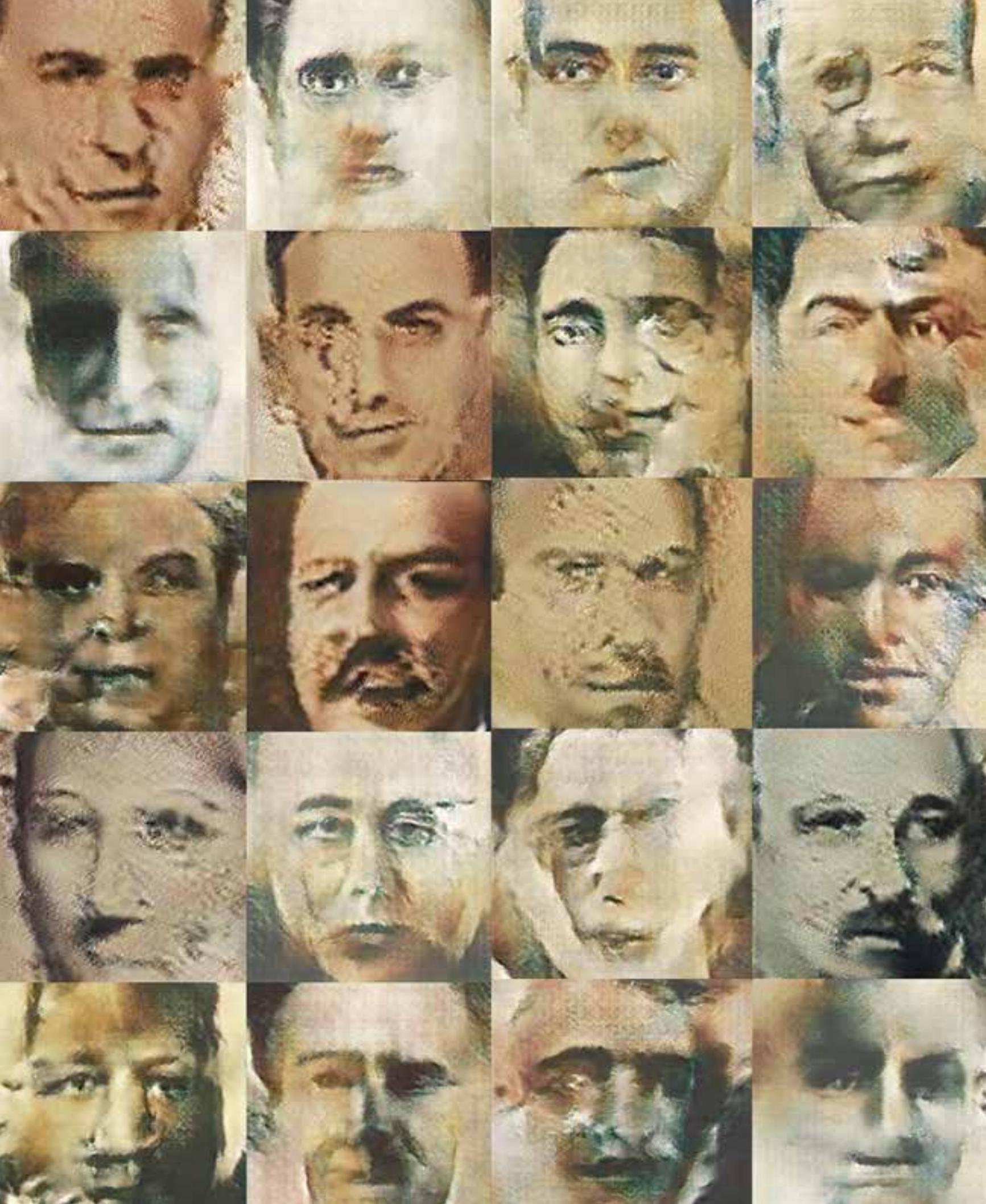


Abd el-Krim ben Hassan uno de los jefes más prestigiosos de la cabila de Ait Ejell

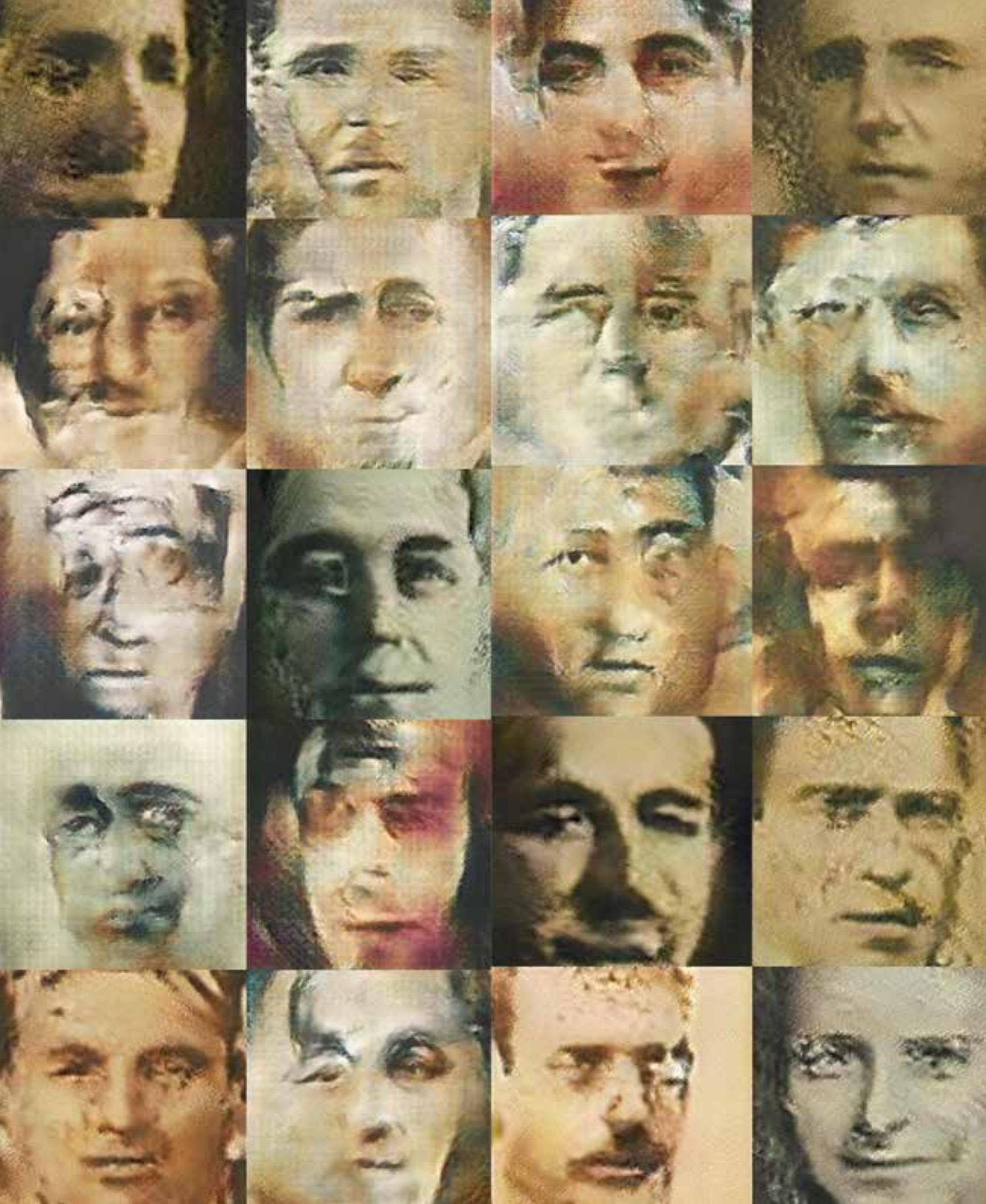




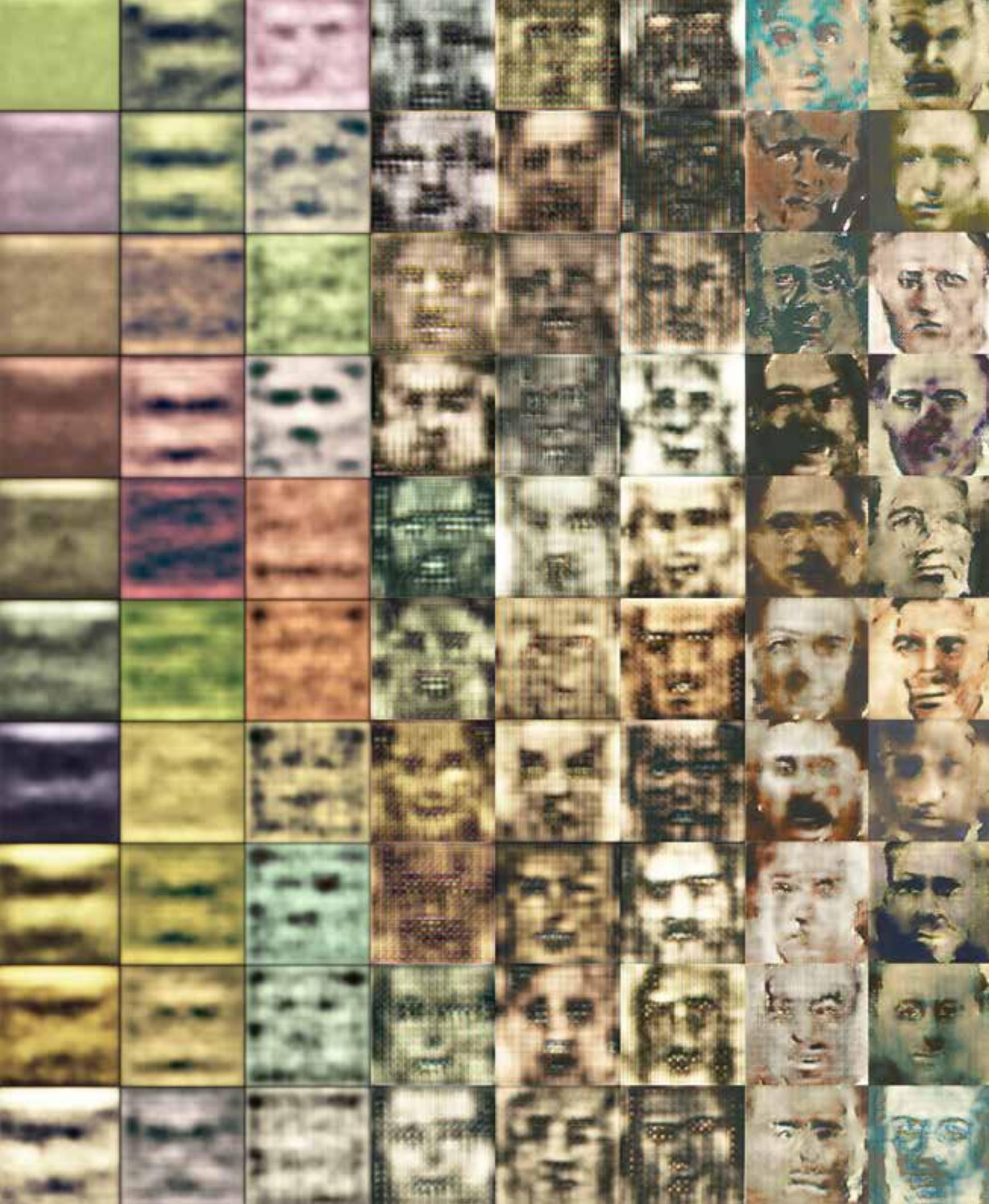




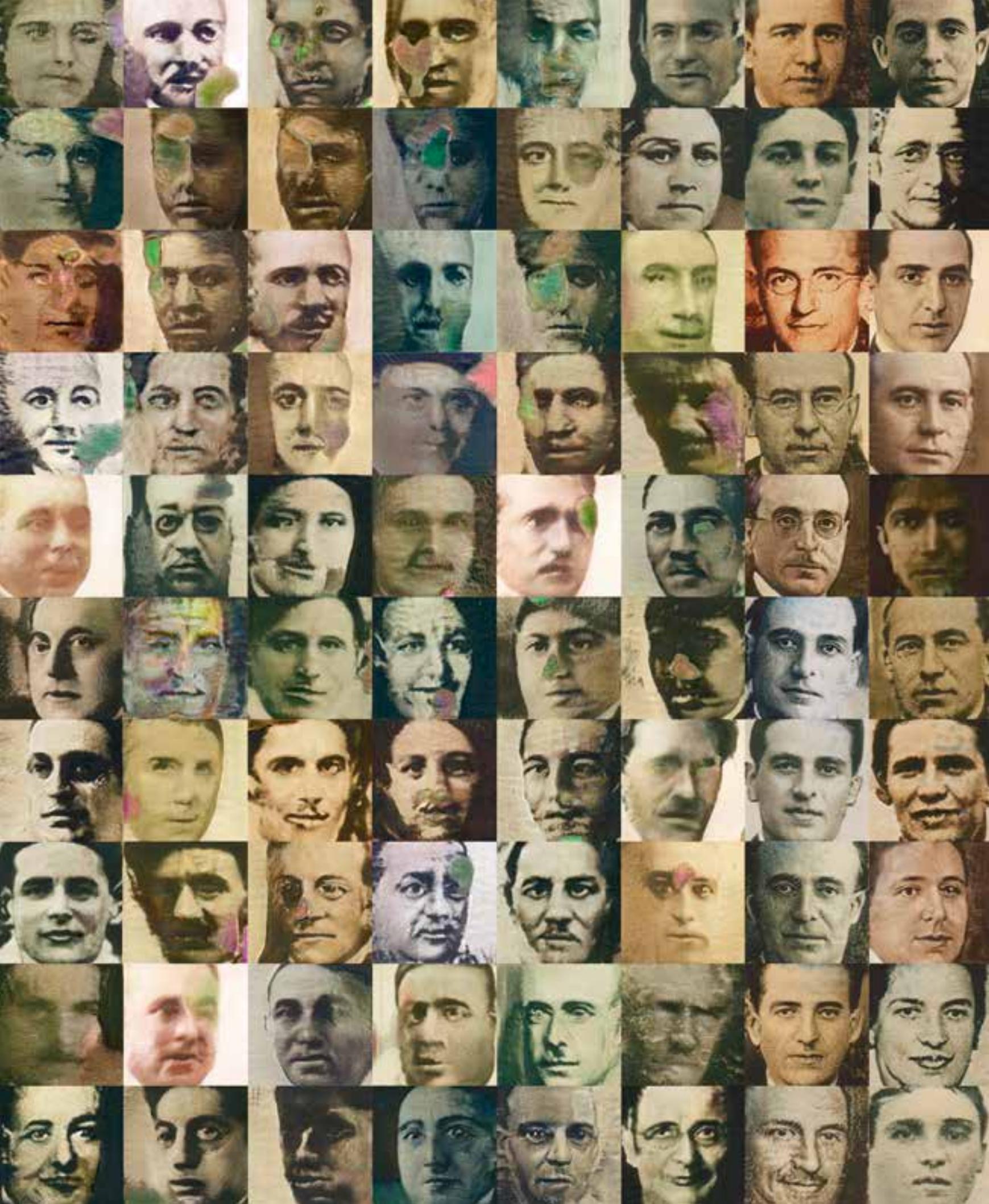














# POST: POSTMORTEM/POSTFOTO

UN RELATO DE  
MIGUEL ÁNGEL HERNÁNDEZ

A LA MEMORIA DE JOAN FONTCUBERTA

## MNEMOTIPOS

La primera impresora de recuerdos —así la llamaron coloquialmente y con ese nombre terminó quedándose— se instaló en el Centro de Neurología Cognitiva de la Universidad de Northwestern a finales del año 2045. La técnica fue descubierta casi por casualidad en uno de los múltiples experimentos sobre la memoria llevados a cabo por el equipo del Doctor Robert Fiebelkorn. En el intento desesperado por consolidar la memoria de los cada vez más numerosos enfermos de Alzhéimer, los investigadores lograron atrapar, por primera vez, la imagen fija de un recuerdo que estaba a punto de desaparecer. Según su teoría —ya ampliamente comprobada—, cuando esa imagen mental se replicaba en un soporte visual, a la manera de una fotografía, y se situaba frente a los ojos del paciente, este podía reconstruir la ruta de acceso al hipocampo, las conexiones sinápticas se reestablecían y el recuerdo se afianzaba.

«Una captura de pantalla de la mente», explicaron en las noticias para que pudiéramos comprenderlo. Y algunos tal vez lo hicieran. Sin embargo, a mí me pareció un gran misterio, aunque no más que tantas y tantas cosas cuyo funcionamiento jamás he conseguido entender, desde la radio al teléfono, pasando por el vuelo de los aviones. Como sostenía Arthur C. Clarke, cualquier tecnología lo suficientemente avanzada es indistinguible de la magia. Para mí lo son prácticamente todas.

Lo que sí tuve claro al leer la noticia es que allí había literatura. E inmediatamente me hizo recordar una de las primeras novelas del reciente premio Nobel Gueorgui Gospodínov. En *Las tempestádidas*, el escritor búlgaro ya imaginó una terapia para Alzhéimer a través de la consolidación de espacios de recuerdo. Su protagonista inauguraba en Zúrich una clínica de recuerdo que trataba de reconstruir el tiempo previo a la erosión de la memoria, un cronorrefugio para evitar el olvido. Más de veinte años después de aquella novela, la realidad parece cumplir los designios de la ficción. Y como ya sucedía en la novela de Gospodínov, también la protección de la memoria ha salido del ámbito clínico y ha terminado extendiéndose por todos los rincones del continente. En poco más de un

lustro, la impresión de recuerdos se ha convertido en una tecnología asequible y los «salones de memoria» se han repartido por las nuevas ciudades como si fueran clínicas de depilación.

Confieso que todo esto me resultaba fantástico e irreal hasta que, hace unos días, durante uno de mis paseos matutinos, me encontré con uno de estos salones en el pequeño distrito en el que he logrado refugiarme para pasar los últimos años de mi vida. Si la tecnología ha conseguido llegar hasta este lugar aislado del mundo, es que la cosa va en serio. Y supongo que no tardará en convertirse en algo tan común y cotidiano para nosotros como han llegado a ser las impresoras 3D. ¿Cómo podríamos comer carne hoy si no la imprimiésemos? ¿Cómo podríamos vestirnos o no salir descalzos a la calle sin la ayuda de nuestras impresoras? Nos cuesta mucho pensar en eso. Así que imagino que tarde o temprano muchos terminarán imprimiendo recuerdos en sus cápsulas de habitabilidad.

Que nos refiramos a las máquinas que presiden esos salones de memoria como «impresoras de recuerdos» es más una rémora del pasado que otra cosa, porque lo que esos artíludios generan es en realidad un archivo de imagen descargable que uno puede proyectar en cualquier pantalla portátil. Aunque también es cierto que, junto a ese archivo digital, gran parte de los salones de memoria también suelen entregar la imagen impresa sobre una delgada placa de aluminio reciclado. Un *souvenir* de la mente que hace pensar en la materialidad de los antiguos daguerrotipos.

*Mnemotipos*. Así han comenzado a denominar a estas imágenes algunos teóricos según leí hace unas semanas. Y supongo que fue al encontrarme ese término cuando acudió de golpe a mi cabeza la figura de Joan Fontcuberta. También mi memoria, como la de prácticamente todo el mundo, ha comenzado a fallar, pero todavía puedo recordar el título de la exposición en la que, de algún modo, nuestra relación se inició: *Nemotipos*, una antológica de varios de sus trabajos con imágenes generadas directamente por la Inteligencia Artificial. Imágenes creadas sin intervención humana, trazadas por «el lápiz del algoritmo». Allí comenzó algo que también transfor-

mó mi modo de entender la fotografía y la memoria. Una relación de admiración y amistad que continuó prácticamente hasta el día de su muerte.

Pobre Joan, me apena muchísimo que ya no esté con nosotros para ver esta nueva evolución de la imagen. Aunque, por otra parte, como todos los que perdieron la vida durante el Gran Cataclismo, al menos no tuvo que sufrir lo que vino después, los años terribles hasta esta leve recuperación, este intento de reconstrucción en el que el brillo de la esperanza pude al fin intuirse.

De todos modos, a veces pienso en él y me pregunto cómo habría teorizado esta nueva postfotografía mneómica, esta luz de la memoria capaz de generar «imágenes verdaderas del recuerdo». En qué medida esas imágenes caerían para Joan del lado de la realidad o de la ficción, si las consideraría recuerdos verdaderos o versiones teatralizadas de la memoria.

Cuando esta mañana he vuelto a pasar cerca del salón que han instalado junto al bar de apuestas del distrito, he dejado que la publicidad saltara a mis implantes auditivos y he permanecido unos minutos de pie escuchando la locución: «Regresa a tus recuerdos. Evoca tu pasado. Vuelve a contemplar el verdadero gesto de amor, la mirada de tu madre, el cuerpo de tu amado, el paisaje de infancia, el rostro de los que ya no están contigo. Construye el álbum de tu vida. Regresa al tiempo feliz anterior al Cataclismo. Preserva tu memoria antes de que se desvanezca para siempre. Antes de que el olvido te haga prisionero».

No he querido escuchar más. Llegará el olvido. Por supuesto que llegará. Como a todos nos llega. Soy consciente de ello. Pero todavía me quedan recuerdos. Algunos precisos y bellos. A pesar de la catástrofe. Eso es lo que he pensado cuando he reanudado el paseo y me he alejado de allí como si estuviese huyendo de algo.

Mientras caminaba de regreso a mi cápsula habitacional, he querido evocar aquellos días, certificar que aún recordaba, que no necesitaba esa máquina, que mi memoria sobraba y bastaba para traer al presente lo vivido.

Me he obligado entonces a recordar con detalle el tiempo en que colaboré con Joan, la exposición para la que no pude escribir el texto que me encargó, la que, tiempo después, terminé comisariando, pero sobre todo lo que sucedió con aquella imagen dolorosa que terminó infectando mi mente, el recuerdo ficticio que me hizo desconfiar de la memoria, la no-foto de la que no encontré el modo de escapar. Aquella historia que creía olvidada y que, sin embargo, seguía agazapada en una esquina de mi mente. Me he impuesto hoy evocarla. Para retar a la máquina. Para tratar de asentar el recuerdo con palabras.

## NEMOTIPOS

Aunque todo sucedió a mediados de 2027, poco después de la clausura de la exposición de Fontcuberta que comisarié en el MAFURM, el inicio de la historia se remonta a 2023. En el verano de ese año, yo no había tenido más remedio que declinar una invitación para escribir en el catálogo de la exposición *Nemotípos*, que iba a celebrarse en la Iglesia de Verónicas en enero de 2024. La propuesta me interesaba y me apetecía participar, pero en aquel momento andaba sumergido en la promoción de la que aún no sabía que iba a ser mi última novela literaria, *Anoxia*, y no disponía del tiempo necesario para escribir algo original y cuidado. Así que, con cierta desazón, tuve que contestar que no.

A los pocos minutos, recibí un mensaje amable de Joan. No pasaba nada, decía. Lo comprendía perfectamente. Y en cierto modo, argumentaba, casi mejor que no pudiera colaborar ahora. Sobre todo porque tenía reservada para mí una propuesta a la que de ninguna manera me podría negar. Un trabajo relacionado precisamente con la temática de mi novela, que decía haber leído y disfrutado. Fotografía, muerte y memoria. No podía adelantarme nada más. Entre otras cosas porque apenas era una idea para el futuro. Pero pronto tendría noticias. Y desde luego, no habría excusas esta vez.

«Espero que nos veamos en Murcia», me dijo. «Allí te contaré con detalle».

La tarde de la inauguración de *Nemotípos* acudí a Verónicas con más ganas de conocer el nuevo proyecto que de

contemplar las obras instaladas en la sala. Al llegar, distinguí a lo lejos a Joan, junto al comisario, Sema D'Acosta, mostrando la exposición a la Consejera de Cultura y a un séquito de autoridades culturales murcianas. Me saludó con una mirada que yo interpreté como de resignación.

En lugar de acercarme, aproveché que todo el grupo estaba concentrado en el artista y el comisario, y me quedé en silencio examinando las piezas más alejadas del cortejo.

En la exposición se daban cita varios trabajos postfotográficos que reflexionaban sobre la potencia creativa de la Inteligencia Artificial, pero también sobre la construcción artificial de la imagen por parte del ser humano. Proyectos inéditos en solitario, como *Freak-Show* (2024) o *De rerum natura* (2023-24), y en colaboración con Pilar Rosado, como *Déjà-vu* (2021-23), *Frenografías* (2021), *La Petite Mort* (2020) o *Prosopagnosia* (2019). Frente a tanto agorero de la Inteligencia Artificial, Fontcuberta mostraba cómo en realidad estas fotografías algorítmicas no diferían demasiado del modo en el que, a lo largo de la historia, las imágenes habían sido creadas: a través de patrones, de estilos heredados, de tradiciones, de convenciones y sistemas de representación. La IA en realidad trabajaba como un gran archivo de modelos que se ponía en funcionamiento en cada obra para generar una nueva imagen surgida como variación y ligera transformación de esa memoria.

De algún modo, la exposición certificaba la puesta en crisis de la noción de «imagen-verdad» y, frente a ella, apostaba por la necesidad de asumir la «imagen-ficción». «Toda imagen —leí en la hoja de sala— es inevitablemente una ilusión».

Ese cuestionamiento de la verdad generó en mí una desconfianza ante lo visible como hacía tiempo que no experimentaba. Una sensación de incertidumbre que se acrecentaba especialmente en la contemplación de los diversos fracasos de la imagen, esos lugares en los que lo visual se agrietaba y aparecía el *glitch*, el accidente de la imagen, lo que algunos habían denominado «el estilo de la máquina». En esos espacios fallidos encontraba yo la clave de toda la obra de Joan, la sutura imposible entre realidad y ficción,

la emergencia de lo real a través del accidente. El *punctum* del algoritmo.

Creo que eso fue lo que traté de argumentarle cuando por fin pude acercarme a él para saludarlo y darle la enhorabuena por su trabajo.

—Mañana nos vemos y teuento— me soltó cortando de raíz mi discurso sobre su obra.

Lo noté distante, como si no le importase nada de lo que yo le acababa de decir. Sólo con el tiempo pude saber que esa actitud era una táctica para protegerse de los demás durante los eventos culturales. «Las inauguraciones son un puchero de elogios triviales», me confesó años más tarde. «Si quieras sobrevivir a ellos, no los escuches. Y si los escuchas, no te los creas. En el mundo del arte, nadie piensa ni sabe lo que dice».

Nos encontramos a media mañana en la cafetería de su hotel. Mi novela sobre la fotografía postmortem le había hecho pensar, me dijo. Aunque en ella yo defendiera la idea de que la última imagen del ser amado era «una imagen verdadera». En realidad —comentó, y yo no pude más que darle la razón— lo que estaba debajo de mi postura era el argumento de *La cámara lúcida*, de Roland Barthes: la fotografía como forma de duelo y la conciencia del «eso ha sido». El retrato mortuorio como la forma por excelencia de la imagen barthesiana.

—No creas que no me ha gustado —concluyó—. He disfrutado mucho. Como lector y como fotógrafo. Pero, claro, me opongo a la tesis de fondo. Toda imagen es teatralizada. Incluso esa última imagen dolorosa no es más que un teatrillo, una ficción.

Precisamente esa iba a ser la clave de su proyecto: desmontar el «eso ha sido» de la imagen postmortem. Viajar hacia la imagen barthesiana por antonomasia, la fotografía de duelo, y cuestionarla.

—Quiero que seas el comisario.

Esto sí que me pilló por sorpresa. Al fin y al cabo me estaba reprochando la relación con la imagen que yo establecía en esa novela.

—Por supuesto —contesté sin pensarlo demasiado.

—Aún no tenemos sala, ni proyecto definido, pero quiero contar contigo. Solo necesitaba un sí.

—Sí quiero —dije.

—Te escribiré pronto, pues.

—En la salud y en la enfermedad —ironicé.

## ¿PUEDE POSAR UN DIFUNTO?

Mientras esperaba a que Joan me enviase el proyecto, traté de empaparme de su obra escrita. Y de entre todo lo que leí, un texto me llamó especialmente la atención: «La Bíblia, el rosari i les fotografies», *el primer capítulo de Imatges latents*, un volumen de ensayos sobre la fotografía publicado dos años atrás por la editorial Arcàdia. En ese texto emotivo, el artista hablaba de la muerte de su madre y de la foto que no quiso —o que no pudo— hacer, la no-foto, que para él también era una imagen, una que se conserva en la memoria en lugar de en el papel. La imagen última del cuerpo amado, reservada a la capacidad humana para recordar. Y también para poder olvidar. Porque si el artista decidía no hacer la foto de la madre era, entre otras cosas, porque «no quería recordarla así, no quería que aquella eventual imagen robada eclipsara las versiones de la madre risueña y feliz, que tantas veces había evocado en instantáneas que adornaban mesitas y estanterías».

El texto recorría después la relación entre fotografía y agresión, imagen y consentimiento. ¿Hasta qué punto hacer una foto de un cadáver es utilizar un estado de indefensión ante la imagen? ¿En qué medida un retrato póstumo es una intromisión, una violación? Ese argumento cuestionaba mucho de lo que yo había escrito en mi novela, especialmente la noción de la imagen última como imagen necesaria para quien se queda. Él parecía hablar de la dignidad del difunto fotografiado; yo, en cambio, había puesto el énfasis en la herida del doliente.

Pero más allá de eso, lo que se infería de su argumentación era el cuestionamiento de que esa última imagen fuese una imagen-verdad capaz de condensar y resumir una vida: esa imagen última no podía escapar a la escenificación, al «teatrillo» de la muerte.

Estaba ahí, una vez más, la crítica de Fontcuberta al «eso ha sido» de Roland Barthes. No en vano, el libro de ensayos terminaba con el texto «*Ça a été? Contra Barthes*», que había publicado con anterioridad en el catálogo de su exposición del mismo nombre celebrada en La Virreina. Allí se ponía en cuestión la veracidad del testimonio visual y se insistía en la ficcionalización de toda imagen, incluso de la supuestamente más relacionada con la verdad, la fotografía de sucesos.

Leer estos textos me hizo repensar mi relación con la fotografía mortuoria y con el argumento de Barthes. Mientras escribía la novela, en todo momento la imagen del fin estaba relacionada con la verdad barthesiana. En ella, se daba cita el «eso-ha-sido» que aseguraba la presencia y el «ya nunca-más-será» que constataba la ausencia. Era la última huella, la imagen verdadera, el último resto del cuerpo amado, aquello a lo que nos aferramos cuando perdemos a quien más queremos.

Pero, por supuesto, también estaba allí la escenificación. Lo tenía claro desde el principio, aunque tal vez no le hubiera dado demasiada importancia. «El teatrillo de la muerte». Las poses, el modo en que el sujeto se muestra. Ya no la postura generada por quien decide posar, sino la establecida por quien construye la escena. Una pose delegada. El cadáver como modelo puro, dispuesto y abierto a la convención social.

¿Puede posar un difunto?, me pregunté entonces. No por mí mismo, desde luego. Pero sí que puede mostrarse a través de una pose generada por otro, a través de una serie de convenciones que se ajustan a tiempos y culturas. Convenciones como las que había identificado Jay Ruby en su clásico *Secure the Shadow*: vivos, durmientes y muertos. El muerto que posa junto a la familia, como si siguiera entre los vivos; el muerto en la cama o el sofá, sumido en una

especie de letargo eterno; y el muerto en el ataúd, rodeado de flores, como si ya hubiera aceptado la muerte.

Así que, por supuesto, en esos retratos mortuorios estaba la muerte real, el «eso ha sido», pero también palpaba algo que era del orden de la representación, la manera en la que esa muerte era presentada para poder ser asumida por el doliente. En la fotografía postmortem se producía, casi más que en ninguna otra imagen, el conflicto constante entre lo más real (el cadáver, la muerte inevitable) y su teatralización. Estaba el dolor real, pero también su representación cultural, esa convención que, como sugería Fontcuberta, hacía necesario introducir el interrogante en el «eso ha sido». Transformar la constatación en pregunta. «Ça a été?» Un interrogante que, en cierta manera, también funcionaba como grieta, como *glitch*, como herida nunca cicatrizada entre la realidad y la ficción.

Una construcción de la pérdida. Una escenificación del momento decisivo. Y también el establecimiento del modo en que el difunto va a ser recordado para siempre por el doliente, pues esas imágenes funcionaban, por encima de cualquier cosa, como imágenes-memoria. Recuerdos construidos, escenificados, ficcionados. Tal vez por eso Fontcuberta se resistió a tomar la última foto de su madre. Por escapar a este teatro de la memoria. A esta convención que pretendía fijar artificialmente el recuerdo para siempre.

## POSTMORTEM/POSTFOTO

En agosto de 2026, el Gobierno de la Región de Murcia anunció la compra del antiguo Tanatorio de Jesús y su transformación en un museo de arte funerario. La empresa, Funeraria de Jesús S.L., se había trasladado a un espacio más grande en un polígono industrial en las afueras de la ciudad y había decidido vender sus antiguas instalaciones al mejor postor. La mente lúcida del Director General de Cultura pensó que podría ser un buen lugar para albergar un museo de arte en torno a la muerte, y la Presidenta de la Comunidad se dejó convencer.

En menos de un año, el MAFURM (Museo de Arte Funerario de la Región de Murcia) estaba parcialmente en funcio-

namiento y en sus salas ya podían contemplarse algunas obras de la colección de la Comunidad, desde los sarcófagos romanos traídos directamente del Museo Arqueológico hasta las pinturas barrocas de monjas difuntas que antes colgaban de los muros del Museo de Bellas Artes.

Cuando visité el espacio y su director en funciones me mostró la futura sala de exposiciones temporales –la antigua capilla–, supe inmediatamente que ese debería ser el lugar para desarrollar el proyecto de Joan. Le envié un mensaje nada más salir y en menos de una semana tenía ya en mi e-mail la propuesta definitiva para llevarla a la Consejería de Cultura. El título me conquistó: *Post: Postmortem/Postfoto*.

Apenas tardaron unos días en contestar. Y no mucho más en comunicarlo a la prensa: «La sala de exposiciones temporales del MAFURM se inaugurará el próximo enero con una muestra del artista catalán Joan Fontcuberta comisariada por el escritor murciano Miguel Ángel Hernández».

En el proyecto, de nuevo en colaboración con Pilar Rosado, Joan ponía a trabajar a la Inteligencia Artificial para mostrar los patrones y convenciones que operaban detrás de la supuesta imagen verdadera de la fotografía mortuoria. Tal y como había hecho en la serie *Déjà-vu*, aquí volvía a aplicar un algoritmo GAN (*Generative Adversarial Networks*) a una serie de archivos, en este caso varias colecciones de fotografía postmortem de diferentes contextos geográficos, para, tras un proceso de *machine learning*, establecer patrones y frecuencias de repetición y poder así generar nuevas combinaciones y producir «falsos» retratos mortuorios. «Falsos» en el sentido en que no habían sido tomados por un fotógrafo con un cadáver delante. Aunque hablar de imágenes falsas implicaría hablar de verdaderas. Y esto era precisamente lo que Joan trataba aquí de poner en cuestión.

Junto a esas obras de sujetos no identificables generadas por el azar de la máquina, el proyecto de Fontcuberta presentaba también unas series combinatorias que cruzaban las colecciones de fotografías postmortem con un archivo propio de retratos de personajes relevantes del presente (actores, políticos, escritores, deportistas...). El resultado

de esa combinatoria era aún más perturbador. De repente, se encontraba uno ante una suerte de friso funerario de la sociedad contemporánea. Al contemplarlo, la sensación de habitar un tiempo póstumo se hacía palpable.

Por último, y esto sí que representaba una anomalía respecto a obras anteriores, Joan y Pilar habían creado una aplicación interactiva para que el usuario/espectador pudiera «jugar» con esos archivos activando la creación de imágenes basadas en descripciones textuales, a la manera de aplicaciones como Dall-E o Midjourney. El propio Fontcuberta había diseñado algunas para la exposición. Una de las más polémicas se convertiría en la imagen de la exposición: «Una fotografía postmortem de Alberto Núñez Feijóo en un ataúd, al estilo del fotógrafo Virxilio Viétez, con dos coronas de flores enviadas por el narcotraficante Marcial Dorado». El resultado de esas *promptografías* —nacidas de las instrucciones, *prompts*, dadas a la aplicación— era también inquietante, pues su precisión las convertía en un simulacro prácticamente perfecto. A Fontcuberta, estas imágenes que hacían las delicias del público, sin embargo, le interesaban menos que las generadas directamente por la computadora. Había en las primeras, decía, demasiado control humano. La IA funcionaba ahí como una herramienta de asistencia a la creación. Frente a ellas, las otras dos series mostraban la potencia creativa del algoritmo. Eran *nemotipos*, imágenes creadas directamente por la máquina.

Si el proyecto incorporaba también esa aplicación *promptográfica*, era precisamente para confrontar sus resultados con la potencia de los *nemotipos* y exponer, así, dos usos divergentes de la IA: uno que caminaba hacia la manipulación y el engaño, y otro, el que a él más le importaba, que se centraba en la exploración de la creatividad digital, pero también en el trabajo, una vez más, con el *glitch* y la marca estilística de la IA, el *punctum* algorítmico.

Aunque tuvimos que tomar varias decisiones importantes, no tardamos demasiado en montar la exposición. El peligro fundamental de la instalación de unas obras de este tipo en una capilla desacralizada era la teatralización. Por un momento, se nos cruzó por la cabeza la idea de usar flores y velas, generar una experiencia olfativa, además de

visual, trabajando con la memoria del espacio para recrear el tanatorio. Rápidamente lo descartamos.

Como comisario, lo único que siempre he tenido claro es que uno debe tender a que su labor sea transparente. En las exposiciones que he comisariado a lo largo de mi vida, he tratado en la medida de lo posible de dejar que las piezas hablen por sí mismas. No aportar nada exterior a la obra para hacerla más potente. Sería como ponerle música y transformarla. Manipularla. La obra debe ser elocuente por sí misma. Teatralizarla, utilizar el espacio para generar más significados sobre ella, es pervertirla. Afortunadamente, Fontcuberta estaba de acuerdo conmigo. Así que las obras se mostraron limpias, sin escenografías suplementarias. Bastante connotado estaba ya el espacio como para concederle aún más presencia.

El resultado, en su frialdad, fue mucho más contundente. Las tres grandes series se mostraban como mosaicos de imágenes en los muros corridos de la antigua capilla. Dos en la gran pared del fondo y una en la pared de entrada. Y en el ábside, la pieza central de la exposición: una especie de retablo gigantesco en el que Fontcuberta fusionaba los tres tipos de imágenes del proyecto —falsas postmortem anónimas, postmortem de sujetos relevantes del presente y *promptografías* postmortem— en diferentes tamaños y formatos. Un catálogo de poses, gestos, escenografías y composiciones que, por encima de cualquier cosa, certificaba el artificio de la fotografía postmortem y generaba la necesidad constante de introducir siempre el interrogante en el «eso ha sido» de la imagen.

Uno salía afligido de la sala de exposiciones. Al fin y al cabo se hablaba allí de la muerte. Y, por mucho que se quisiera sortear, la memoria del espacio seguía atravesando todo lo expuesto. Pero, curiosamente, el espectador experimentaba también una extraña liberación. Como si la foto hubiera sido redimida del anclaje de lo real, como si la supuesta conexión imperturbable entre imagen y muerte, entre fotografía y duelo, hubiera sido por fin disuelta.

Creo que es la exposición de la que más orgulloso me siento como comisario. También la que más me marcó. Por la entidad del proyecto, por cómo me comprometí con él, pero es-

pecialmente por todo lo que sucedió después. Supongo que el texto que escribí para su catálogo tuvo la culpa de todo.

## LA NO-FOTO DE LA MADRE

Como había venido haciendo en los últimos encargos de textos críticos, para el catálogo de la exposición decidí dejar de lado mi parte académica y trabajar a través de la ficción y la especulación crítica. Imaginé en aquellas páginas que, entre los rostros de personajes célebres del archivo del proyecto, un hacker introducía una foto de la madre de Fontcuberta. Y que una de las imágenes resultantes de la combinatoria del algoritmo era la imagen de la madre muerta, esa fotografía que el artista, tal y como había relatado en *Imatges latents*, había renunciado tomar. Al encontrarse con esa foto, Joan reaccionaba con sorpresa. Pero rápidamente se daba cuenta de que no sentía nada ante ella. La fotografía generada por el algoritmo no significaba nada para él. No aportaba nada a su recuerdo, que permanecía fijo y estable en su cabeza.

De alguna manera, mi «ficción crítica» —por denominarla de algún modo— hablaba del triunfo de la memoria sobre la imagen, y de la imposibilidad de recrear artificialmente esos momentos, por muchas herramientas que poseamos.

A Joan, sin embargo, no le entusiasmó. Cuando nos reunimos para revisar las pruebas de color del catálogo, me dio la enhorabuena, pero lo noté frío y distante.

—¿No te ha gustado? —pregunté.

—No es eso —contestó—. Es que prefiero no adentrarme en ese territorio.

Argumentó entonces que el relato despistaba del sentido que realmente tenía el proyecto —el cuestionamiento de la imagen y la evidenciación de patrones, modelos y convenciones—. Introducir lo personal a ese nivel podía desviar la atención.

—Pues yo creo —comenté— que esa variante afectiva podría ser muy potente. Y reverberaría, además, con mucho de lo que has escrito.

Se quedó mirándome con una expresión seca que nunca había visto en su rostro:

—No voy a mercadear con mis emociones —aseveró—. A nadie le importan mis recuerdos.

Fue tajante y yo no quise seguir metiendo el dedo en la llaga. Entendía su reticencia. Así que le di la razón. Pero también intuí en sus palabras algo que él jamás reconocería: una especie de temor a que la fotografía, aunque fuera falsa, enturbiase algo de la realidad de la memoria.

Fue entonces cuando, tal vez por demostrar que yo no temía a nada —ni a mis recuerdos ni a las imágenes—, impulsivamente le dije:

—Pues yo sí quisiera tener una imagen postmortem de mi madre. Creo que me haría bien. Aunque fuese una imagen postiza.

—Esto no es un juego —contestó—, pero si quieres... podría hacerte el favor.

—¿Lo dices en serio?

Él asintió. Y la conversación quedó así hasta la clausura de la exposición. Mi cabeza, sin embargo, no dejó de darle vueltas a esa promesa, que comenzó a crecer en mí como una necesidad cada vez más firme.

No soy fotógrafo, y cuando murieron mis padres —primero mi padre y, cinco años después, mi madre— en ningún momento se me cruzó por la cabeza la idea de tomar una fotografía de sus cuerpos difuntos. Pero si tengo aquellos instantes grabados en la retina. Son dos momentos intensos, aunque bien diferenciados. A mi padre lo vi morir. Y me acuerdo con más nitidez de la noche de su muerte en el hospital que de su cuerpo sin vida en el ataúd durante el velatorio. Apenas puedo evocar, de hecho, lo que sucedió en el tanatorio. Sí recuerdo en cambio la última noche en la UCI, como una película que se repite una y otra vez: su agonía, el movimiento brusco, la mano apretada, los dedos clavados, la respiración entrecortada, la batalla violenta de su cuerpo contra un enemigo invisible..., y el descanso final. En mi mente es una película, no una fotografía. La noche más angustiosa de mi vida. Lo escribí en «El padre de Thomas Bernhard»

y también en *Anoxia*. Y tuve que introducir algo de ficción para poder contarla y sacármelo de encima.

La muerte de mi madre, en cambio, sucedió fuera de campo. La llamada de mi hermano Emilio: «La mamá se ha muerto». Y, después, el viaje a la casa familiar, el tanatorio y el cuerpo en el ataúd. No la vi morir; la vi muerta. El recuerdo no es una película, sino una fotografía.

Ambas imágenes están clavadas en mi memoria, una fija y la otra en movimiento. Y muchas veces acudo a ellas. Sobre todo cuando escribo y la muerte aparece en mis textos. Aquellos momentos regresan aunque yo no lo quiera.

Durante el tiempo que duró la promoción de mi novela sobre la fotografía mortuoria, en las discusiones de las presentaciones, antes o después acababa apareciendo la cuestión. Esas imágenes de duelo, explicaba yo, curaban y salvaban, no eran macabras o desagradables, sino que perpetuaban unos momentos de intensidad que, en lugar de borrarlos de nuestra mente —como a veces tratamos de hacer con lo doloroso—, debíamos preservar para poderlos asumir. Tras estas palabras, siempre alguien alzaba la voz para indicar que no estaban de acuerdo con mi postura. Algunos comentaban que se negaban a ver el cadáver de sus seres queridos porque preferían recordarlos «tal y como eran», y otros argumentaban que no tenían problema en ver el cuerpo difunto, pero que, desde luego, no querían regresar a esa imagen terrible y traumática de ninguna de las maneras.

Presentación tras presentación, yo fui construyendo una respuesta o, mejor, una reacción, que acabó por convencerme a mí mismo: que yo sí habría querido tener una fotografía post-mortem de mis padres. Y que, ahora que, al menos desde la teoría, estaba bien dentro de esa tradición y del verdadero sentido de esas imágenes, echaba de menos no tenerla para volver a ella de vez en cuando y recordar también ese momento doloroso, no fiarlo a la memoria. El cuerpo sin vida de mi madre, solía decir, seguía siendo mi madre.

Creo que estas ideas estaban detrás de mi extraña petición a Fontcuberta después de aquella conversación incómoda sobre la fotografía de su madre.

Él prefería la no-foto. Yo necesitaba —o creía necesitar, casi como si fuera un juego— la imagen. Lo pensé así —ahora puedo intuirlo—, casi como un juego, una disputa o, mejor, como un experimento. Quería demostrar que no temía a la potencia de las imágenes artificiales, que, pasara lo que pasara, esas imágenes generadas por una IA no iban a trastocar las imágenes de mi memoria, esa nebulosa que a veces se perfilaba y otras se desvanecía.

—¿Estás seguro? —me preguntó cuando volví a la carga con la propuesta de la fotografía de mi madre.

—Completamente —contesté.

—¿No te vas a arrepentir? —añadió, como si de verdad él temiese a la furia de las imágenes.

—Seguro que no.

Y realmente eso es lo que creía. Había descrito esa imagen, ese momento, lo había narrado de cientos de maneras. ¿Qué mal podría hacerme ahora mirar una imagen falsa? Me pasaría quizá algo parecido a lo que me sucedió cuando, de forma precaria, introduje en Dall-e2 la descripción de la foto de la madre de Barthes en el invernadero: aparecería una foto irreconocible, una imagen claramente falsa, frente a la imagen verdadera del recuerdo.

Además, como había podido comprobar en las exposiciones de Fontcuberta, siempre se colaba un *glitch* en esas imágenes digitales. Sólo había que saber mirarlas, ponerse, como decía él, las gafas de Blade Runner para identificar el recuerdo falso. Y yo tendría una ventaja fundamental sobre los replicantes: desde el primer momento sabría qué es verdadero y qué es falso, sería consciente de que esa imagen nunca existió.

Eso fue lo que traté de decirme cuando Joan me envió el link de descarga de la imagen por correo electrónico. Se semanas antes, yo había descrito con todo detalle la escena que tenía grabada en mi memoria y había escaneado una serie de fotos de los últimos años de mi madre, sobre todo después del ictus que transformó su rostro. Con todo ello, Joan había puesto a trabajar a la IA para conseguir ese retrato postmortem que yo me había empeñado en atesorar.

El tiempo que tardó el archivo en descargarse en el ordenador y, después, en abrirse se me hizo eterno. Los nervios me consumían. Estuve incluso tentado a apagarlo todo y detener eso que en el fondo no era más que un juego. Al fin y al cabo, no tenía tampoco obligación alguna. Como tantas otras cosas que he hecho en la vida, me pregunté qué necesidad tenía yo de eso. Pero me dije que estaba haciendo algo parecido a una performance de la memoria, un juego lúgubre con mis recuerdos.

Cuando por fin pude contemplar la imagen en la pantalla me quedé tranquilo: aquella no era mi madre. Tenía algo de su rostro, pero no todo. Es cierto que los difuntos pierden la expresión. Pero su gesto no coincidía con el que yo recordaba. Tampoco el color amarillento de la piel, su brillo broncíneo, o la textura de la tela que cubría su cuerpo en el ataúd. Ni siquiera el precario ramito de claveles que una vecina dejó sobre su pecho y que la IA había recreado con demasiada perfección.

Había allí algo de la escena que yo había descrito y, sin embargo, no tenía nada que ver con mi recuerdo. Había algo del cuerpo de mi madre, de su rostro, y, no obstante, no acaba de asemejarse a ella. Y aun así, por alguna extraña razón, de repente sentí la nuca erizada ante la imagen. De golpe, algo de mi memoria comenzó a depositarse sobre la imagen. Aún no sabía lo que era. No encontré nada concreto, ese *punctum* al que se refería Barthes, eso que conecta con la emoción y te tambalea. No, el *punctum* de la imagen era un vacío, un abismo. Un «*punctum ciego*». Y quizá fue esa ceguera la que me inquietó. La intuición irracional de un hilo invisible, un cordón umbilical entre la imagen y la memoria cuya presencia no podía comprobar.

Todavía no sé por qué llevé la imagen a imprimir en papel fotográfico y la coloqué en un pequeño marco, como las fotos postmortem que había comprado mientras escribía la novela. Tal vez me convencí de que la imagen de mi madre tenía que salir de la pantalla y que debía situarla en la misma vitrina en la que conservaba también algunos daguerrotipos y fotografías antiguas. La pequeña y humilde colección particular que me acompañó durante años y que, como tantas y tantas cosas, no pudo sobrevivir al Cataclismo.

Sin darme prácticamente cuenta, comencé a acercarme casi todas las mañanas a observar la foto en la vitrina. No era mi madre, estaba claro, pero había algo allí que me atraía. Tal vez el vacío, el punto ciego, la sutura imposible. Un poder extraño, generado en el intersticio entre la realidad y la ficción. Miraba la foto y trataba de proyectar sobre ella el recuerdo de mi madre en el ataúd, intentando ajustar esa memoria a la imagen que la IA había generado. Cada vez se aproximaba más, pero nunca lograba casar del todo. El *glitch* se llevaba por delante siempre la posibilidad de establecer el ensamblaje. Y de alguna manera, eso me tranquilizaba. Las dos imágenes seguían estando en el lugar que les pertenecía: la memoria y la ficción.

## LA INFECCIÓN DE LA MEMORIA

No tengo claro el momento exacto en que sucedió, pero es seguro que todavía no había pasado un mes desde que Joan me había enviado la imagen. En mi ejercicio de contemplación matutina de la fotografía para proyectar sobre ella los recuerdos de la muerte de mi madre, el camino se invirtió. Los efluvios de la imagen impresa comenzaron a posarse sobre lo que yo había experimentado aquel día fatídico y, de un día para otro, la foto infectó la memoria.

Pensé entonces que, si en poco más de tres semanas, la imagen se había abalanzado así sobre el recuerdo, con el tiempo terminaría por comérselo todo y lo convertiría en pura ficción. Entendí en ese momento el miedo de Joan y le escribí para contárselo:

«Estabas en lo cierto, hay imágenes que es mejor guardar solo en la memoria».

Su mensaje me tranquilizó:

«No te preocupes demasiado. Al fin y al cabo, por mucho que tú creas, tus recuerdos tampoco serían totalmente fiables. La memoria es una fábrica de ficciones».

Y lo cierto es que tenía razón. Yo lo había comprobado algunos años atrás cuando, al terminar la escritura de *El dolor de los demás*, encontré una fotografía que contravenía todos mis recuerdos. Lo que había escrito en la novela —supuestamente mi recuerdo real— no se correspondía con lo que había en la fotografía. Yo no esperaba el cortejo fúne-

bre de mi amigo y su hermana en el campanario de la ermita, sino que lo acompañaba junto a los demás jóvenes de la huerta portando un ramo de flores. Y lo verdaderamente curioso era que, por mucho que mirase la fotografía, no encontraba el modo de proyectar sobre ella la emoción de aquel día, como si esa escena jamás hubiera existido, como si ese chaval de expresión triste que caminaba con un ramo de flores entre los brazos fuese para mí un desconocido.

Pero lo que pasaba con aquella foto era diferente a esto que ahora me estaba ocurriendo. Allí, sin ninguna duda, la memoria se había equivocado. Había «una verdad» constatable que mostraba lo que sucedió: la foto del entierro. Y una ficción de los hechos —aunque no de la emoción—: el recuerdo. Estaba el «eso-ha-sido» y el «eso-he-sentido». Aquí, en cambio, era la ficción de la imagen generada por la IA la que poco a poco destruía el referente de la emoción —la memoria—.

Confieso que sentí miedo y rompí la foto. La saqué del marco y la hice mil pedazos. Después, encendí el ordenador, envié el archivo electrónico a la papelera y, de inmediato, la vacié.

Borrar el archivo fue doloroso. Pero aún más lo fue destrozar la foto, como si hubiera algo en la destrucción de lo físico que doliese más que el borrado inmaterial. El gesto de romper, el ruido del rasgado, el puño apretando los restos de la imagen y la visión de los trozos de la foto sobre la mesa... todo eso fue lo que me resultó realmente más violento, cuando lo verdaderamente doloroso debería haber sido en realidad el borrado del archivo, la ruptura de la posibilidad de que esa imagen volviera a existir. Al fin y al cabo el papel era solo una copia, una impresión cualquiera. «Eso no había sido», me dije. «Eso no había estado ahí», traté de convencerme.

Supongo que con aquel gesto iconoclasta pretendía yo regresar al recuerdo original. Romper la imagen como una forma de expulsarla de mi memoria.

Había escuchado a Fontcuberta en más de una ocasión hablar de la iconofagia, la extraña pulsión de ingerir imágenes para interiorizar su referente. Comer imágenes como quien deglute recuerdos. Eso es lo que sucedía en el episodio de la serie *Roar* que no pude evitar ver después de

escuchar a Joan: Nicole Kidman se convierte en «la comedora de fotos» y, mientras su madre pierde la memoria, ella engulle las fotos de su infancia para experimentar con fuerza sus recuerdos.

Yo no había ingerido una fotografía, pero sí me habría gustado poder expulsarla de mi interior. Más que en un *iconófago*, habría querido convertirme en un *iconoemético*. Un vomitador de imágenes. Necesitaba sacar de mi mente esa ficción que la imagen había inoculado. Y creí ingenuamente que, al eliminar la imagen, el virus que había comenzado a introducirse en mi memoria se desvanecería para siempre.

Pero lo que sucedió fue exactamente lo contrario. La memoria permaneció infectada y ya no encontré forma alguna de curarla. Al menos con la foto podía intuir el *glitch*, el desfase cada vez más imperceptible, aunque siempre presente, entre la memoria y la construcción digital. Pero sin la foto ahora solo quedaba el recuerdo. Y en él, dos imágenes enlazadas. Dos imágenes luchando por imponerse. Dos imágenes entretejidas que ya resultaba imposible descoser.

Cuando llegué a esa conclusión, traté por todos los medios de recuperar el archivo. No guardaba una copia de seguridad y el link que me había enviado Joan había dejado de estar operativo. La única solución pasaba por volver a pedirle la imagen. No sabía cómo hacerlo. Me avergonzaba confesarle que, después de tanto insistir, había terminado borrándola. Así que le escribí un mensaje explicándole que había tenido un problema con el ordenador y que el archivo de imagen se había vuelto ilegible.

«Voy a intentar recuperarla», me contestó enseguida. «Pero no te garantizo nada».

Al día siguiente lo confirmó: «No está en el servidor. Pilar la ha borrado. Tampoco podemos recuperarla del link. La única solución es volverla a generar».

«Si no es demasiada molestia», contesté.

«No lo es. Aunque, eso sí, no te puedo garantizar que sea igual. De hecho, lo más lógico es que sea aún más precisa que la anterior. La IA ha aprendido».

«Lo entiendo», le escribí. «Cualquier cosa me vale ya».

La foto que llegó, en efecto, me resultó diferente a la primera imagen que la IA creó. No podía precisar exactamente el qué, pero había matices en ella que yo no recordaba haber visto. La iluminación de la sala del tanatorio, el color y la variedad de las flores de las coronas, la textura brillante de la tela de raso que cubría el cuerpo de mi madre. Pero sobre todo el rictus de su rostro, su gesto vacío y sin expresión. No sabía a qué se parecía más, si al recuerdo original o al recuerdo de la primera imagen.

Durante varios minutos me quedé con la vista pegada a la pantalla, como si en mi mente todo se estuviera reposicionando. Lo que tenía frente a mis ojos era una imagen intermedia. O al menos eso fue lo que asumí rápidamente.

Con una celeridad que me sorprendió, esa imagen se convirtió en un atractor extraño y convocó sobre ella todos los recuerdos. En mi cabeza todas las imágenes se dieron la mano.

Sin embargo, por alguna extraña razón, esa imagen venía vacía de emoción. Ya no sentía ante ella esa inquietud que me atravesó al contemplar la primera imagen. Tal vez fuese porque ahora no era capaz de identificar el *glitch*, porque la grieta se había suturado. La imagen era demasiado perfecta. Demasiado entrelazada con el recuerdo construido, pero a la vez, demasiado alejada de él. No encontraba allí eso que, irónicamente, había denominado «el *punctum ciego*». No pude proyectar sobre ella la conciencia de «eso-ha-sido», ni tampoco la experiencia del «eso-he-sentido». Era una imagen quizás más cercana a la realidad de los hechos, pero también más alejada de la posibilidad de ser sentida.

La imagen sin grieta.

La descargué en un pen drive y también la guardé en la nube. La imprimí en papel fotográfico, la inserté en el mismo marco de la imagen que rompé y la coloqué junto al resto de las fotos en la vitrina de mi colección.

Durante algunos días la contemplé con atención, intentando encontrar la emoción perdida. Pero de allí apenas brotaba nada, como si esta nueva imagen se hubiera llevado consigo la vibración de la experiencia. Había contaminado

la memoria, configurando la manera en la que, a partir de entonces, recordé con precisión anecdótica la última imagen de mi madre en el ataúd; pero ya no atraía sobre sí la agitación, el dolor, el llanto. No me servía para evocar aquel momento de intensidad trágica.

Esta vez, sin embargo, no me obsesioné. A los pocos meses, dejé de angustiarme con ese recuerdo infectado y la imagen se convirtió en una más de mi colección. Un elemento más de mi paisaje visual. Me cansé de este «juego de la memoria» y, con el tiempo, la historia de esta imagen se convirtió en poco más que una anécdota de aquellos años previos al Gran Cataclismo. El virus, la inundación, el sol abrasador, los bombardeos, la muerte de los amigos cercanos, el exilio..., todo lo que ocurrió a finales de la fatídica década de los veinte ganó espacio en mi cabeza y, como le ocurrió a tantísimos supervivientes —quizá este sea el verdadero origen de la epidemia de olvido que vivimos estos días—, acabó relegando lo demás a una minúscula esquina de la memoria.

Hoy, veinte años después de aquel juego —porque en el fondo no fue otra cosa que un juego—, la historia se ha desplegado por completo en mi cabeza. Quizá el paso del tiempo lo erosiona todo e incluso las tragedias cercanas acaban por alisarse en la memoria. O qué sé yo, tal vez alguna radiación emanada de ese salón de recuerdos junto al que pasado he esta mañana ha atravesado mi cuerpo y ha contribuido a que todo vibre de nuevo.

No lo puedo saber. Lo único cierto es que, al llegar a esta cápsula de habitabilidad que he decidido llamar casa, he sentido la necesidad de sentarme y escribir. Retomar esa práctica para muchos ya descartada y tratar de revivir aquellos días. Hacerlo a través de palabras, intentando apresar un recuerdo que, tarde o temprano, terminará por desaparecer. El pie de foto de la memoria. Mi *mnemotipo* particular.

Me habría gustado enviárselo a Joan. Debatirlo con él. Re-memorar el tiempo en que aún confiábamos en el arte y en la memoria. Aquel tiempo ingenuo y feliz en el que todavía no sabíamos —o tal vez no queríamos— reconocer que todo había comenzado ya a saltar por los aires.

# POST: POSTMORTEM/POSTFOTO

A STORY OF  
MIGUEL ÁNGEL HERNÁNDEZ

TO THE MEMORY OF JOAN FONTCUBERTA

## MNEMOTYPES

The first memory printer —so it was colloquially called, and the name stuck— was installed at Northwestern University's Cognitive Neurology Center at the end of 2045. The technique was discovered almost by chance in one of the many experiments on memory conducted by Dr Robert Fiebelkorn's team. In a desperate attempt to stabilize the memory of the increasing number of Alzheimer's sufferers, the researchers succeeded in capturing, for the first time, a still image of a memory that was about to disappear. According to their theory, now amply verified, when that mental image was replicated on a visual support, like a photograph, and placed before the patient's eyes, the patient was able to reconstruct the pathway to the hippocampus, the synaptic connections were re-established and the memory was secured.

"A screenshot of the mind", as they explained it on the news so that we could understand it. And perhaps some people did. To me, however, it seemed a great mystery, though no more than so many other things whose workings I have never been able to understand, from radio to telephones and how planes can fly. As Arthur C. Clarke once said, any sufficiently advanced technology is indistinguishable from magic. To me practically all of them are.

What was clear to me when I read the news was that there was literature in it. And it immediately reminded me of one of the earliest novels by the recent Nobel Prize winner, the Bulgarian writer Georgi Gospodinov. In *Time Shelter*, he already imagined a therapy for Alzheimer's through consolidation of memory spaces. The leading character opened a memory clinic in Zurich that tried to reconstruct the time preceding the erosion of memory, a time shelter to prevent forgetting. More than twenty

years after that novel, reality seems to be fulfilling the designs of fiction. And as in Gospodinov's novel, the protection of memory has also left the clinical setting and has ended up spreading to every corner of the continent. In little more than five years, memory printing memories has become an affordable technology and "memory salons" have sprung up all over the new cities like hair removal clinics.

I must admit that all this seemed fantastic and unreal to me until I came across one of these salons a few days ago, during one of my morning walks, in the small district where I have managed to take refuge to spend the last years of my life. If the technology has reached even that isolated part of the world, it must really be happening. And I suppose that before long it will become as commonplace and ordinary to us as 3D printers. How could we eat meat today if we didn't print it? How could we dress or avoid going out into the street barefoot without the help of our printers? It's very hard for us to think of such a thing. So I imagine that sooner or later many people will end up printing memories in their habitability capsules.

The fact that we refer to the machines that dominate these salons as "memory printers" is more a hangover from the past than anything else, because what these contraptions generate is actually a downloadable image file that you can project onto any portable screen. Though it is also true that along with the digital file, most memory salons usually provide the image printed on a thin plate of recycled aluminium: a souvenir of the mind that makes you think of the materiality of the old daguerreotypes. *Mnemotypes*. This is what these images have begun to be called by some theorists, according to what I read a few weeks ago. And I suppose it was when I encountered that term that the figure of Joan Fontcuberta suddenly popped into my head. My memory, like that of practically everyone, has begun to fail too, but I can still remember the title of the exhibition with which, in a way, our relationship began: *Nemotypes*, a survey show of several of his works with images generated directly by artificial intelligence. Images created without human involvement,

traced by the "pencil of the algorithm". That was the start of something that also transformed the way I thought about photography and memory, a relationship of admiration and friendship that continued practically until the day he died.

Poor Joan. I'm so sad that he is no longer with us to see this new development of images. Although on the other hand, like all those who lost their lives during the Great Cataclysm, at least he didn't have to suffer what came afterwards, the terrible years until this slight recovery, this attempt at reconstruction, in which the light of hope can at last be glimpsed.

In any case, I sometimes think of him and wonder how he would have theorized this new mnemonic post-photography, this light of memory capable of generating "real images of memories". To what extent Joan would have considered that those images fell on the side of reality or that of fiction, whether he would have considered them real memories or theatricalized versions of memory.

This morning, when I again walked past the salon that has been set up next to the district betting bar, I let the advertising message hop into my hearing aids and stood still for a few minutes listening to the voice: "Revisit your memories. Recall your past. See that true sign of love again, your mother's look, your lover's body, the landscape of childhood, the faces of those who are no longer with you. Put together the album of your life. Return to the happy time before the Cataclysm. Preserve your memory before it disappears for ever. Before you're imprisoned by forgetting."

I didn't want to hear any more. Forgetting will come. Of course it will. As it comes to all of us. I am aware of that. But I still have memories left. Some of them precise and beautiful. Despite the catastrophe. That is what I thought as I resumed my walk and moved away from there as if I were running away from something.

While I walked back to my habitational capsule, I tried to

recall those days, to confirm that I still remembered, that I didn't need that machine, that my memory was more than sufficient to bring what I had lived through into the present.

I then forced myself to remember in detail the time when I collaborated with Joan, the exhibition for which I was unable to write the text he asked me to do, the one I finally curated some time later, but above all what happened with that painful image that ended up infecting my mind, the fictitious recollection that made me distrust memory, the non-photo from which I couldn't find a way to escape. That story that I thought was forgotten and yet still lurked in a corner of my mind. Today I have set myself the task of recalling it. To challenge the machine. To try to settle the memory with words.

## NEMOTYPES

Although it all happened in mid-2027, shortly after the end of the Fontcuberta exhibition I curated at MAFURM, the beginning of the story goes back to 2023. In the summer of that year, I had had no alternative but to decline an invitation to write for the catalogue of the *Nemotypes* exhibition, which was to be held in the Verónicas church in January 2024. The project interested me and I really felt like taking part, but at the time I was immersed in promoting what I didn't yet know was to be my last literary novel, *Anoxia*, and I didn't have the time to write something original and well thought out. So with some reluctance I had to say no.

A few minutes later, I received a kind message from Joan. No problem, he said. He quite understood. And in a way, he argued, it was probably just as well that I couldn't contribute then, especially because he had a proposal in store for me that I wouldn't possibly be able to refuse. A work related precisely to the themes of my novel, which he said he had read and enjoyed. Photography, death and memory. He couldn't tell me any more in advance, among other things because it was barely an idea for the future. But I would soon have news. And there would certainly be no excuses this time.

"I hope we'll see each other in Murcia", he said. "I'll tell you all about it there."

On the afternoon of the opening of *Nemotypes* I went to Verónicas more eager to find out about the new project than to look at the works installed in the room. When I arrived, I spotted Joan in the distance, with the curator, Sema D'Acosta, showing the exhibition to the Regional Minister of Culture and an entourage of Murcian cultural authorities. He greeted me with a look that I interpreted as one of resignation.

Instead of approaching, I took advantage of the fact that the whole group was concentrating on the artist and the curator, and stood in silence examining the works furthest from the procession.

The show brought together various post-photographic works that reflected on the creative power of artificial intelligence, but also on the artificial construction of images by human beings: new solo projects, such as *Freak-Show* (2024) and *De rerum natura* (2023–24), and others in collaboration with Pilar Rosado, such as *Déjà-Vu* (2021–23), *Phrenographies* (2021), *La petite mort* (2020) and *Prosopagnosia* (2019). Faced with so many doomsayers of artificial intelligence, Fontcuberta showed how these algorithmic photographs were not really all that different from the way images had been created throughout history: through patterns, inherited styles, traditions, conventions and systems of representation. AI actually worked as a great archive of models that was put into operation in each work to generate a new image emerging as a variation and slight transformation of that memory.

In a way, the exhibition confirmed the crisis that has overtaken the notion of the "truth-image" and conversely advocated the need to embrace the "fiction-image". "Every image", I read on the information sheet, "is inevitably an illusion."

That questioning of truth produced in me a distrust of the visible such as I had not experienced for some

time, a feeling of uncertainty that grew especially in contemplating the various failures of the image, those places where the visual cracked and the glitch appeared, the accident of the image, what some had called “the machine style”. In those failed spaces I found the key to all Joan’s work, the impossible suture between reality and fiction, the emergence of the real through the accident.

The *punctum* of the algorithm.

I think that was what I tried to argue when I was finally able to approach him to greet him and congratulate him on his work.

“We’ll see each other tomorrow and I’ll tell you about it”, he blurted out, cutting short my speech about his work. He seemed distant, as if he didn’t care about any of what I had just said to him. Only later did I find out that this attitude was a tactic to protect himself from others during cultural events. “Openings are a load of trivial compliments”, he confessed to me years afterwards. “If you want to survive them, don’t listen to them. And if you listen, don’t believe them. In the art world nobody thinks or knows what they are saying.”

We met mid-morning in the cafeteria of his hotel. My novel on postmortem photography had got him thinking, he told me. Even though in it I defended the idea that the last image of the loved one was “a true image”. Actually, he remarked, and I had to admit he was right, the underlying argument beneath my position was that of Roland Barthes’s *Camera Lucida*: photography as a form of mourning and the awareness that “that is how it was”. The mortuary portrait as the quintessential form of the Barthesian image.

“Don’t think I didn’t like it”, he concluded. “I enjoyed it very much. As a reader and as a photographer. But of course I’m opposed to the basic thesis. Every image is theatricalized. Even that last painful image is nothing more than a little theatre, a fiction.”

That was precisely what the key to his project was going

to be: to debunk the idea that “that is how it was” in the postmortem image. To visit the Barthesian image par excellence, the mourning photograph, and question it.

“I want you to be the curator.”

That really did catch me by surprise. After all, he was reproaching me for the relationship to the image that I established in that novel.

“Of course”, I replied without thinking too much about it.

“We haven’t got a room yet, or a definite project, but I want to have you with me. I only needed a yes.”

“Yes, I will”, I said.

“I’ll write to you soon then.”

“In sickness and in health”, I added ironically.

## CAN A DEAD PERSON POSE?

While I waited for Joan to send me the project, I tried to immerse myself in his writings. And out of everything I read, one text particularly caught my attention: “La Bíblia, el rosari i les fotografies” [“The Bible, the rosary and photographs”], the first chapter of *Imatges latents [Latent Images]*, a volume of essays on photography published two years before by Arcàdia. In this emotive text the artist spoke of the death of his mother and the photo he was unwilling — or unable — to take, the non-photo, which for him was also an image, one that is preserved in the memory instead of on paper. The final image of the beloved body, reserved for the human ability to remember. And also to be able to forget. Because if the artist decided not to take the photo of his mother, it was, among other things, because “I didn’t want to remember her like that, I didn’t want that possible stolen image to eclipse the versions of my mother smiling and happy that I had recalled so many times in snapshots adorning little tables and shelves”.

Then the text explored the relationship between photography and aggression, image and consent. To what extent does taking a photo of a corpse constitute exploiting a state of defencelessness against the image? How far is a posthumous portrait an intrusion, a violation?

That argument called into question much of what I had written in my novel, especially the notion of the last image as a necessary image for the one who remains. He seemed to speak of the dignity of the person being photographed; I, on the other hand, had emphasized the wound of the mourner.

But beyond that, what was inferred from his argument was a questioning of whether that last image was a truth-image capable of condensing and summing up a life: that last image could not escape the staging, the "little theatre" of death.

There, once again, was Fontcuberta's critique of Roland Barthes's "that-is-how-it-was". Not for nothing did the book of essays end with the text "Ça a été? Against Barthes", which he had published previously in the catalogue of his exhibition with the same title held at La Virreina. There he questioned the veracity of visual testimony and emphasized the fictionalization of every image, even those supposedly most closed related to the truth: news photography.

Reading these texts made me rethink my relationship with mortuary photography and with Barthes's argument. While I was writing the novel, at every moment the image of the end was related to the Barthesian truth. The "that-is-how-it-was" that affirmed presence came together in it with the "it-will-never-be-again" that confirmed absence. It was the final trace, the true image, the last remnant of the beloved body, what we cling to when we lose what we love most.

But of course, there was staging there too. That was clear to me from the beginning, though perhaps I didn't consider it all that important. "The little theatre of death." The poses, the way the subject is shown. No longer the position created by the person who decides to pose, but the one established by the person who constructs the scene. A delegated pose. The corpse as a pure model, willing and open to social convention.

Can a dead person pose?, I then asked myself. Not on their own, of course. But they can show themselves through a pose

created by someone else, through a series of conventions that conform to times and cultures. Conventions like those that Jay Ruby had identified in his classic book *Secure the Shadow*: living, sleeping and dead. The dead posing with their family, as if they were still among the living; the dead in bed or on the sofa, submerged in a kind of eternal lethargy; and the dead in the coffin, surrounded by flowers, as if they had already accepted death.

So of course real death, the "that-is-how-it-was", was present in those mortuary portraits, but there was also something pulsating there that belonged to the order of representation, the way in which that death was presented so that the mourner could accept it. In postmortem photographs, almost more than in any other image, a constant conflict took place between the most real element (the corpse, the inescapable death) and its theatricalization. Real grief was there, but also its cultural representation, that convention that made it necessary, as Fontcuberta suggested, to introduce the question mark in "that-is-how-it-was". To turn the statement into a question: "Ça a été?". A question that also, in a way, functioned as a crack, a glitch, a wound that never healed over between reality and fiction.

A construction of loss. A staging of the decisive moment. And also the establishment of the way in which the dead person will be remembered for ever by the mourner, since those images functioned, above all else, as memory-images. Constructed, staged, fictionalized memories. Perhaps this is why Fontcuberta was reluctant to take the last photo of his mother. To escape this theatre of memory, this convention that sought to artificially fix the memory for ever.

## POSTMORTEM/POSTPHOTO

In August 2026 the government of the Region of Murcia announced that the former Jesús Funeral Home had been bought and was being converted into a museum of funerary art. The company, Funeraria de Jesús S.L., had moved to a larger site in an industrial estate on the

outskirts of the city and had decided to sell its former premises to the highest bidder. The clear-sighted Director General of Culture thought it could be a good place to house a museum of art around the theme of death, and the President of the Community was persuaded.

In less than a year, MAFURM (the Museum of Funerary Art of the Region of Murcia) was partially up and running, and some works from the Community's collection could already be seen in its rooms, from the Roman sarcophagi from the Archaeological Museum to the Baroque paintings of little deceased nuns that previously hung on the wall of the Museum of Fine Arts.

When I visited the space and its acting director showed me the future temporary exhibition room—the former chapel—I knew immediately that this should be the place to develop Joan's project. I sent him a message as soon as I left and in less than a week I already had the definitive proposal in my e-mail to take to the Regional Ministry of Culture. The title won me over: *Post: Postmortem/Postphoto*.

They only took a few days to reply. And not much longer to tell the press: "The temporary exhibition room at MAFURM will open in January with a show by the Catalan artist Joan Fontcuberta curated by the Murcian writer Miguel Ángel Hernández."

In this project, again in collaboration with Pilar Rosado, Joan put artificial intelligence to work to show the patterns and conventions operating behind the supposedly true image of the mortuary photograph. As he had done in the *Déjà-Vu* series, here he again applied a GAN (generative adversarial network) algorithm to a series of archives, in this case several collections of postmortem photographs from different geographic contexts, to establish patterns and repetition frequencies, after a machine learning process, and thereby be able to generate new combinations and produce "false" mortuary portraits. "False" in the sense that they had not been taken by the photographer in front of a corpse. Although to speak of false images would imply that one can speak of true ones, and this was precisely what Joan was trying to call into question here.

Along with these works with unidentifiable subjects generated by the random process of the machine, Fontcuberta's project also presented some combinatorial series that crossed the collections of postmortem photographs with an archive of his own of important characters from the present (actors, politicians, writers, sportspeople, and so on). The result of this combinatorial process was even more disturbing. Suddenly you found yourself faced with a kind of funerary frieze of contemporary society. As you looked at it, the feeling of inhabiting a posthumous time became palpable.

Finally—and this did represent an anomaly compared to previous works—Joan and Pilar had created an interactive app so that the user/viewer could "play" with those archives by activating the creation of images based on textual descriptions, in the manner of applications such as Dall-E or Midjourney. Fontcuberta himself had designed some for the show. One of the most controversial became the image of the exhibition: "A postmortem photograph of Alberto Núñez Feijóo in a coffin, in the style of the photographer Virxilio Viétez, with two wreaths of flowers sent by the drug trafficker Marcial Dorado." The results of these "promptographs"—arising from the instructions or "prompts" given to the application—were also disconcerting, as their precision made them a practically perfect simulation. Fontcuberta, however, was less interested in these images that delighted the public than in those generated directly by the computer. In the former, he said, there was too much human control. AI functioned here as a tool to aid creation. In contrast, the other two series showed the creative potential of the algorithm. They were nemotypes, images created directly by the machine.

The fact that the project also included this promptographic app was precisely in order to compare its results with the power of nemotypes and thereby display two divergent uses of AI: one that tended towards manipulation and deceit and another, the one that mattered more to him, that focused on exploring digital creativity, but also on working, once again, with the glitch and the stylistic trademark of AI, the algorithmic *punctum*.

Although we had to make several important decisions, it didn't take us very long to set up the exhibition. The main danger of installing works of this kind in a deconsecrated chapel was theatricalization. For a moment, it crossed our minds to use flowers and candles, create an olfactory as well as visual experience, work with the memory of the space to recreate the funeral home. We swiftly rejected the idea.

As a curator, the one thing I have always been clear about is that you should tend to make your work transparent. In the exhibitions I have curated over the course of my life, I have tried as far as possible to let the pieces speak for themselves. Not to add anything external to the work to make it more powerful. It would be like setting it to music and transforming it. Manipulating it. The work must be eloquent in itself. To theatricalize it, to use the space to generate more meanings for it, is to pervert it. Fortunately, Fontcuberta agreed with me. So the works were shown clean, with no supplementary staging. The space already had enough connotations without giving it even more presence.

The result, in its coldness, was much more powerful. The three major series were shown as mosaics of images on the continuous walls of the former chapel, two on the large wall at the far end and one on the entrance wall. And in the apse, the central piece of the exhibition: a kind of gigantic altarpiece in which Fontcuberta merged the three types of images included in the project — anonymous false postmortem photos, postmortem photos of important subjects of the present and postmortem “promptographs” — in different sizes and formats. It was a catalogue of poses, gestures, stagings and compositions that above everything else confirmed the artifice of postmortem photography and created a constant need to always introduce the question mark in the “that-is-how-it-was[?]” of the image.

You came out of the exhibition room grief-stricken. After all, the subject of the show was death. And however much you wanted to avoid it, the memory of the space still permeated the whole display. But curiously enough, the viewer also experienced a strange feeling of release.

As if the photo had been redeemed from being tethered to the real, as if the supposedly unshakable connection between image and death, between photograph and mourning, had finally been dissolved.

I think it is the exhibition I feel most proud of as a curator. And also the one that has left the deepest mark on me. Because of the importance of the project, because of how committed I was to it, but especially because of everything that happened afterwards. I suppose it was all the fault of the text I wrote for its catalogue.

### THE NON-PHOTO OF THE MOTHER

For the exhibition catalogue, as I had been doing in my most recent commissions for critical texts, I decided to set aside my academic role and work through fiction and critical speculation. I imagined in those pages that a hacker inserted a photo of Fontcuberta's mother among the faces of famous people in the project archive. And that one of the images resulting from the combinatorial process of the algorithm was that of the dead mother, the photograph that the artist had refrained from taking, as he recounted in *Latent Images*. When Joan came across that photo, he reacted with surprise. But he quickly realised that he felt nothing when he looked at it. The photograph generated by the algorithm meant nothing to him. It contributed nothing to his recollection, which remained fixed and stable in his head.

In a way, my “critical fiction” — for want of a better term — spoke of the triumph of memory over image and of the impossibility of recreating those moments artificially, however many tools we possess.

Joan, however, was not keen. When we met to go over the colour proofs of the catalogue, he congratulated me, but seemed cold and distant.

“Didn't you like it?”, I asked.

“It's not that”, he answered. “It's just that I prefer not to get into that territory.”

He then argued that the story was a distraction from the real meaning of the project: questioning the image and highlighting patterns, models and conventions. Introducing the personal dimension in that context could divert attention.

"Well", I commented, "I think that emotional angle could be very powerful. And what's more it would reverberate with a lot of what you've written."

He stared at me with a dry expression that I had never seen on his face before:

"I'm not going to market my emotions", he declared. "My memories are nobody's business."

He was emphatic, and I decided not carry on rubbing salt in the wound. I understood his reluctance. So I went along with him. But I also sensed something in his words that he would never acknowledge: a kind of fear that the photograph, even if it was false, might tarnish some of the reality of the memory.

At that moment, perhaps to show that I was not afraid of anything — neither of my memories nor of images — I impulsively said to him:

"Well, I would like to have a postmortem image of my mother. I think it would do me good. Even if it was a fake image."

"This is not a game", he answered, "but if you want... I could do you that favour."

"Seriously?"

He nodded. And the conversation was left like that until the exhibition closed. However, I kept turning that promise over in my mind, and it began to grow in me like an ever stronger need.

I am not a photographer, and when my parents died — first my father, then my mother five years later — the idea of taking a photograph of their dead bodies never crossed my mind. But those moments are etched on my retina. They are two intense moments, though quite distinct. I saw my father die. And I remember the night

of his death in the hospital more clearly than his lifeless body in the coffin during the wake. In fact, I can hardly recall what happened at the funeral home. However, I do remember the last night in the ICU, like a film repeated over and over again: his dying moments, the sudden movement, the clenched hand, the clamped fingers, the ragged breathing, the violent battle of his body against an invisible enemy... and the final rest. In my mind it's a film, not a photograph. The most harrowing night of my life. I wrote about it in "El padre de Thomas Bernhard" ["Thomas Bernhard's Father"] and also in *Anoxia*. And I had to introduce a bit of fiction in order to be able to tell the story and get it off my chest.

My mother's death, on the other hand, happened off-screen. The call from my brother Emilio: "Mum's died." And then the journey to the family home, the funeral home and the body in the coffin. I didn't see her die; I saw her dead. The memory is not a film but a photograph. Both pictures are embedded in my memory, one still and the other moving. And I often revisit them. Especially when I'm writing and death appears in my texts. Those moments come back whether I like it or not.

During the period when I was promoting my novel on mortuary photography, the question came up sooner or later in the discussions at the presentations. I explained that those images of bereavement cured and saved; they were not macabre or unpleasant, but perpetuated moments of intensity that we should preserve so as to be able to come to terms with them, instead of erasing them from our minds, as we try to do with what is painful. After these words, someone always spoke up to indicate that they did not agree with my position. Some said they refused to see the corpses of their loved ones because they preferred to remember them "as they were", and others argued that they had no problem with seeing the dead body, but they certainly would not want to return to that terrible, traumatic image by any means.

In presentation after presentation I gradually constructed an answer, or rather a reaction, which eventually convinced me: that I really would like to have had a

postmortem photograph of my parents. And that now I was firmly within that tradition and the real meaning of those images, at least from a theoretical perspective, I missed not having it in order to go back to it now and then and also remember that painful moment, not entrust it to memory. My mother's lifeless body, I used to say, was still my mother.

I think these ideas were behind my strange request to Fontcuberta after that uncomfortable conversation about the photograph of his mother.

He preferred the non-photo. I needed — or thought I needed, almost as if it were a game — the image. I thought of it like that — I can sense it now — almost as a game, a dispute, or rather as an experiment. I wanted to prove that I was not afraid of the power of artificial images, that whatever happened, those AI-generated images were not going to disrupt the images in my memory, that nebula that sometimes emerged and sometimes faded.

"Are you sure?", he asked me when I brought up the suggestion of the photograph of my mother again.

"Absolutely", I replied.

"You won't regret it?", he added, as if he really did fear the fury of images.

"I'm sure I won't."

And that is what I really believed. I had described that image, that moment, I had narrated it in hundreds of ways. What harm could it do me now to look at a false image? Perhaps it would be like what happened to me when I briefly entered the description of the photo of Barthes's mother in the greenhouse into Dall-e2: an unrecognizable photo would appear, a clearly false image compared to the true one I remembered.

Moreover, as I had been able to confirm at Fontcuberta's shows, a glitch always crept into these digital images. You just had to know how to look at them, to put on Blade Runner glasses, as he put it, to identify the false memory. And I would have a crucial advantage over the replicants: I would know from the first moment what

was true and what was false, I would be aware that that image never existed.

That is what I tried to tell myself when Joan e-mailed me the link to download the image. Weeks before, I had described the scene engraved in my memory in full detail and had scanned a series of photos from my mother's final years, especially after the stroke that transformed her face. With all this, Joan had put the AI system to work to produce that postmortem portrait I was determined to acquire.

The file seemed to take forever to download to the computer and then open. I was consumed by nerves. I was even tempted to switch everything off and abort what I knew was really just a game. After all, I was under no obligation at all. Like so many other things I have done in my life, I wondered what need I had to do this. But I told myself I was doing something like a memory performance, a morbid game with my memories.

When I was finally able to view the image on the screen I was relieved: that was not my mother. There was something of her face about it, but no more. Admittedly, the dead lose their expression. But the look on her face did not match what I remembered. Nor did the yellowish colour of the skin, its bronzed glow, or the texture of the cloth that covered her body in the coffin. Not even the fragile bouquet of carnations that a neighbour left on her chest and that the AI had recreated too perfectly.

There was something there of the scene I had described, and yet it had nothing to do with my recollection. There was something of my mother's body, of her face, but even so it didn't quite look like her. And yet for some strange reason I suddenly felt the hair stand up on the back of my neck at the sight of it. Suddenly, some part of my memory began to settle on the image. I didn't yet know what it was. I couldn't find anything specific, that *punctum* that Barthes referred to, that thing that engages with emotion and shakes you to the core. No, the *punctum* of the image was an empty space, an abyss. A "blind punctum". And perhaps it was that blindness that bothered me. The irrational intuition of an invisible

thread, an umbilical cord between the image and my memory whose presence I could not confirm.

I still don't know why I took the image to be printed on photographic paper and placed it in a little frame, like the postmortem photos I had bought while I was writing the novel. Perhaps I convinced myself that the image of my mother had to come out of the screen and that I ought to place it in the same display case where I also kept some daguerreotypes and old photographs, the small, humble private collection which accompanied me for years and which, like so many things, did not survive the Cataclysm.

Almost without realising, I began to go and look at the photo in the case nearly every morning. It wasn't my mother, of course, but there was something there that attracted me. Perhaps the empty space, the blind spot, the impossible suture. A strange power, generated in the gap between reality and fiction.

I would look at the photo and try to project the memory of my mother in the coffin onto it, trying to make that memory fit the image that AI had created. It got closer and closer, but never quite matched. The glitch always undermined the possibility of establishing the assemblage. And in a way that reassured me. The two images were still in their rightful places: memory and fiction.

## INFECTING MEMORY

I am not sure exactly when it happened, but certainly a month had not yet passed since Joan had sent me the image. In my morning exercise of contemplating the photograph to project the memories of my mother's death onto it, the path was reversed. The emanations from the printed image began to settle on what I had experienced on that fateful day and from one day to the next the photo infected my memory.

Then I thought that if the image had ambushed the memory like that, in time it would end up consuming

it entirely and would turn it into pure fiction. At that moment I understood Joan's fear and wrote to tell him:

"You were right, there are images that are better kept only in your memory."

His message reassured me:

"Don't worry too much. After all, however much you believe them, your memories are not totally reliable either. Memory is a fiction factory."

And the fact is that he was right. I had observed it a few years before when, having finished writing *El dolor de los demás* [*The Pain of Others*], I found a photograph that contradicted everything I remembered. What I had written in the novel — supposedly my real recollection — did not match what was in the photograph. I was not waiting for the funeral procession of my friend and his sister in the bell tower of the hermitage, but was accompanying it along with the other young people from the *huerta*, carrying a bunch of flowers. And the really curious point was that no matter how much I looked at the photograph, I couldn't find a way of projecting the emotion of that day onto it, as if that scene had never existed, as if that boy with a sad expression walking along with a bunch of flowers in his arms were a stranger to me.

But what happened with that photo was different from what was happening to me now. There, without a doubt, my memory had been mistaken. There was an observable "truth" that showed what happened: the photo of the funeral. And a fiction of the events, though not of the emotion: the memory. There was the "that-is-how-it-was" and the "that-is-how-I-felt". Here, on the other hand, it was the fiction of the AI-generated image that was gradually destroying the referent of the emotion: memory.

I confess I was afraid and I destroyed the photo. It took it out of the frame and tore it into a thousand pieces. Then I switched on the computer, sent the file to the recycle bin, and immediately emptied it.

Deleting the file was painful. But even more so was tearing up the photo, as if there were something in physical destruction that hurt more than virtual elimination. The act of breaking, the sound of tearing, the fist clutching the remains of the image and the sight of the pieces of the photo on the table... all this was what I really found most violent, when the truly painful thing should really have been deleting the file, destroying the possibility of the image ever existing again. After all, the paper was just a copy, a print like any other. "That did not exist", I told myself. "That was never there", I tried to convince myself.

I suppose my intention with that iconoclastic gesture was to return to the original memory. Breaking the image as a way of expelling it from my memory.

I had heard Fontcuberta speak on more than one occasion about iconophagy, the strange impulse to consume images so as to internalize their referent. Eating images like someone swallowing memories. That is what happened in the episode of the series *Roar* that I couldn't help watching after listening to Joan: Nicole Kidman becomes the "photo eater", and while her mother is losing her memory, she devours her childhood photos in order to experience her memories strongly.

I hadn't eaten a photograph, but I would have liked to be able to expel it from inside me. Rather than an *iconophage*, I would have liked to become an *iconoemetic*: an image vomiter. I needed to get that fiction with which the image had inoculated me out of my mind. And I naively thought that by eliminating the image I would make the virus that had begun to infiltrate my memory disappear for ever. But what happened was exactly the opposite. My memory remained infected and I could no longer find any way of curing it. At least with the photo I could sense the glitch, the increasingly imperceptible though always present mismatch between memory and digital construction. But now, without the photo, only the recollection remained. And in it, two images bound together. Two images struggling to impose themselves. Two interwoven images that it was no longer possible to unpick.

When I came to this conclusion, I tried everything I could to recover the file. I did not have a back-up copy and the link Joan had sent me was no longer working. The only solution was to ask him for the image again. I didn't know how to do it. I was embarrassed to admit to him that after being so insistent, I had ended up deleting it. So I wrote him a message explaining that I had had a computer problem and the image file had become unreadable.

"I'll try to recover it", he replied at once. "But I can't guarantee anything."

The next day he confirmed it:

"It's not on the server. Pilar has deleted it. And we can't recover it from the link. The only solution is to generate it again."

"If it's not too much trouble", I answered.

"It isn't. Although of course I can't guarantee that it will be the same. In fact, in all likelihood it will be even more accurate than the previous one. The AI system has learned."

"I understand", I wrote. "Anything will do for me now."

The photo that arrived did indeed look different to me from the first image created by AI. I couldn't exactly put my finger on how, but there were nuances in it that I didn't remember having seen. The lighting of the room in the funeral home, the colour and variety of the flowers in the wreaths, the shiny texture of the satin covering my mother's body. But above all the rictus on her face, her empty, blank expression. I didn't know which it resembled more, my original memory or my memory of the first image.

For several minutes I sat with my eyes glued to the screen, as if everything was repositioning itself in my mind. What I saw before my eyes was an intermediate image. Or at least that was what I quickly assumed.

With a speed that surprised me, that image turned into a strange attractor and drew all the memories to itself. In my head all the memories joined hands.

However, for some strange reason the new image was devoid of emotion. Looking at it, I no longer felt that unease that went through me as I gazed at the first image. Perhaps it was because now I was unable to identify the glitch, because the crack had been sutured. The image was too perfect. Too intertwined with the constructed memory, but at the same time too far removed from it. I couldn't find what I had, ironically, called "the blind *punctum*" in it. I couldn't project the awareness of "that-is-how-it-was" onto it. It was an image perhaps closer to the reality of the facts, but also further from the possibility of being felt.

The image without a crack.

I downloaded it to a pen drive and also saved it to the cloud. I printed it on photographic paper, inserted it into the same frame as the image I destroyed and placed it next to the rest of the photos in the display case for my collection.

For a few days I looked at it closely, trying to find the lost emotion. But hardly anything sprung from it, as if this new image had taken away the vibration from the experience. It had contaminated my memory, shaping the way in which, from then on, I remembered the last image of my mother in the coffin with anecdotal precision, but it no longer attracted the agitation, the grief, the weeping to itself. It did not help me recall that moment of tragic intensity.

This time, however, I did not get obsessed. After a few months I stopped agonizing about that infected memory and the image became just one more in my collection. One more element in my visual landscape. I got tired of this "memory game" and in time the story of this image became little more than a minor incident of those years prior to the Great Cataclysm. The virus, the flooding, the burning sun, the bombings, the death of close friends, the exile... everything that happened at the end of the fateful decade of the twenties came to occupy more space in my head, and as happened to so very many survivors — perhaps this is the real origin of the epidemic of forgetfulness we are going through these days — it

ended up relegating everything else to a tiny corner of my memory.

Today, twenty years after that game — because ultimately it was nothing more than a game — the story has fully unfolded in my head. Perhaps the passage of time erodes everything and even tragedies close to us are eventually smoothed out in our memory. Or perhaps, for all I know, some radiation emanating from that remembrance home I walked by this morning passed through my body and helped to make everything vibrate again.

I cannot tell. All that is certain is that on arriving at this habitability capsule I have decided to call home, I felt the need to sit down and write. To resume that practice that many have now abandoned and try to relive those days. To do so through words, trying to capture a memory that sooner or later will finally disappear. The photo caption of memory. My personal mnemotype.

I would have liked to send it to Joan. To discuss it with him. To recall the time when we still trusted in art and in memory. That naive, happy time when we were not yet capable — or perhaps not yet willing — to recognize that everything had already begun to be blown to pieces.

En la trayectoria de Joan Fontcuberta, podemos hallar desde los años noventa una coherente línea de investigación relacionada con las correspondencias entre lenguajes más allá de lo visual y la creación de imágenes por algoritmos o softwares específicos sin el uso de cámaras e, incluso, sin intervención humana. Su constante preocupación sobre las posibilidades de lo fotográfico al margen de la toma, medios de registro, aparatajes técnicos o enfrentamientos tecnológicos entre lo analógico y lo digital, aborda su naturaleza como un medio complejo y difícil de asir, más próximo a disciplinas vinculadas con las ideas, lo sociológico, la comunicación y la semiótica que a las Bellas Artes. Para Joan Fontcuberta, la fotografía es un instrumento de pensamiento que ensancha nuestra cultura visual. Por suerte, la Inteligencia Artificial viene a confirmar que proyectos como *Topofonías* (1993-95), *Orogénesis* (2002) o *Googlegramas* (2005) estaban mirando en la dirección adecuada.

During Joan Fontcuberta's career, we find a consistent line of research since the 1990s related to the correspondences between forms of language beyond the visual and creation of images by algorithms & softwares without the use of cameras, and even without human action. In his constant concern with the possibilities of the photographic medium beyond the shot itself, means of recording, technical apparatus and technological confrontations between analogue and digital, he addresses its nature as a complex medium, difficult to grasp, closer to disciplines connected with ideas, sociological issues, communication and semiotics than to fine arts. To Joan Fontcuberta, photography is an instrument of thought that broadens our visual culture. Fortunately, artificial intelligence is confirming that projects such as *Topophonies* (1993–95), *Googlegrams* (2005) and *Orogénesis* (2006) were looking in the right direction.

# GOOGLEGRAMAS

2004-10

**Google es el principal motor de búsqueda** que conocemos en Internet y el sitio web más usado a nivel mundial. Para la mayoría de nosotros, supone una herramienta indispensable en el trabajo diario, permite encontrar en segundos la información que necesitamos. Si queremos localizar cualquier imagen, es necesario introducir una palabra que sirva de referente, produciendo así un traspaso de relaciones entre lo textual y lo visual, digamos que entre un concepto y su representación. Las piezas de esta serie han sido reconstruidas mediante un programa freeware de fotomosaico conectado online al buscador Google. El resultado final se compone de miles de imágenes disponibles en Internet, localizadas aplicando como criterio de búsqueda unos términos relacionados con cada fotografía en particular, jugando con afinidades poéticas, simbólicas, irónicas, políticas o humorísticas.

La lectura de esta obra se superpone en dos niveles. Uno primero que percibimos de lejos y donde prevalece una imagen muy icónica elegida por el artista. El segundo, más sutil, al acercarnos y observar con detalle la infinitud de teselas-píxeles que constituyen la retícula de la superficie: un denso mosaico calidoscópico que pone de manifiesto el azar y los accidentes en las conexiones entre imagen y palabra.

**Google is the most prominent search engine** we know on the Internet and the most widely used website worldwide. For most of us it represents an indispensable tool in our daily work, enabling us to find the information we need in seconds. If we want to locate an image, we have to enter a word that serves as a referent, thereby producing a relational transference between the textual and the visual: between a concept and its representation, let us say. The pieces in this series were reconstructed using a freeware photomosaic program connected online to the Google search engine. The final result is made up of thousands of images available on the Internet, found by applying terms specific to each photograph as search criteria, playing with poetic, symbolic, ironic, political or humorous affinities.

This work is read on two superimposed levels. We perceive the first level, dominated by a highly iconic image chosen by the artist, from a distance, and the second more subtle level when we get closer and look in detail at the innumerable underlying tesserae/pixels which constitute the surface grid: a dense kaleidoscopic mosaic that reveals the random, accidental connections between image and word.



**GOOGLEGRAMA: PINK FLOYD, 2007** Puerta tapiada, Barcelona. La fotografía ha sido reconstruida mediante un programa *freeware* de fotomosaico conectado online al buscador Google. El resultado final se compone de 8.160 imágenes disponibles en internet, localizadas aplicando como criterio de búsqueda todos los sustantivos presentes en la letra de la canción *Another Brick in the Wall* –escrita por Roger Waters, bajista y principal compositor de la banda Pink Floyd–, cuyas tres variaciones componen el núcleo del mitico álbum *The Wall* (1979).

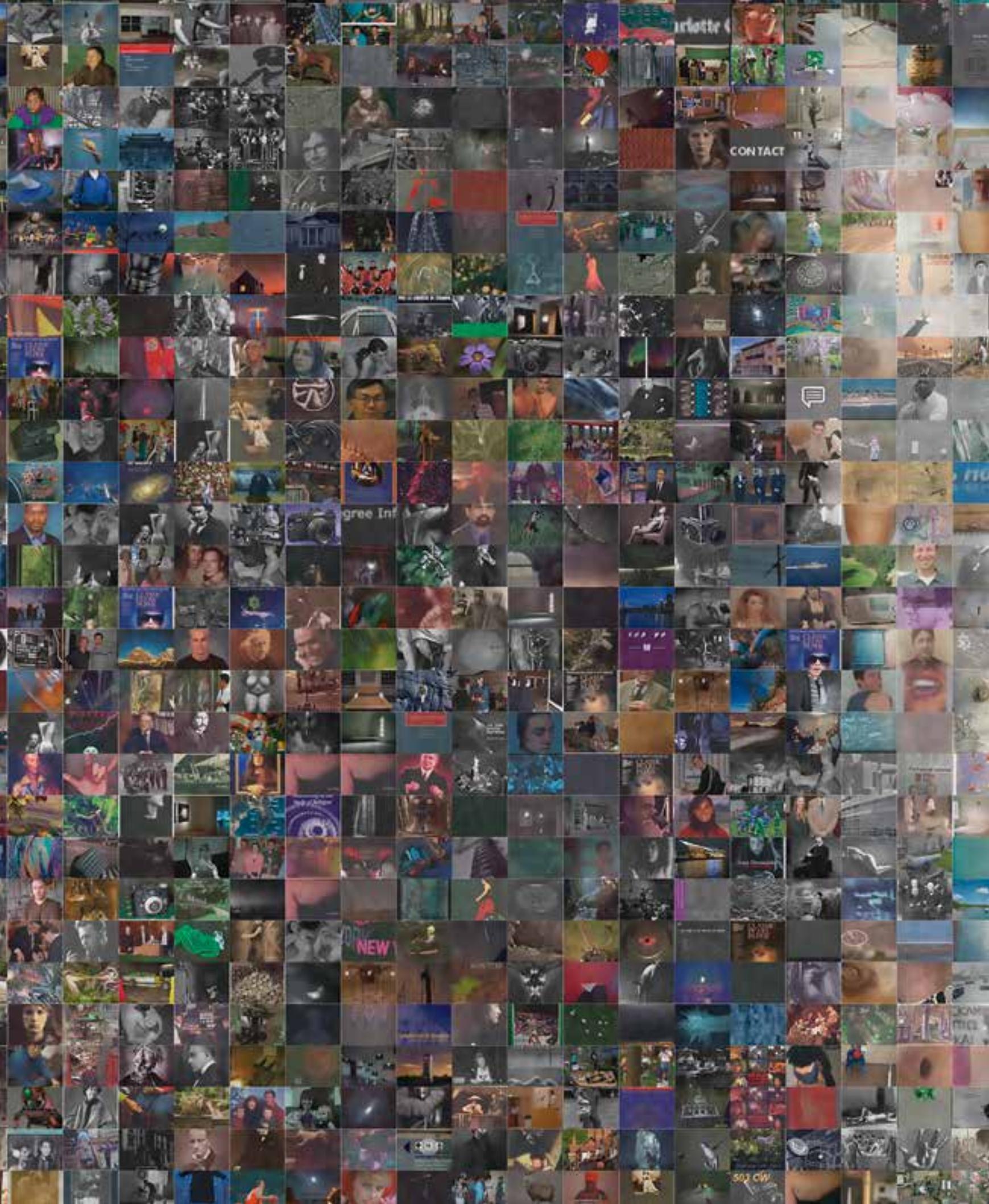
Blocked off gate. The photograph has been refashioned using photomosaic freeware, linked to Google's Image Search function. All of the nouns in Roger Waters' lyrics to "Another Brick in the Wall" were fed into Google as search criteria. The final result is a composite of 8,160 images available on the Internet that responded to those criteria. Waters was the bass player and main composer for Pink Floyd and this piece articulated the mythic "The Wall" album (1979).

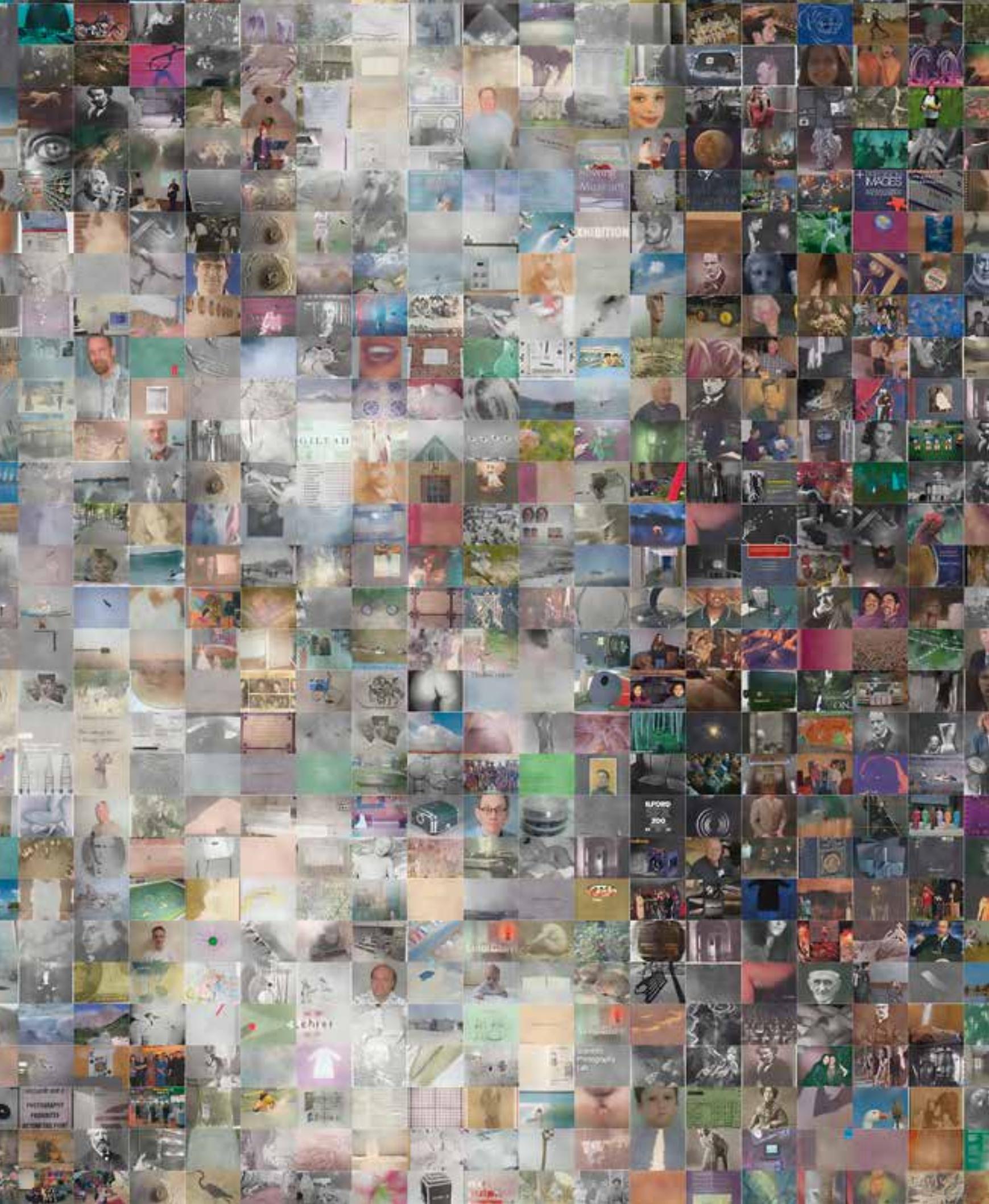
**GOOGLEGRAMA: NIÉPCE, 2005** Primera fotografía de la historia, realizada por Nicéphore Niépce en 1826. La fotografía se ha reconstruido mediante un programa *freeware* de fotomosaico conectado online al buscador Google. El resultado final se compone de 10.000 imágenes disponibles en Internet, localizadas aplicando como criterio de búsqueda las palabras «foto» y «photo».

First photograph in history, taken by Nicéphore Niépce in Gras, France, 1826. The photograph has been refashioned using photomosaic freeware, linked to Google's Image Search function. The final result is a composite of 10,000 images available on the Internet that responded to the words "photo" and "foto" as search criteria.













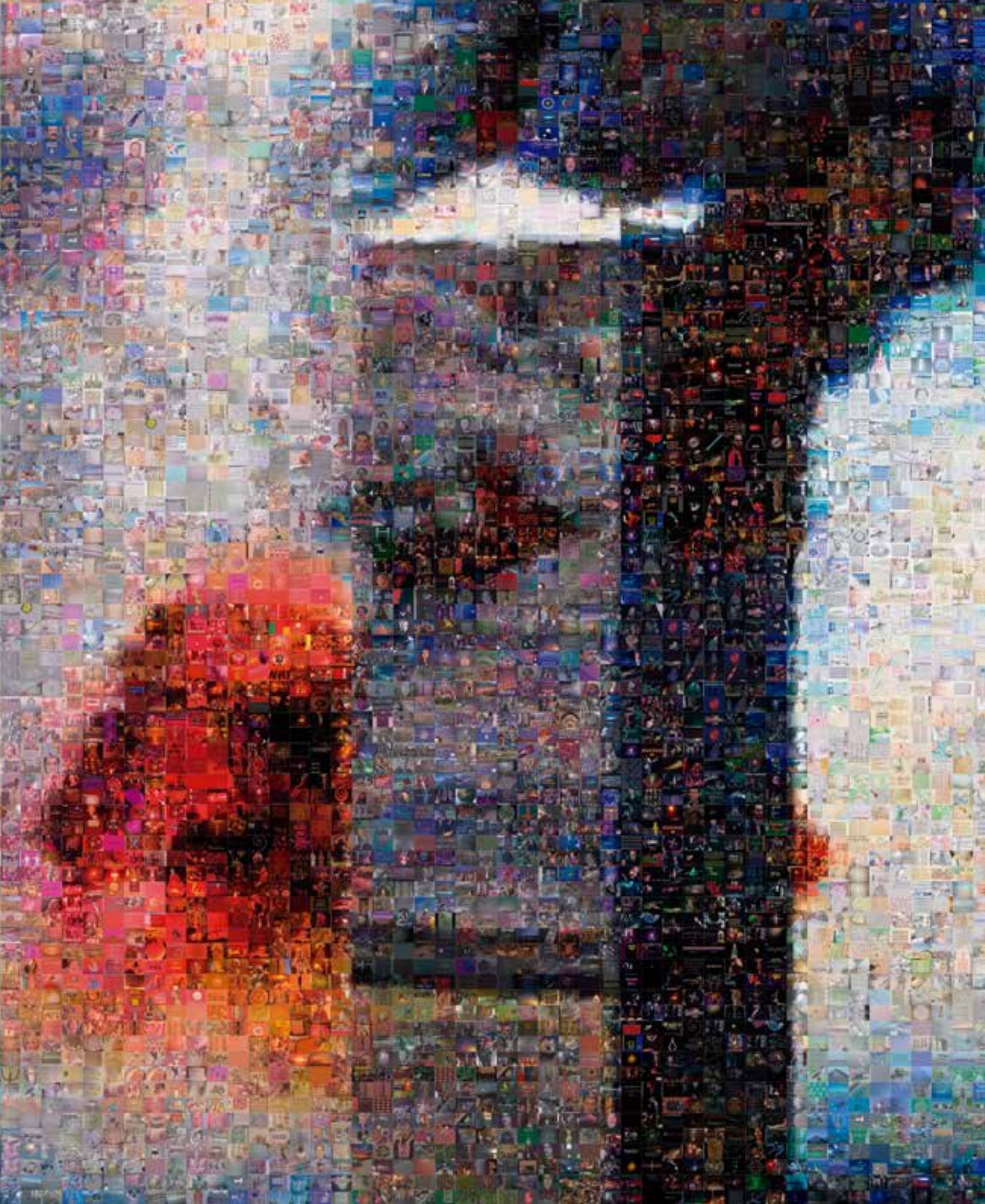
**GOOGLEGRAMA: ABU GHRAIB, 2004** Imagen de la soldado Lynndie England humillando a un recluso en la prisión de Abu Ghraib en Bagdad. La fotografía se ha reconstruido mediante un programa *freeware* de fotomosaico conectado online al buscador Google. El resultado final se compone de 10.000 imágenes disponibles en Internet, localizadas aplicando como criterio de búsqueda los nombres de personas y cargos citados en el *Final Report of the Independent Panel to Review DoD Detention Operation* del llamado Schlesinger Panel, en agosto del 2004. *Abu Ghraib prisoner abuse. Enlisted soldiers:* Sergeant Joseph Darby, Sergeant Javal, Private First Class Lynndie England, Staff Sergeant Ivan Frederick, Specialist Charles Graner, Specialist Sabrina Harman, Jeremy Sivits; *Defense Department officials and military officers:* Deputy Undersecretary of Intelligence Stephen Cambone, Lieutenant General Ricardo Sánchez, Major General Barbara Fast, Major General Geoffrey Miller, Brigadier General Janis Karpinski, Colonel Thomas Pappas, Lieutenant General William Boykin; *Civilian contractors:* Steven Stephanowicz, Joe Ryan; *Top officials:* President George W. Bush, Vice President Dick Cheney, Defense Secretary Donald Rumsfeld, Alberto Gonzales.

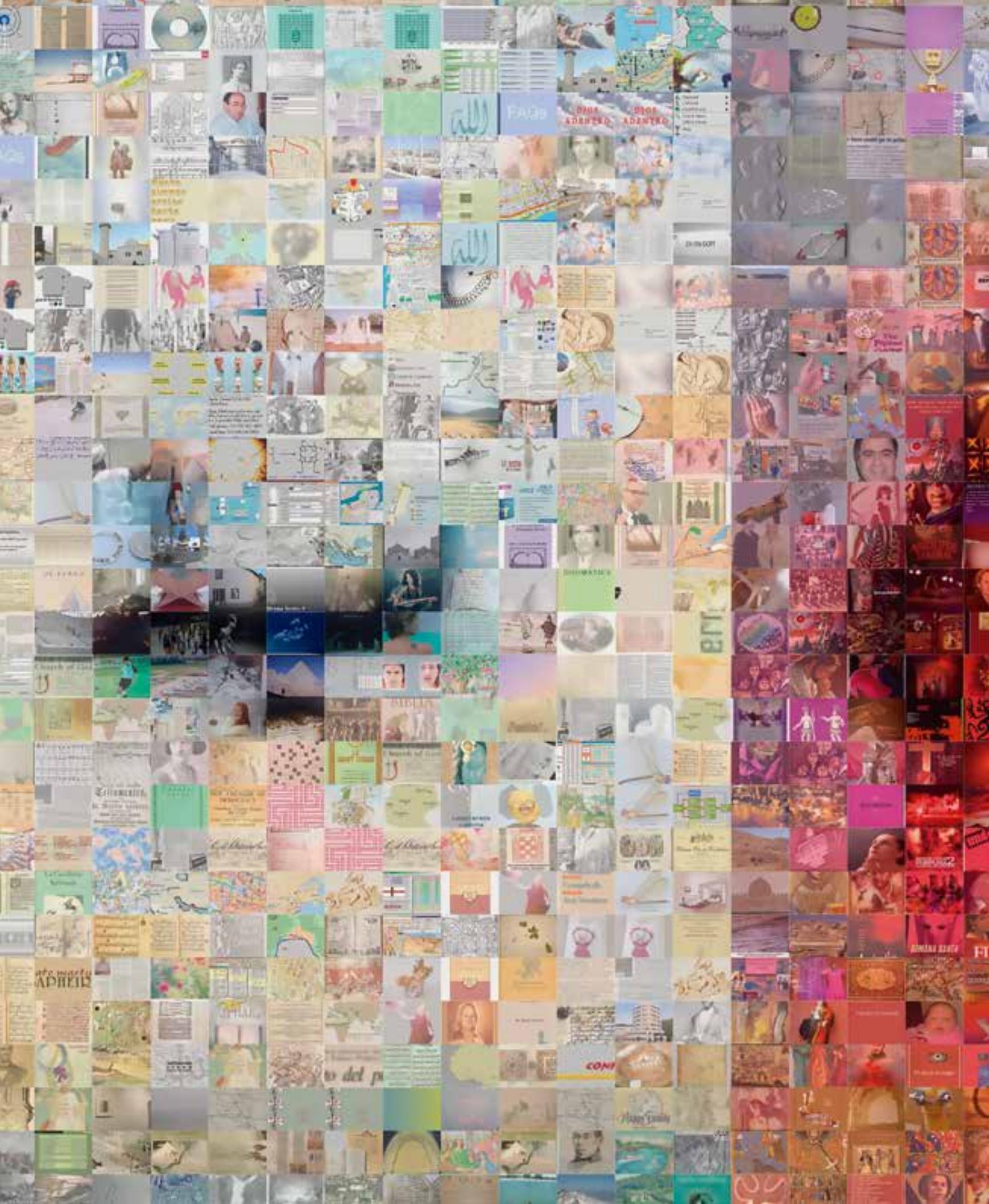
Private Lynndie England humiliating a prisoner in the Abu Ghraib detention center in Baghdad. The photograph has been refashioned using photomosaic freeware , linked to Google's Image Search function. The names of individuals and positions mentioned in the Final Report of the Independent Panel to Review DoD Detention Operation (also known as the Schlesinger Panel) regarding Abu Ghraib prisoner abuse were fed into Google as search criteria. The final result is a composite of 10,000 images available on the Internet that responded to those criteria. Search words: Enlisted soldiers: Sergeant Joseph Darby, Sergeant Javal, Private First Class Lynndie England, Staff Sergeant Ivan Frederick, Specialist Charles Graner, Specialist Sabrina Harman, Jeremy Sivits; Defense Department officials and military officers: Deputy Undersecretary of Intelligence Stephen Cambone, Lieutenant General Ricardo Sanchez, Major General Barbara Fast, Major General Geoffrey Miller, Brigadier General Janis Karpinski, Colonel Thomas Pappas, Lieutenant General William Boykin; Civilian contractors: Steven Stephanowicz, Joe Ryan; Top officials: President George W. Bush, Vice President Dick Cheney, Defense Secretary Donald Rumsfeld, Alberto Gonzales.













**GOOGLEGRAMA: 11-S NY, 2005** Instantáneas de los atentados del 11-S en Nueva York reconstruidas mediante un programa freeware de fotomosaico conectado online al buscador Google. El resultado final se compone de 6.000 imágenes disponibles en Internet, localizadas aplicando como criterio de búsqueda las palabras «Dios», «Yahvé» y «Alá», en castellano, francés e inglés.

September 11 plane crash snapshots. The photographs have been refashioned using photomosaic freeware, linked to Google's Image Search function. The final result is a composite of 8,000 images available on the Internet that responded to the words: "God", "Yahve" and "Allah" in Spanish, French and English.

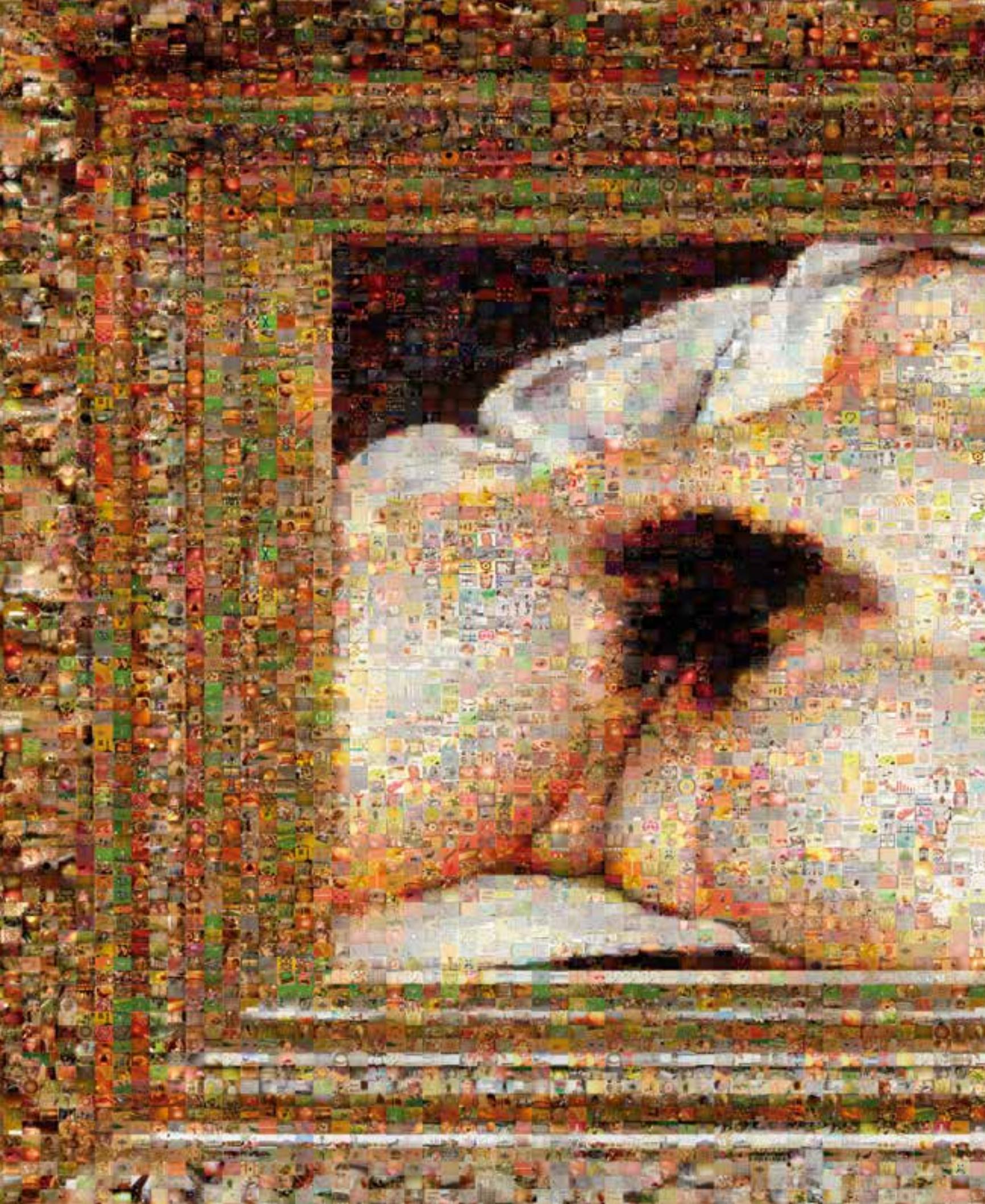
**GOOGLEGRAMA: INMIGRANTES, 2005** Imagen de los cadáveres de dos emigrantes ahogados en la playa de Vistahermosa del Puerto de Santa María (Andalucía), el 31 de octubre del 2003. Fotografía de José F. Ferrer reconstruida mediante un programa *freeware* de fotomosaico conectado *online* al buscador Google. El resultado final se compone de 10.000 imágenes disponibles en Internet, localizadas aplicando como criterio de búsqueda los temas propuestos en una encuesta del Instituto Opina en septiembre del 2004 como problemas prioritarios de los españoles: «bienestar social», «salud y asistencia sanitaria», «pensiones», «paro», «inflación», «vivienda», «terrorismo», «delincuencia», «drogas», «impuestos», «civismo y valores morales», «medio ambiente», «contaminación», «educación», «servicios públicos», «derechos de las mujeres» y «violencia doméstica». Corpses of two drought immigrants in the beach of Vistahermosa, Puerto de Santa María (Southern Spain), dated October 31<sup>st</sup> 2007. Photo by José F. Ferrer refashioned using photomosaic freeware, linked to Google's Image Search function. The final result is a composite of 10,000 images available on the Internet that responded to Spaniards prioritizing concerns according to a poll conducted by Instituto Opina in September 2004, as search criteria. The list of words was (in Spanish): "social welfare", "health", "medical care", "pension", "unemployment", "inflation", "housing", "terrorism", "crime", "drugs", "taxes", "civic and moral values", "environment", "contamination", "education", "public services", "women rights" and "domestic violence".

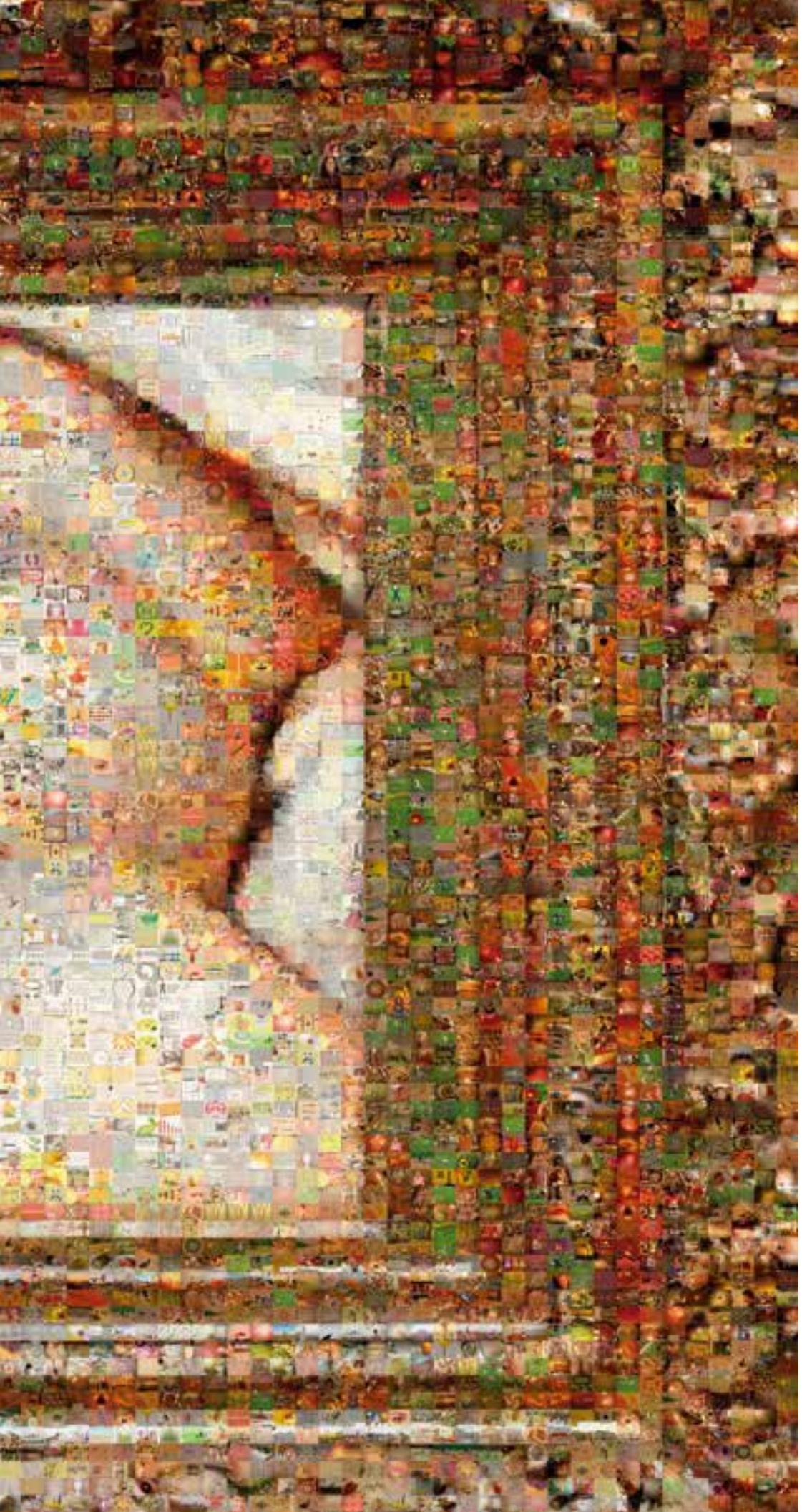








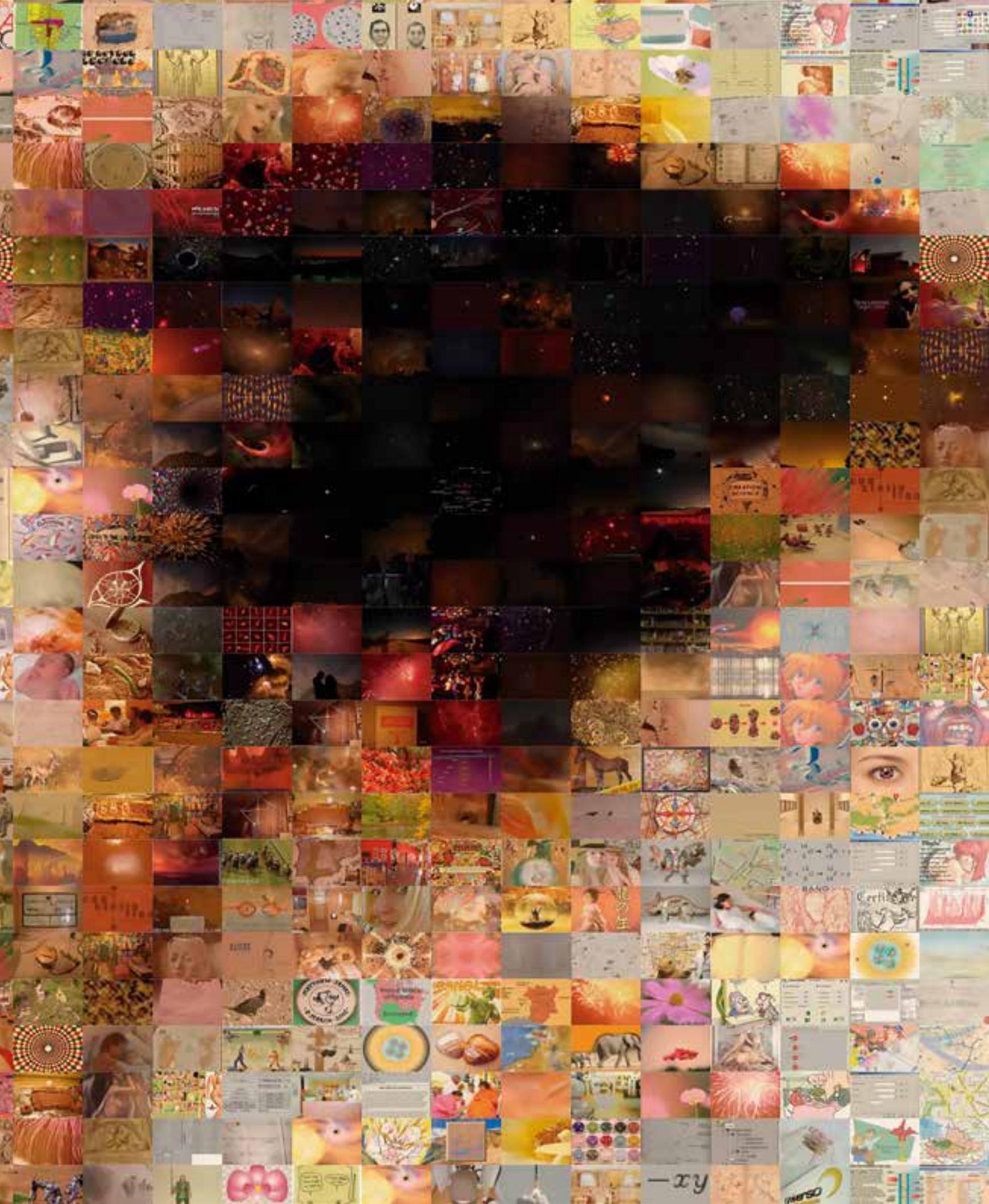




**GOOGLEGRAMA: EL ORIGEN DEL MUNDO, 2007**

*L'Origine du Monde* (El origen del mundo) de Gustave Courbet, 1866. La imagen se ha reconstruido mediante un programa *freeware* de fotomosaico conectado online al buscador Google. El resultado final se compone de 10.000 imágenes disponibles en Internet, localizadas aplicando como criterio de búsqueda los términos físicos «Big Bang», «Black Hole» (agujero negro) y «Dark Matter» (materia oscura).

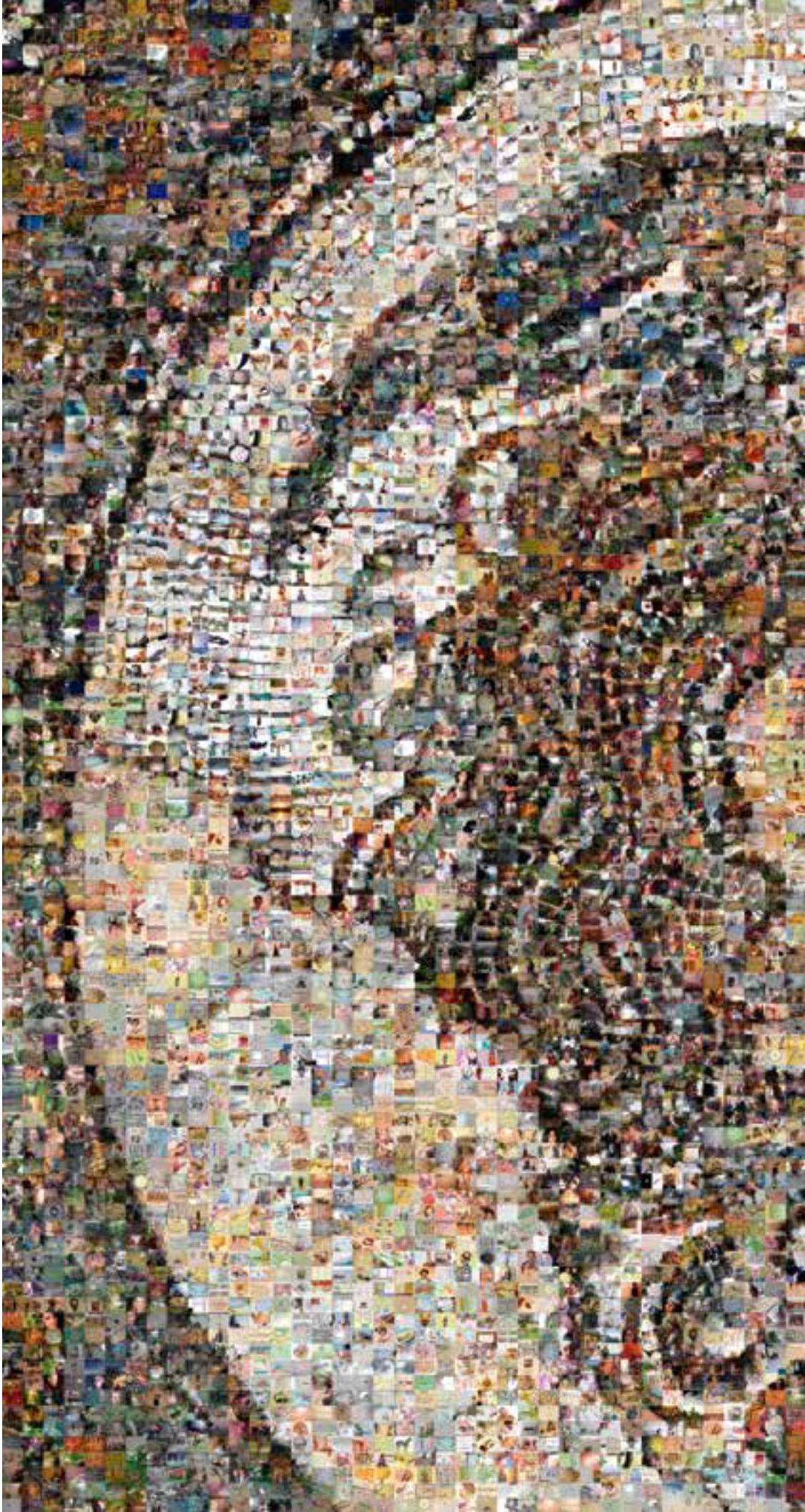
"*L'Origine du Monde*" (The Origin of the World) by Gustave Courbet, 1866. The picture has been re-fashioned using photomosaic freeware, linked to Google's Image Search function. The final result is a composite of 10,000 images available on the Internet that responded to the terms "Big Bang", "black hole" and "dark matter" as search criteria.





**GOOGLEGRAMA: MEDUSA, 2007** Mosaico de la Medusa, conservado en el Museo Nacional de Arqueología de Tarragona. La imagen ha sido reconstituida mediante un programa *freeware* de fotomosaico conectado *online* al buscador Google. El resultado se compone de 10.000 imágenes disponibles en internet, localizadas aplicando como criterio de búsqueda los valores míticos de la Medusa enunciados en el «Diccionario de Símbolos» de Juan Eduardo Cirlot: «sabiduría femenina soberana», «mirada mortal y purificadora», «fuerza de la naturaleza», «ciclo del tiempo», «vida, muerte y renacimiento», «creatividad y destrucción», «energía latente y activa», «conexión a la tierra», «última verdad» (en catalán y castellano).

2007 The Medusa Mosaic, in the National Archaeological Museum of Tarragona. The image has been reconstructed using a freeware photomosaic program connected online to the Google search engine. The result is composed of 10,000 images available on the Internet, located by applying the mythical values of Medusa stated in Juan Eduardo Cirlot's Dictionary of Symbols as search criteria: "sovereign female wisdom", "fatal and purifying gaze", "force of nature", "cycle of time", "life, death and rebirth", "creativity and destruction", "latent and active energy", "connection to the earth", "ultimate truth" (in Catalan and Spanish).









# OROGÉNESIS

2002-06

**La orogénesis es la parte de la geografía física** que estudia la formación del relieve y, por tanto, la aparición de montañas y llanos. En este proyecto la dislocación obvia del entorno real se ve correspondida por otra dislocación mucho más compleja: la de los códigos de representación. Los paisajes son generados por programas informáticos que han sido diseñados para interpretar «mapas», es decir, abstracciones codificadas proporcionando una información cartográfica (curvas de nivel, datos topográficos, valores altimétricos, etc.).

Fontcuberta utiliza estos programas de tratamiento de imagen para interpretar información procedente de obras maestras del género paisajístico, tanto en pintura como en fotografía, que el programa traduce tomándolos por mapas. De esta forma se generan paisajes de lugares inexistentes pero de apariencia convincentemente fotorrealista, que ya no parten de referentes geográficos ni son el resultado de la experiencia directa de la naturaleza sino del imaginario previo que suministra el arte. Estas pseudo-fotografías pertenecen a un ámbito indeterminado más cercano a los nemotipos que a la condición de la fotografía documental: en ellas no interviene ni cámara ni lente, son producto de un puro cálculo computacional.

**Orogenesis is the branch of physical geography** that studies the formation of landforms and therefore the origin of mountains and plains. In this project the obvious displacement of the real setting is matched by another much more complex displacement; that of the codes of representation. Landscapes are generated by computer programs that have been designed to interpret "maps", that is, codified abstractions providing cartographic information (contour lines, topographic data, altimetric values, etc.).

Fontcuberta uses these image processing programs to interpret information derived from masterpieces of the landscape genre, in both painting and photography, which the program translates by taking them as maps. This generates landscapes of non-existent places but of convincingly photorealistic appearance, which are no longer based on geographical referents nor on direct experience of nature, but rather on the pre-existing imaginary supplied by art. These pseudo-photographs belong to an indeterminate realm closer to nemotypes than to the status of documentary photography. No camera or lens is involved in them; they are the product of pure computational calculation.



OROGÉNESIS: ATGET, 2004

Eugène Atget  
*Saint-Cloud, 1926*  
Gelatina de plata, 17,8 x 22,4 cm  
MoMA, New York





**OROGENESIS: ANONYMOUS (GIBRALTAR 01006), 2003**

Anónimo

*Residencia de verano del Gobernador, 1888 - 1894*

Tiraje a la albúmina, 18 x 23 cm aprox.

Fondo Fotográfico Universidad de Navarra, Pamplona, Spain









OROGÉNESIS: FRIEDRICH, 2002

Caspar David Friedrich  
*Wanderer Above the Sea of Fog*,  
1818  
Óleo sobre tela, 94 x 74 cm  
Kunsthalle, Hamburg





### OROGÉNESIS: FENTON, 2005

Roger Fenton

*The Valley of the Shadow of Death*, 1855

Papel salado, 27,4 x 34,7 cm

J. Paul Getty Museum, Los Ángeles





## OROGÉNESIS: TURNER, 2003

Joseph Mallord William Turner  
*The Burning of the Houses of Lords and Commons, 16 th October 1834*, 1835  
Óleo sobre tela, 91,5 x 122 cm  
Philadelphia Museum of Art, Filadelfia

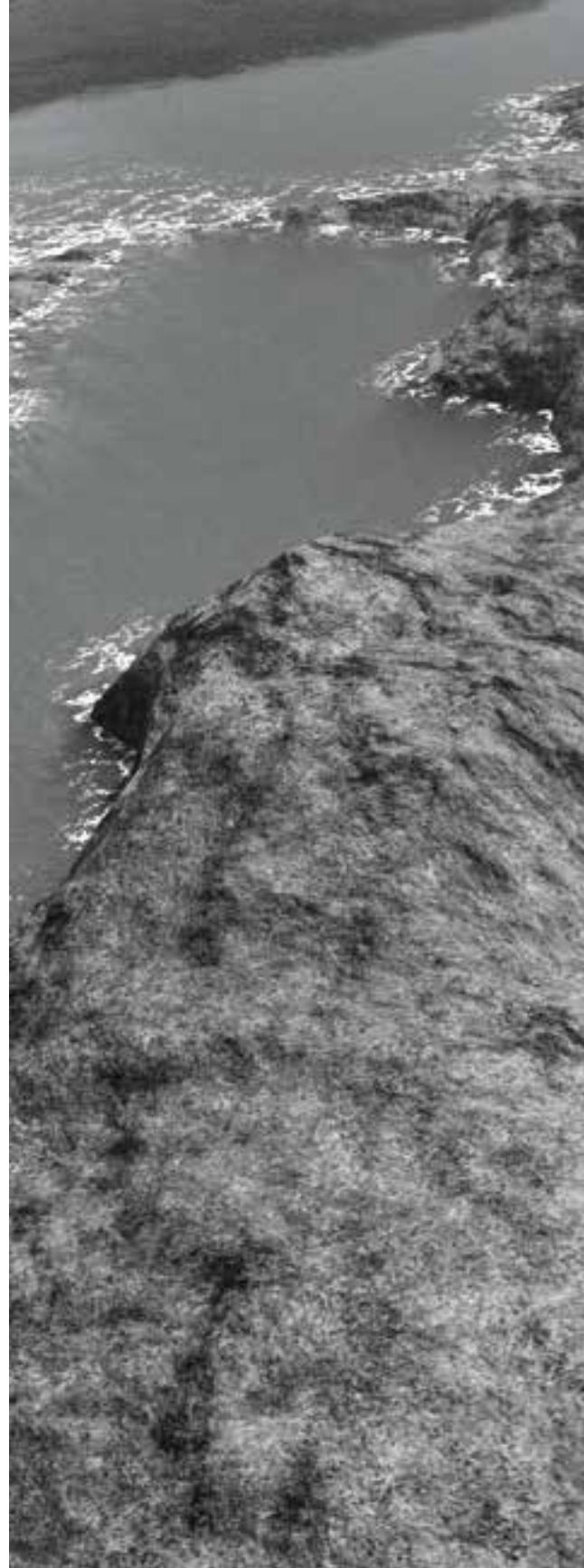


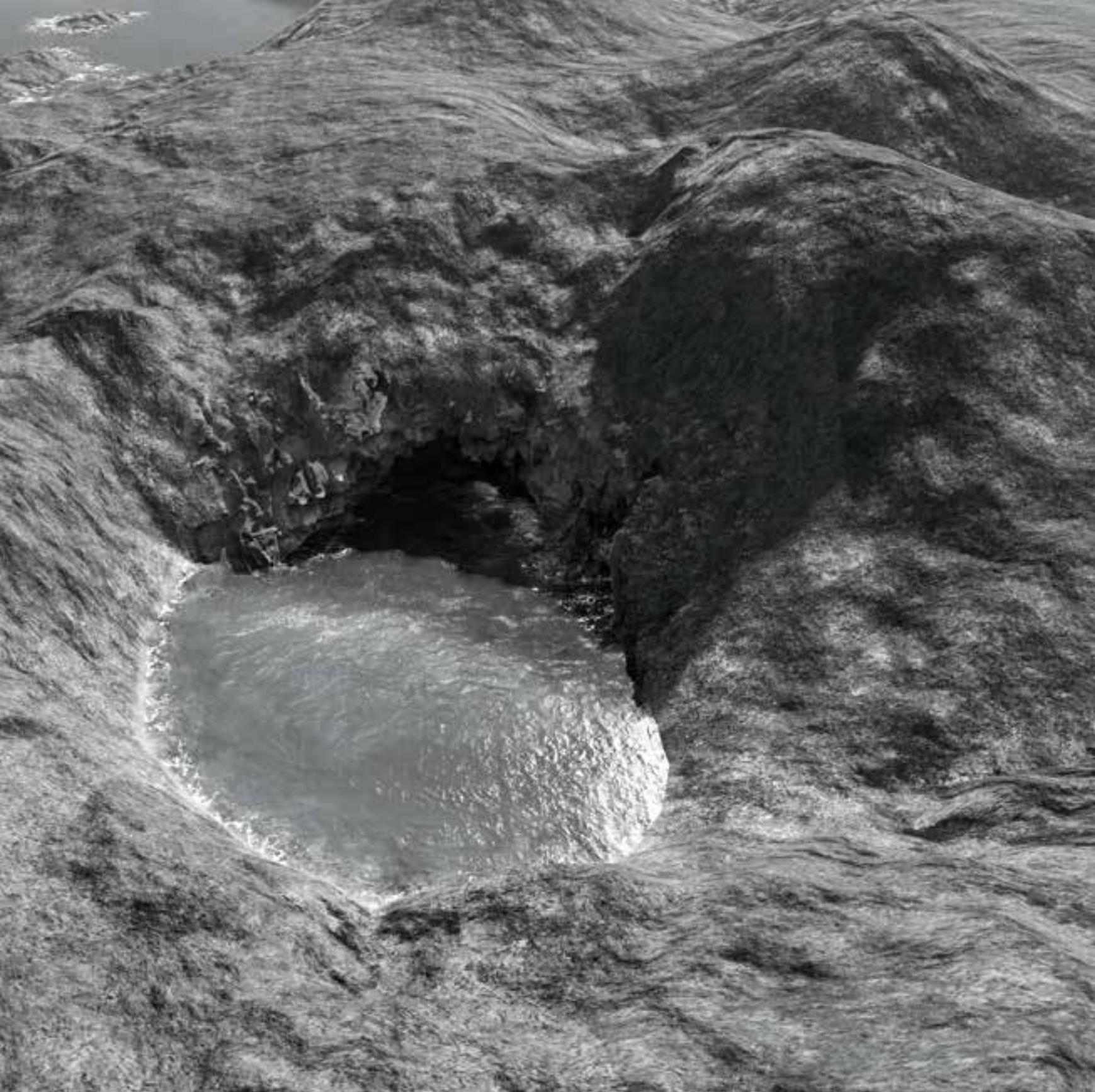




OROGÉNESIS: LE GRAY, 2004

Gustave Le Gray  
*Seascape with Cloud Study*, 1856-1857  
Tiraje a la albúmina, 29,2 x 40,6 cm  
Victoria and Albert Museum, Londres





## OROGÉNESIS: CÉZANNE, 2003

Paul Cézanne

*Mont Sainte-Victoire*, 1900

Óleo sobre tela, 78 x 100 cm

Museo del Hermitage, San Petersburgo,  
Rusia







OROGÉNESIS: HOKUSAI, 2004

Katsushika Hokusai

*The Great Wave Off Kanagawa* from  
«Thirty-Six Views of Mount Fuji», 1823-29

Xilografía polícroma, 25 x 38 cm

Metropolitan Museum of Art, Nueva York







OROGÉNESIS: FRITH, 2004

Francis Frith

*The Pyramids of Dahshur, Egypt, 1858*

Tiraje a la albúmina, 34 x 48 cm

The National Museum of Photography,

Film & Television, Bradford





## OROGÉNESIS: FISKE, 2004

George Fiske

*Dancing on the Overhanging Rock  
at Glacier Point, 5200 feet, Yosemite  
National Park, California, c. 1885*  
Tiraje a la albúmina, 19 x 10,8 cm  
National Park Service,  
Yosemite Museum





## OROGÉNESIS: STIEGLITZ, 2005

Alfred Stieglitz

*Equivalent*, 1926

Gelatina de plata, 11,8 x 9,2 cm

The Metropolitan Museum of Art,  
Nueva York





# TOPOFONÍAS

1993-95

EN COLABORACIÓN CON GALERÍA VIRTUAL

**Este proyecto parte de una propuesta** cuyo título, *Topofonía: música terrenal*, se contrapone a la idea de Pitágoras de la «música celestial» que se remonta al siglo VI a.C. Tal como el neologismo sugiere, su propósito apunta a extraer el sonido de un cierto «topos» (lugar). Básicamente, la pieza, concebida como una instalación interactiva, traslada la silueta de unas montañas a una cierta melodía, evocando el principio de los alquimistas de la equivalencia entre materia y frecuencia. El sistema permite elegir un punto de vista de la cordillera y ese perfil cambiante según la perspectiva del observador opera como una gráfica algorítmica superpuesta a un pentagrama, que equivale a una secuencia de notas musicales. La percepción de la naturaleza aparece aquí como la reciprocidad entre dos sistemas de traducción en base a formas visuales y acústicas.

Este histórico proyecto basado en tecnología de realidad virtual fue engendrado merced a la invitación de Galería Virtual (plataforma de creación colaborativa de los hermanos Roc y Narcís Parés). Hoy puede parecernos rudimentario, incluso los en su momento potentes ordenadores Silicon Graphics que lo vehiculizaron han quedado obsoletos y resultan impracticables. Pero su pertinencia en el arte digital quedó puesta de manifiesto al ser acogido por una serie de museos y centros de arte contemporáneos internacionales como la Tate Gallery (Londres), Ontario Art Gallery (Toronto), Centro de Arte Reina Sofía (Madrid), Arteleku (Donostia/San Sebastián) y Centre d'Art Santa Mònica (Barcelona), entre otros.

**This project starts from a concept** whose title, *Topophony: Earthly Music*, is counterposed to Pythagoras's idea of "celestial music", which dates back to the sixth century BC. As the neologism suggests, its purpose is to extract the sound from a certain "topos" (place). Basically, the piece, conceived as an interactive installation, transposes the outline of mountains into a certain melody, evoking the alchemical principle of equivalence between matter and frequency. The system makes it possible to choose a viewpoint of the mountain range, and that outline, which changes according to the observer's perspective, functions as an algorithmic graphic pattern superimposed on a stave, equivalent to a sequence of musical notes. The perception of nature emerges here as the reciprocity between two translation systems based on visual and acoustic forms.

This historic project based on virtual reality technology was developed at the invitation of Galería Virtual (the collaborative creation platform of the brothers Roc and Narcís Parés). It may seem rudimentary to us today, and even the Silicon Graphics computers on which it ran, powerful in their day, have become obsolete and are now impracticable. But its relevance in digital art was made clear when it was welcomed by a series of contemporary art museums and centres such as the Tate Gallery (London), the Art Gallery of Ontario (Toronto), the Centro de Arte Reina Sofía (Madrid), Arteleku (Donostia/San Sebastián) and the Centre d'Art Santa Mònica (Barcelona), among others.

Vistas de la montaña de Montserrat  
Views of Montserrat mountain







Melodías extraídas del programa del ordenador. Los pares de números representan las notas y octavas de la siguiente manera:  
Melodies extracted from the computer program. The pairs of numbers represent the notes and octaves in the following manner:

0 = c  
1 = d  
2 = e  
3 = f  
4 = g  
5 = a  
6 = h

#### Melodía de la vista este East View Melody

(4,3), (4,3), (3,3), (4,2), (1,4), (1,5), (3,3), (4,4), (5,3), (3,5), (2,4), (4,3), (5,3),  
(1,5), (0,5), (5,5), (4,3), (5,3), (2,4), (3,3), (6,3), (2,4), (1,3), (5,4), (0,3), (4,3),  
(5,4), (3,4), (3,4), (6,4), (3,3), (4,2), (3,3), (1,4), (5,3), (3,3), (4,2), (3,3), (2,4),  
(5,3), (1,2), (4,2), (0,4), (0,3), (4,3), (4,3), (6,3), (6,3), (2,3), (0,3), (4,2), (2,4),  
(2,1), (0,3), (4,3), (4,3), (4,2), (3,3), (4,3), (5,3), (3,4), (3,4), (2,3), (5,3), (0,7),  
(3,4), (1,3), (6,2), (5,5), (2,1), (0,2), (4,3), (2,5), (4,0), (4,2), (1,3), (6,1), (6,3),  
(5,3), (4,3), (0,4), (3,4), (6,3), (4,3), (2,4), (6,6), (5,4), (6,1), (6,4), (4,2), (6,3),  
(4,3), (5,2), (5,2), (4,2), (5,2), (5,2), (2,3), (5,2), (0,3), (5,2), (2,3), (3,3), (6,2),  
(3,3), (6,2), (1,3), (5,2), (2,3), (4,2), (6,2), (4,2), (2,3), (3,3), (3,3), (5,2), (4,2),  
(5,2), (4,2), (2,3), (1,3), (0,3), (6,3), (1,4), (5,3), (0,3), (3,4), (5,2), (5,0), (5,1),  
(3,1), (2,2), (0,0), (2,2), (4,2), (1,2), (5,2), (5,2), (0,3), (0,3), (2,3), (3,3), (6,3),  
(2,3), (0,3), (3,3), (2,4)

#### Melodía de la vista sur South View Melody

(2,4), (4,4), (6,4), (4,4), (3,5), (2,3), (2,4), (0,5), (3,5), (1,5), (0,5), (1,3), (2,6),  
(2,5), (4,4), (4,3), (6,1), (2,5), (6,4), (6,4), (2,6), (2,3), (0,7), (3,4), (3,5), (5,4),  
(1,4), (3,6), (6,3), (4,5), (3,4), (3,2), (4,4), (2,1), (6,5), (5,5), (4,4), (2,6), (3,5),  
(5,5), (4,4), (3,3), (3,3), (6,4), (1,4), (0,4), (4,5), (3,4), (6,4), (1,4), (5,0), (2,5),  
(6,4), (2,3), (6,4), (0,4), (0,2), (5,2), (6,5), (0,6), (0,0), (4,4), (6,4), (4,5), (4,4),  
(3,4), (1,4), (6,4), (2,5), (1,5), (4,5), (6,5), (0,5), (6,3), (6,3), (6,4), (5,4), (6,4),  
(3,1), (6,3), (5,4), (2,3), (3,4), (0,4), (2,3), (4,3), (3,4), (3,4), (1,4), (2,4), (2,4),  
(2,4), (1,4), (4,4), (1,4), (0,4), (4,4), (1,4), (0,3), (2,2), (5,2), (1,3), (2,3), (6,3),  
(3,4), (3,4), (4,4), (0,4), (4,4), (3,4), (0,4), (4,3), (0,4), (6,3), (3,3), (0,4), (2,4),  
(0,5), (6,4), (4,4), (4,4), (2,4), (1,4), (4,2), (1,3), (6,3), (0,4), (1,4), (5,3), (1,4),  
(4,4), (6,4), (3,3), (4,2), (1,4), (0,4), (0,4), (2,4), (1,4), (1,4), (4,4), (6,3), (1,5),  
(2,5), (5,4), (2,4), (1,4)

#### Melodía de la vista oeste West View Melody

(4,5), (1,5), (3,5), (5,5), (6,4), (2,5), (3,5), (1,5), (1,5), (3,5), (2,5), (0,5),  
(3,5), (1,5), (2,5), (3,5), (5,5), (0,5), (5,5), (1,5), (6,5), (3,5), (3,5), (6,5),  
(3,5), (5,5), (5,5), (1,5), (3,4), (6,4), (0,6), (6,5), (1,3), (3,6), (4,5), (2,3),  
(4,4), (0,5), (4,4), (2,5), (6,4), (4,4), (5,4), (0,5), (6,4), (2,5), (5,5), (1,5),  
(0,5), (3,5), (1,6), (2,6), (3,5), (0,3), (3,5), (2,5), (4,4), (1,4), (3,5), (0,5),  
(4,4), (5,5), (0,5), (0,5), (4,5), (6,4), (3,5), (1,5), (2,5), (0,5), (0,5), (3,5),  
(4,5), (4,5), (2,5), (6,4), (2,6), (5,5), (5,5), (4,5), (3,6), (2,6), (1,5), (0,5),  
(4,4), (2,5), (6,5), (0,6), (0,4), (1,5), (5,4), (4,6), (3,5), (2,5), (5,4), (2,4),  
(0,7), (4,4), (4,5), (5,4), (2,4), (4,5), (3,4), (4,4), (6,5), (1,4), (2,5), (0,3),  
(0,5), (2,5), (6,5), (4,5), (2,5), (2,5), (6,5), (5,5), (1,4), (3,4), (6,5), (0,0),  
(1,4), (3,4), (3,2), (2,4), (4,3), (0,4), (5,4), (5,4), (4,4), (4,5), (1,5), (5,4),  
(3,4), (4,4), (6,4)

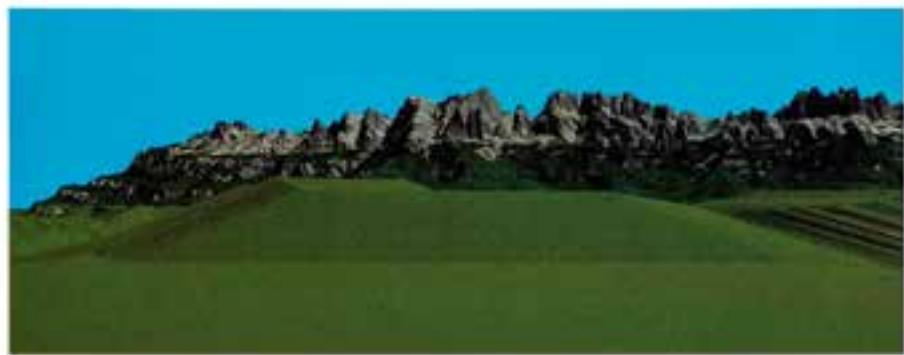
#### Melodía de la vista norte North View Melody

(4,3), (1,4), (3,4), (1,5), (4,5), (3,5), (0,7), (2,4), (5,3), (2,5), (0,3), (1,3),  
(4,4), (4,3), (3,6), (3,5), (6,3), (5,3), (1,3), (2,5), (5,2), (6,2), (1,2), (3,3),  
(4,0), (4,1), (0,2), (0,3), (0,2), (2,2), (5,2), (1,1), (1,3), (0,4), (3,4), (4,2),  
(0,2), (2,3), (10,2), (1,4), (3,6), (6,3), (1,5), (3,2), (10,2), (1,3), (0,2), (5,1),  
(2,1), (2,3), (2,0), (3,2), (3,1), (4,2), (0,2), (2,2), (14,2), (1,1), (1,1), (2,1),  
(6,1), (1,2), (5,1), (2,2), (2,2), (0,3), (3,2), (5,2), (2,2), (2,2), (0,3), (0,3),  
(4,1), (6,1), (10,3), (6,0), (3,4), (3,2), (4,0), (0,3), (1,3), (2,2), (5,1), (6,2),  
(3,2), (5,2), (2,2), (0,1), (5,1), (2,2), (3,3), (0,2), (3,2), (3,1), (4,2), (6,2),  
(4,1), (0,3), (2,2), (2,2), (6,2), (2,3), (5,2), (5,2), (6,2), (2,3), (0,3), (4,2),  
(0,2), (0,2), (10,2), (0,2), (2,2), (2,2), (6,1), (2,2), (0,3), (2,3), (0,1), (3,3),  
(6,2), (3,1), (3,3), (6,3), (5,3), (3,3), (3,2), (0,2), (5,1), (4,2), (0,3), (0,3),  
(1,3), (5,2), (2,2)



Four staves of musical notation for a piano. The top two staves are in treble clef, and the bottom two are in bass clef. The music consists of eighth and sixteenth note patterns. Measure 1 starts with a treble clef, a common time signature, and a key signature of one sharp. Measures 2-4 start with a bass clef, and measures 5-8 return to a treble clef. The notation includes various dynamics like forte and piano, and performance instructions like "riten." (riten.) and "tempo." (tempo.)

Melodía de la vista norte  
Melody North View



A musical score for two voices. The top staff is in treble clef and the bottom staff is in bass clef. Both staves are in common time. The music consists of eighth-note patterns. Measures 1-4: Treble staff has eighth-note pairs (A, B), (C, D), (E, F), (G, A). Bass staff has eighth-note pairs (D, E), (F, G), (A, B), (C, D). Measures 5-8: Treble staff has eighth-note pairs (B, C), (D, E), (F, G), (A, B). Bass staff has eighth-note pairs (E, F), (G, A), (B, C), (D, E). Measures 9-12: Treble staff has eighth-note pairs (C, D), (E, F), (G, A), (B, C). Bass staff has eighth-note pairs (F, G), (A, B), (D, E), (G, A).

A continuation of the musical score. The top staff starts with a half note (D) followed by eighth-note pairs (E, F), (G, A), (B, C), (D, E). The bottom staff starts with a half note (G) followed by eighth-note pairs (A, B), (C, D), (E, F), (G, A). Measures 13-16: Treble staff has eighth-note pairs (F, G), (A, B), (D, E), (G, A). Bass staff has eighth-note pairs (B, C), (D, E), (F, G), (A, B). Measures 17-20: Treble staff has eighth-note pairs (G, A), (B, C), (D, E), (G, A). Bass staff has eighth-note pairs (C, D), (E, F), (G, A), (B, C).

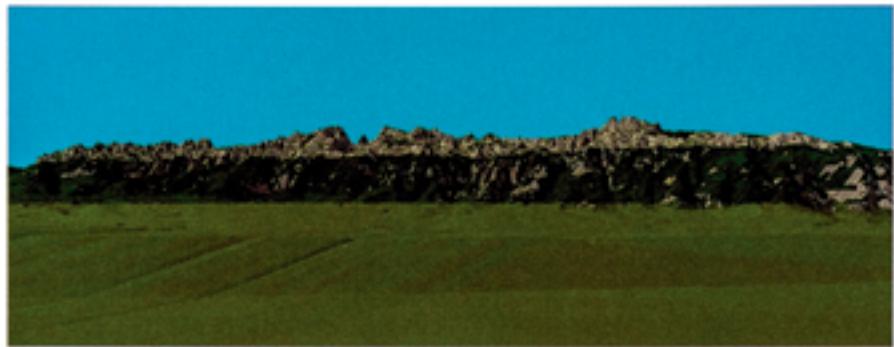
A continuation of the musical score. The top staff starts with a half note (D) followed by eighth-note pairs (E, F), (G, A), (B, C), (D, E). The bottom staff starts with a half note (G) followed by eighth-note pairs (A, B), (C, D), (E, F), (G, A). Measures 21-24: Treble staff has eighth-note pairs (F, G), (A, B), (D, E), (G, A). Bass staff has eighth-note pairs (B, C), (D, E), (F, G), (A, B). Measures 25-28: Treble staff has eighth-note pairs (G, A), (B, C), (D, E), (G, A). Bass staff has eighth-note pairs (C, D), (E, F), (G, A), (B, C).

A continuation of the musical score. The top staff starts with a half note (D) followed by eighth-note pairs (E, F), (G, A), (B, C), (D, E). The bottom staff starts with a half note (G) followed by eighth-note pairs (A, B), (C, D), (E, F), (G, A). Measures 29-32: Treble staff has eighth-note pairs (F, G), (A, B), (D, E), (G, A). Bass staff has eighth-note pairs (B, C), (D, E), (F, G), (A, B). Measures 33-36: Treble staff has eighth-note pairs (G, A), (B, C), (D, E), (G, A). Bass staff has eighth-note pairs (C, D), (E, F), (G, A), (B, C).

Melodía de la vista este  
Melody East View

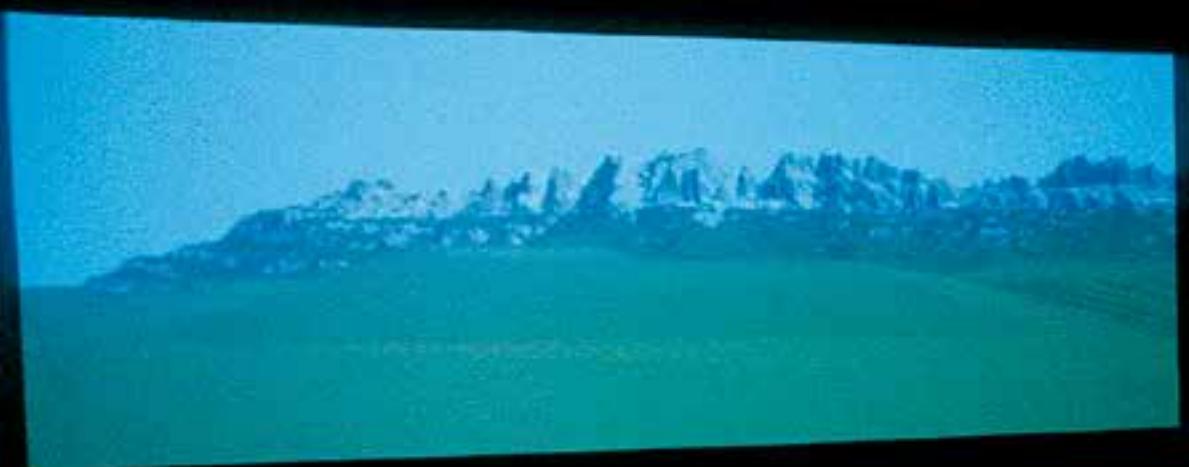


Melodía de la vista sur  
Melody South View



Four staves of musical notation for a single instrument, likely a flute or recorder. The music is in common time and consists of eighth and sixteenth note patterns. Measures 1-4 are on the treble clef staff, measures 5-8 are on the bass clef staff, and measures 9-12 are back on the treble clef staff. Measure 12 ends with a repeat sign and a double bar line.

Melodía de la vista oeste  
Melody West View



Instalación de *Topofonías: música terrenal* en  
el Centre d'Art Santa Mònica, Barcelona 1994  
Installation of *Topofonias: earthly music* at  
the Center d'Art Santa Mònica, Barcelona 1994





**NEMOTIPO** de Joan Fontcuberta, concebido por Ricardo Espiau, inspirado en un DAGUERROTIPO de Louis-Jacques-Mandé Daguerre realizado por E. Thiesson en 1844.

**NEMOTYPE** by Joan Fontcuberta, conceived by Ricardo Espiau, inspired by a DAGUERREOTYPE by Louis-Jacques-Mandé Daguerre produced by E. Thiesson in 1844.

**Joan Fontcuberta** (Barcelona, 1955) es artista visual, investigador, comisario, ensayista y divulgador especializado en fotografía. Su trayectoria se prolonga por más de cinco décadas, una carrera que comienza en 1973 con su primera muestra individual en la galería Spectrum de Barcelona. En este tiempo, ha desarrollado proyectos y exposiciones en infinidad de países, siendo uno de los autores españoles de mayor proyección internacional.

Desde finales de los años ochenta, ha expuesto regularmente en algunos de los centros de arte más prestigiosos del mundo, entre otros en The George Eastman House (Rochester, 1985), el Folkwang Museum de Essen (1987), el MoMA de Nueva York (1989), Art Institute (Chicago, 1990), el IVAM de Valencia (1992), el Musée Redpath de Montreal (1999), MNAC-Museo Nacional de Arte de Catalunya (Barcelona, 1999), Museum of Fine Arts (Fukui, Japan), Fundación Telefónica (Madrid, 2001), la Fundació Miró (2007), el Australian Center of Photography de Sidney (2007), el FOAM de Amsterdam (2010), la Fotografins Hus de Estocolmo (2013) o el Science Museum de Londres (2014). De entre los múltiples reconocimientos recibidos, destaca el prestigioso Premio Internacional de Fotografía Hasselblad (2013), el Premio Nacional de Ensayo (2011), el Premio Nacional de Fotografía (1998), *Chevalier de l'Ordre des Arts et des Lettres* (1994) o Premio David Octavius Hill (1988). En 2022, es investido doctor Honoris Causa por la Sorbona - Universidad 8 de París.

Su obra se encuentra en destacadas colecciones internacionales como la del MoMA de Nueva York, San Francisco Museum of Modern Art, Museum of Fine Arts Houston, Center for Creative Photography Tucson, The Art Institute Chicago, Los Angeles County Museum of Art, National Gallery of Art Ottawa, Folkwang Museum, Essen, Ludwig Museum Colonia, Museum für Kunst und Gewerbe Hamburgo, Centre Pompidou de París, el FNAC de París, Museo de Bellas Artes Buenos Aires, Museo de Arte del Banco de la República de Bogotá, o españolas como la del MACBA de Barcelona, el IVAM de Valencia o el MNCARS de Madrid, entre otras muchas.

Además de haber sido responsable en las últimas décadas de relevantes fotolibros relacionados con sus proyectos, ha escrito algunos de los ensayos sobre fotografía y cultura visual más leídos en el siglo XXI, tales como *Imatges latents* (2022), *La furia de las imágenes* (2016), *La cámara de Pandora* (2010) o *El beso de Judas. Fotografía y verdad* (1996).

**Joan Fontcuberta** (born Barcelona, 1955) is a visual artist, researcher, curator, essayist and communicator who specializes in photography. His career has extended over more than five decades, beginning in 1973 with his first solo show at the Spectrum Gallery in Barcelona. During this time he has developed projects and exhibitions in innumerable countries and is one of the most internationally renowned Spanish artists.

Since the late 1980s he has exhibited regularly in some of the most prestigious art centres in the world, including George Eastman Museum in Rochester, NY (1985), Museum Folkwang in Essen (1987), MoMA in New York (1989), The Art Institute of Chicago (1990), IVAM in Valencia (1992), Redpath Museum in Montreal (1999), MNAC-Museo Nacional de Arte de Catalunya in Barcelona (1999), Fukui Fine Arts Museum in Japan (1999), Fundación Telefónica in Madrid (2001), Fundació Miró (2007), the Australian Centre for Photography in Darlinghurst, Sydney (2007), FOAM in Amsterdam (2010), Fotografins Hus in Stockholm (2013) and the Science Museum in London (2014). The many honours he has received notably include the prestigious Hasselblad International Photography Award (2013), the Spanish National Literature Prize for Non-Fiction (2011), the Spanish National Photography Prize (1998), Chevalier de l'Ordre des Arts et des Lettres (1994) and the David Octavius Hill Award (1988). In 2022 he received an Honorary Doctorate from the Sorbonne – Paris 8 University.

His work can be found in outstanding international collections such as MoMA in New York, San Francisco Museum of Modern Art, The Museum of Fine Arts Houston, Center for Creative Photography Tucson, the Art Institute of Chicago, Los Angeles County Museum of Art, the National Gallery of Canada in Ottawa, Museum Folkwang in Essen, Museum Ludwig in Cologne, Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg, the Centre Pompidou in Paris, FNAC in Paris, the Museo Nacional de Bellas Artes in Buenos Aires, Museo de Arte Miguel Urrutia del Banco de la República in Bogotá and Spanish museums such as MACBA in Barcelona, IVAM in Valencia and MNCARS in Madrid, among many others.

As well as being responsible in recent decades for important photo books related to his projects, he has written some of the most widely read discussions of photography and visual culture of the twenty-first century, such as *Imatges latents* (2022), *La furia de las imágenes* (2016), *La cámara de Pandora* (2010) and *El beso de Judas: Fotografía y Verdad* (1996).

**COMUNIDAD AUTÓNOMA DE LA REGIÓN DE MURCIA**  
**AUTONOMOUS COMMUNITY OF THE REGION OF MURCIA**

Presidente | President

**Fernando López Miras**

Consejera de Turismo, Cultura, Juventud y Deportes  
Minister of Tourism, Culture, Youth, Sports

**Carmen María Conesa Nieto**

Secretario General de la Consejería |  
Secretary General of the Ministry

**Juan Antonio Lorca Sánchez**

Director General del Instituto de las  
Industrias Culturales y las Artes |  
General Director of the Institute for  
Cultural Industries and the Art

**Manuel Cebrián López**



**VERÓNICAS**  
**MURCIA**

## EXPOSICIÓN | EXHIBITION

### COMISARIO | CURATOR

Sema D'Acosta

### RESPONSABLE SALA VERÓNICAS |

#### HEAD SALA VERÓNICAS

Rosa Miñano Pintor

### COORDINACIÓN | COORDINATION

Mari Carmen Ros Fernández

### TRANSPORTE Y MONTAJE | TRANSPORT AND INSTALLATION

Expomed

### SEGUROS | INSURANCE

AXA Art

### IMPRESIÓN GRÁFICA | GRAPHIC PRINTING

Rotulaciones Meseguer

### COORDINACIÓN ESTUDIO JOAN FONTCUBERTA |

#### JOAN FONTCUBERTA STUDIO COORDINATION

Mar Sorribas

### AGRADECIMIENTOS | ACKNOWLEDGMENTS

Ricardo Espiau

Eduardo D'Acosta

Franc Aleu

Lucía Acosta

Esteban Ocaña

Carmen Fernández Ruiz

Rosario Guarino

Jordi Obiols

Ramon Reverté

Museo del Prado

MNAC

Museo Universidad de Navarra

Muséu del Pueblu d'Asturies

Les Franciscaines - Deauville

Galería T20

Galeria Àngels Barcelona

## PUBLICACIÓN | PUBLICATION

### PUBLICA | PUBLISHER

Instituto de las Industrias  
Culturales y las Artes

### CONCEPTO EDITORIAL | EDITORIAL POLICY

Sema D'Acosta

### TEXTOS | TEXTS

Joan Fontcuberta

Pilar Rosado

Sema D'Acosta

Miguel Ángel Hernández

Juan Martín Prada

### TRADUCTOR AL INGLÉS | ENGLISH TRANSLATOR

Charles Davis

### DISEÑO | DESIGN

José Luis Montero

### CARICATURAS SIGLO XIX | NINETEENTH-CENTURY CARICATURES

Léopold Boilly (guardas y p 1)

Honoré Daumier (p 280)

José Guadalupe Posada (pp 154-155)

### ILUSTRACIONES | ILLUSTRATIONS

Museo del Prado (pp 110-111, 134-135)

Cc gencat.cat / Creative Commons Zero (p 267)

### IMPRESIÓN | PRINTER

Tipografía San Francisco

DL: MU 1389-2023

ISBN: 978-84-19052-25-4

© Textos, fotografías y diseño: autores y editores |

Texts, photographs and design: authors and editors

© Joan Fontcuberta, VEGAP, Murcia, 2024

■ Caricaturas de dominio público

Este libro muestra imágenes que pueden herir la sensibilidad de algunas personas. Su visión se supedita a la responsabilidad del espectador.

This book contains images that may offend some people. Its vision is subordinated to the responsibility of the viewer.



*Le passé — Le présent — L'Avenir  
Nemotypes contre Photographie*

*Este libro se editó con motivo de la exposición  
NEMOTIPOS celebrada en la sala Verónica s de Murcia  
de febrero a abril de 2024. Recoge obras de ocho series  
de Joan Fontcuberta desarrolladas en las tres últimas  
décadas, desde 1993 hasta este mismo año. Para su  
edición se utilizaron los papeles Gardapati para  
imprimir 276 imágenes y Papago junto a las familias  
tipográficas: Wotfard y Didot para publicar los ensayos  
Entro en impresión a los talleres de Tipografía San  
Francisco el 10 de diciembre de 2023 a los 75 años de que  
la Asamblea General de las Naciones Unidas adoptara  
La Declaración Universal de los Derechos Humanos.*

*This book was published on the occasion of the exhibition  
NEMOTYPES held at Sala Verónicas in Murcia from  
February to April 2024. It includes works from eight series  
by Joan Fontcuberta developed in the past three decades,  
from 1993 to this year. For this edition Gardapati papers  
were used to print 276 images and Papago with the Wotfard  
and Didot type families for the essays. It went to press at the  
Tipografía San Francisco printworks on 10 December 2023,  
75 years after the United Nations General Assembly adopted  
the Universal Declaration of Human Rights.*







**VERÓNICAS  
MURCIA**