

De la fotografía a la imagen convocada. IA, arqueología digital y documental

From photography to the convoked image: AI, digital archaeology, and documentary



Carlos Saldaña-Ramírez

<https://orcid.org/0000-0001-9336-7693>

Universidad Autónoma Metropolitana, México

csaldana@cua.uam.mx

Cómo citar este artículo

Saldaña-Ramírez, C. (2026). De la fotografía a la imagen convocada. IA, arqueología digital y documental. *Revista Panamericana de Comunicación*, 8(1), 3817. <https://doi.org/10.21555/rpc.v8i1.3817>

Recibido: 25 - 04 - 2026

Aceptado: 15 - 06 - 2026

Publicado en línea: 21 - 06 - 2026

Resumen

A doscientos años de la primera fotografía atribuida a Nicéphore Niépce, la cultura visual enfrenta una transformación conceptual: las imágenes generadas por inteligencia artificial desafían las categorías con las que se ha comprendido históricamente lo fotográfico. Este ensayo propone que la llamada “fotografía generada por IA” no debe entenderse como una extensión de la fotografía, sino como imagen convocada: una visualidad producida por la interacción entre lenguaje, archivo visual, modelo estadístico, interfaz e imaginación humana. A partir de Jaron Lanier, Lev Manovich, Vilém Flusser, Jussi Parikka, Sarah Pink, Ian Goodfellow, Alec Radford, Luke Metz, Soumith Chintala, Jonathan Ho, Ajay Jain y Pieter Abbeel, se argumenta que estas imágenes no son tomadas, sino solicitadas, calculadas y hechas aparecer. El texto propone una antropología de la imagen computacional y una arqueología de la imagen convocada para comprender cómo la IA construye, reconstruye y recodifica mundos posibles, así como sus implicaciones para el documental, la memoria, la imaginación social y la creación artística contemporánea.

Palabras clave: Fotografía; Inteligencia artificial; Imagen convocada; Documental; Cultura visual; Arqueología digital.

Abstract

Two hundred years after the first photograph attributed to Nicéphore Niépce, visual culture faces a conceptual transformation: images generated by artificial intelligence challenge the categories through which photography has historically been understood. This essay argues that so-called “AI-generated photography” should not be conceived as an extension of photography, but as a convoked image: a visual form produced through the interaction of language, visual archives,

statistical models, interfaces, and human imagination. Drawing on Jaron Lanier, Lev Manovich, Vilém Flusser, Jussi Parikka, Sarah Pink, Ian Goodfellow, Alec Radford, Luke Metz, Soumith Chintala, Jonathan Ho, Ajay Jain, and Pieter Abbeel, the article argues that these images are not taken, but requested, calculated, and made to appear. It proposes an anthropology of computational images and an archaeology of the convoked image to understand how AI constructs, reconstructs, and recodes possible worlds, as well as its implications for documentary practice, memory, social imagination, and contemporary artistic creation.

Keywords: Photography; Artificial Intelligence; Convoked image; Documentary; Visual culture; Digital archaeology.

1. Introducción. Doscientos años después y la crisis del índice

A doscientos años de la primera fotografía atribuida a Nicéphore Niépce, la pregunta por la naturaleza de la imagen vuelve a abrirse con una intensidad inesperada. Durante buena parte de su historia, la fotografía fue comprendida como huella, registro, documento, evidencia o testimonio. Roland Barthes (1981) pensó la fotografía desde su relación con el “esto ha sido”, es decir, desde una conexión ontológica con aquello que estuvo frente a la cámara. Susan Sontag (1977), por su parte, señaló que fotografiar implicaba apropiarse de lo fotografiado y establecer una relación particular con el mundo visible.

Sin embargo, plantear este escenario como una ruptura abrupta y exclusiva de nuestro tiempo requeriría matizarse. Es imperativo reconocer que la crisis del índice y la pérdida de estabilidad de la huella fotográfica anteceden ampliamente a la inteligencia artificial. Prácticas históricas como el fotomontaje, la fotografía escenificada y, de manera definitiva, el “giro digital” de los noventa ya habían fisurado la equivalencia entre fotografía y verdad. Como ha señalado ampliamente Joan Fontcuberta (2016) al hablar de la postfotografía, la cultura visual lleva décadas alterando profundamente las condiciones de producción, circulación y régimen de credibilidad de las imágenes.

Incluso cuando la fotografía fue intervenida, manipulada o puesta en crisis, conservó una relación central con la captura: algo, en algún momento, estuvo frente a una cámara. Esa relación con el mundo visible organizó no sólo su técnica, sino también su autoridad cultural. Sin embargo, la aparición de imágenes generadas por inteligencia artificial introduce una ruptura más profunda que la transición de la fotografía análoga a la fotografía digital. La imagen digital todavía podía conservar una relación con la captura lumínica: el sensor reemplazaba a la película, pero la operación fundamental seguía vinculada a una escena registrada. En cambio, una imagen generada mediante inteligencia artificial puede prescindir de cámara, lente, exposición, instante y referente empírico directo. No se toma: se convoca. No necesariamente registra: sintetiza. No depende de una escena anterior: puede producir una escena posible.

Aquí aparece el primer problema conceptual de este artículo: ¿por qué seguir llamando fotografía a una imagen que no ha sido producida fotográficamente? La respuesta inmediata podría ser práctica: porque se parece a una fotografía. Pero esa respuesta revela precisamente el límite del pensamiento visual contemporáneo. Seguimos nombrando lo nuevo con palabras heredadas. Seguimos evaluando la imagen generativa según los criterios de la imagen fotográfica. Seguimos preguntando si “parece real”, si “engaña”, si “imita bien” una cámara o si “sustituirá” a la fotografía. Pero quizá estas preguntas son insuficientes porque parten de una comparación subordinante: obligan a la imagen generativa a comparecer ante un tribunal fotográfico.



2. Nombrar lo nuevo: Lanier, el anclaje al pasado y la literatura reciente

Jaron Lanier permite formular este problema con claridad. En *You are not a gadget*, Lanier (2010) desarrolla la noción de *lock-in*, es decir, la fijación de estructuras digitales que, una vez naturalizadas, condicionan las formas posteriores de pensamiento, creación y experiencia. Para Lanier, el software no es neutral: cristaliza decisiones, metáforas y formas de comprender el mundo. Una arquitectura digital puede abrir posibilidades, pero también puede congelarlas. Aplicada a la imagen generativa, esta idea permite proponer que llamar “fotografía con inteligencia artificial” a una imagen producida mediante instrucciones lingüísticas constituye una forma de anclaje conceptual. No se trata sólo de un problema terminológico. Se trata de una dificultad cultural para imaginar lo nuevo sin someterlo al vocabulario del pasado.

La fotografía digital ya había sufrido este problema. Durante años necesitó un apellido: “digital”. Ese apellido marcaba una diferencia, pero también una dependencia. La fotografía digital fue evaluada desde la fotografía análoga: su nitidez, su grano, su manipulación, su archivo, su impresión, su relación con lo real. Algo similar ocurre ahora con la expresión “fotografía generada por inteligencia artificial”. El apellido “con IA” intenta nombrar la novedad, pero al mismo tiempo conserva intacto el sustantivo heredado: fotografía. El resultado es una categoría híbrida, útil para la circulación cotidiana, pero insuficiente para el pensamiento crítico.

Para sortear este *lock-in*, la teoría contemporánea de la imagen ha comenzado a poblar un terreno terminológico vigoroso frente al cual es necesario situar este ensayo. Antonio Somaini (2023) utiliza el término “imágenes algorítmicas” para destacar cómo el espacio latente de las redes neuronales opera como un meta-archivo invisible que moldea nuestra cultura visual de maneras inéditas. Por su parte, Joanna Zylinska (2024) examina esta transición hacia una “máquina de percepción”, ubicando el futuro fotográfico en un umbral híbrido y conflictivo entre la limitación del ojo humano y la ubicuidad de la visión maquínica. De forma sumamente precisa para la tesis de este trabajo, Roland Meyer (2025) argumenta que la IA generativa no captura nada, sino que sintetiza activamente “imágenes a partir de imágenes”. Para Meyer, lo “fotográfico” queda despojado de su densidad ontológica para convertirse simplemente en un estilo de superficie, una pátina que el algoritmo es capaz de interpolar a demanda.

Este artículo propone otro camino: pensar estas imágenes como “imágenes convocadas”. La imagen convocada no es una fotografía falsa ni una fotografía degradada. Es otra forma de visualidad. Su materia inicial no es la luz, sino el lenguaje. Su operación no es la captura, sino la generación. Su condición de posibilidad no es únicamente la cámara, sino el modelo entrenado en grandes archivos visuales. Su autoría no reside en un solo sujeto, sino en una relación distribuida entre usuario, interfaz, modelo, dataset, plataforma y cultura visual previa. La imagen convocada obliga así a desplazar la pregunta. Ya no basta preguntar: ¿es o no es fotografía? La pregunta más profunda sería: ¿qué tipo de mundo produce una imagen cuando nace de la interacción entre palabras, datos, modelos e imaginación humana?

Toda tecnología radicalmente nueva atraviesa una fase de traducción cultural. Para poder asimilarla, una sociedad la compara con tecnologías anteriores. El cine fue pensado desde el teatro, la televisión desde la radio y el cine, la fotografía digital desde la fotografía química, y ahora la imagen generativa desde la fotografía. Esta operación es comprensible: el pensamiento necesita analogías para orientarse. Pero también puede ser peligrosa: una analogía demasiado fuerte puede impedir que aparezca el concepto adecuado. Lanier (2010) resulta fundamental para este argumento porque permite comprender cómo las estructuras digitales no sólo organizan procesos técnicos, sino también formas de imaginación. Cuando habla del *lock-in*, no se refiere únicamente a una tecnología que se vuelve difícil de modificar. Se refiere también a una forma de pensamiento que queda atrapada en las condiciones de una arquitectura previa. Su crítica a la cultura digital apunta contra la reducción del sujeto, de la creatividad y de la



experiencia humana a formatos estandarizados por plataformas, interfaces y sistemas computacionales.

La imagen generativa corre un riesgo semejante. Si insistimos en llamar fotografía a todo aquello que se parece visualmente a una fotografía, terminamos reduciendo la complejidad de la imagen convocada. La convertimos en una variante de lo conocido. La domesticamos. La hacemos entrar en una genealogía que quizá ya no le corresponde del todo. En términos de Lanier (2010), el problema no es únicamente que la tecnología se fije; también puede fijarse el lenguaje con el que la pensamos. Este anclaje al pasado tiene consecuencias críticas. Si una imagen generada por IA es pensada como fotografía, entonces se le exige responder a preguntas fotográficas: ¿qué capturó?, ¿dónde estuvo el fotógrafo?, ¿cuál fue el referente?, ¿qué instante preserva?, ¿qué evidencia ofrece? Pero si esa imagen no procede de una captura, esas preguntas no explican su naturaleza.

En realidad, la imagen convocada exige otras preguntas: ¿qué instrucción lingüística la originó?, ¿qué archivo visual la condicionó?, ¿qué modelo la produjo?, ¿qué imaginarios sociales reproduce?, ¿qué deseos del usuario materializa?, ¿qué sesgos arrastra?, ¿qué mundos posibles inaugura? Aquí puede proponerse una primera distinción: la fotografía pregunta por lo que estuvo frente a la cámara; la imagen convocada pregunta por lo que una cultura puede imaginar con máquinas. Esta distinción no busca disminuir el valor de la fotografía ni celebrar acríticamente la inteligencia artificial. Busca liberar a ambas de una confusión. La fotografía conserva su potencia como huella, memoria, testimonio y documento. La imagen convocada abre otro campo: el de la visualización sintética de mundos posibles. Por eso, el error no consiste en comparar fotografía e inteligencia artificial. La comparación puede ser fértil. El error consiste en pensar que la imagen generada por IA debe ser entendida, evaluada o legitimada como fotografía. Como ha planteado Joan Fontcuberta (2016) al hablar de la postfotografía, la cultura visual contemporánea no sólo multiplica las imágenes, sino que modifica las condiciones de su producción, circulación y credibilidad. La imagen convocada se inscribe en esta mutación, pero exige una categoría propia porque no sólo altera la fotografía: desplaza la captura como fundamento de la visualidad.

3. De la imagen técnica a la imagen computacional: Flusser y Manovich

Vilém Flusser ofrece un segundo soporte fundamental. En *Hacia una filosofía de la fotografía*, Flusser (2000) propuso que las imágenes técnicas modifican profundamente la cultura porque ya no son simples representaciones manuales del mundo, sino productos de aparatos programados. Para Flusser, la cámara no es una herramienta transparente: es un aparato con programa, y el fotógrafo juega con ese aparato, incluso contra él. El fotógrafo controla entradas y salidas, pero no domina por completo la caja negra que organiza las posibilidades de la imagen. Esta idea anticipa de manera sorprendente la condición contemporánea de la imagen generativa. El usuario de una IA visual también opera una caja negra. Escribe una instrucción, ajusta parámetros, selecciona resultados, descarta variaciones, corrige errores, insiste. Pero no conoce plenamente el proceso interno mediante el cual el modelo produce la imagen. Controla la entrada y evalúa la salida; entre ambas se despliega una zona opaca de cálculo. En este sentido, la imagen convocada prolonga el problema flusseriano del aparato, pero lo desplaza hacia una caja negra más compleja: ya no la cámara programada para registrar el mundo, sino el modelo entrenado para sintetizarlo.

Sin embargo, hay una diferencia decisiva. En la fotografía de Flusser (2000), el aparato todavía se relaciona con el mundo visible a través de la cámara. En la imagen generativa, el aparato ya no necesita colocarse frente al mundo. Su mundo inicial es el archivo. Su materia operativa es



el dato. Su campo de acción es la probabilidad. Aquí entra Lev Manovich. En *The language of new media*, Manovich (2001) sostiene que los nuevos medios se caracterizan por principios como representación numérica, modularidad, automatización, variabilidad y transcodificación. La imagen deja de ser una superficie estable para convertirse en un objeto computacional, variable, manipulable y programable. La variabilidad permite que un objeto mediático exista en múltiples versiones, muchas veces ensambladas parcialmente por una computadora; la transcodificación implica que las categorías culturales son reconfiguradas por la lógica computacional (Manovich, 2001).

La imagen convocada radicaliza esos principios. Ya no se trata sólo de modificar una imagen existente, sino de producir una imagen posible a partir de relaciones entre lenguaje, archivo y modelo. La representación numérica se transforma en inferencia estadística. La automatización se convierte en generación. La variabilidad deja de ser una propiedad secundaria para convertirse en la condición misma de la imagen: toda imagen generativa es apenas una versión entre muchas posibles. La transcodificación alcanza un nuevo nivel: una frase se convierte en imagen; una idea se convierte en escena; una memoria se convierte en atmósfera; un deseo se convierte en composición visual. Desde Manovich (2001), podríamos decir que la imagen generativa no es únicamente una imagen digital. Es una imagen computacional en sentido pleno: una imagen cuya existencia depende de operaciones algorítmicas que traducen cultura en datos y datos en visualidad. La consecuencia es profunda: si la fotografía transformó la manera de ver el mundo, la imagen convocada transforma la manera de imaginarlo.

4. Breve genealogía técnica: de la disputa estadística a la aparición por difusión

Para que la reflexión no quede únicamente en el plano filosófico, es necesario situar técnicamente el surgimiento de la imagen generativa. Ian Goodfellow y sus colaboradores propusieron en 2014 las *Generative Adversarial Networks* o GANs, un marco en el que dos modelos se entrenan simultáneamente: un generador que intenta producir muestras convincentes y un discriminador que intenta distinguir entre datos reales y datos producidos por el generador (Goodfellow et al., 2014). Desde el punto de vista de la cultura visual, esta arquitectura es decisiva porque desplaza la imagen hacia el terreno de la verosimilitud estadística. La imagen ya no necesita ser verdadera en sentido fotográfico; necesita ser convincente dentro de una distribución de datos. Su realismo no proviene de haber estado frente a una cámara, sino de haber aprendido patrones de imágenes previas.

Después, Alec Radford, Luke Metz y Soumith Chintala desarrollaron las *Deep Convolutional Generative Adversarial Networks* o DCGANs. Su trabajo mostró que estas redes podían aprender jerarquías de representación visual, desde partes de objetos hasta escenas completas (Radford et al., 2015). Esta idea es culturalmente provocadora: la máquina no sólo copia imágenes, sino que aprende estructuras visuales. Aprende lo que una cultura ha repetido suficientemente como para volverse patrón: rostros, cuerpos, paisajes, encuadres, estilos, gestos, proporciones, atmósferas. De ahí que la imagen generativa parezca futurista y, al mismo tiempo, profundamente anclada al pasado visual. Sus mundos nuevos están hechos con residuos de imágenes anteriores. La IA parece prometer el futuro de la imagen, pero muchas veces lo hace reciclando estadísticamente el pasado visual. Esta tensión debe ser tomada con seriedad. La imagen convocada no nace de la nada: nace de un archivo. Y todo archivo contiene memoria, deseo, violencia, exclusión, repetición y poder.

Con los modelos de difusión, esta lógica adquiere otra forma. Jonathan Ho, Ajay Jain y Pieter Abbeel presentaron los *Denoising Diffusion Probabilistic Models*, capaces de producir síntesis de imagen de alta calidad mediante procesos probabilísticos de eliminación progresiva de ruido



(Ho et al., 2020). La diferencia estética es importante. Una fotografía se toma; una imagen por difusión aparece. No emerge por contacto con la luz, sino por una operación iterativa que convierte ruido en forma. Esta aparición progresiva permite pensar la imagen generativa como una escena que no fue capturada, sino convocada. Podemos formularlo así: la fotografía fija un instante del mundo; la imagen convocada estabiliza una posibilidad dentro de un campo de probabilidades. Esta diferencia no cancela la dimensión estética de la imagen generativa; al contrario, la sitúa en un régimen distinto de aparición. Lo que antes dependía de un encuentro entre cámara y mundo ahora depende de una negociación entre lenguaje, modelo, archivo y expectativa visual.

5. La imagen convocada: palabra, archivo, modelo y deseo

La imagen convocada surge cuando una instrucción lingüística activa un proceso computacional capaz de producir una visualidad. Esta definición, aunque aparentemente simple, implica un desplazamiento radical en la historia de las imágenes. La fotografía nace del encuentro entre luz, aparato y superficie sensible. La imagen convocada nace del encuentro entre palabra, modelo y archivo. En la primera, el mundo deja una huella. En la segunda, el mundo es inferido a partir de patrones. Esta diferencia dialoga con la reflexión de Barthes (1981) sobre la fotografía como certificación de presencia. En la imagen convocada ya no hay necesariamente un “esto ha sido”; podría haber, más bien, un “esto puede aparecer”. Su régimen no es el de la prueba, sino el de la posibilidad visual. Por ello, su valor no debe medirse únicamente por su fidelidad a un referente, sino por la manera en que organiza relaciones entre lenguaje, memoria visual, imaginación y cultura.

La imagen convocada no se limita a representar aquello que existe; puede construir mundos que nunca hemos visto, pero que de inmediato podemos imaginar. Esta capacidad modifica la función cultural de la imagen. Ya no estamos únicamente ante representaciones del mundo, sino ante visualizaciones de posibilidades. La IA permite crear ciudades que no existen, reconstruir escenas perdidas, imaginar futuros climáticos, formular memorias visuales de acontecimientos no registrados o proyectar cuerpos, territorios y comunidades bajo condiciones especulativas. Pero estas posibilidades no deben confundirse con libertad absoluta. La imagen convocada está condicionada por el lenguaje que la solicita, por el modelo que la interpreta, por los datos con los que fue entrenada, por la interfaz que delimita opciones, por la plataforma que impone restricciones y por los imaginarios culturales que hacen reconocible el resultado. La imagen convocada parece abrir infinitos mundos, pero esos mundos están mediados por estructuras previas. Como advierte Lanier (2010), las arquitecturas digitales pueden fijar posibilidades; como muestra Manovich (2001), los medios computacionales traducen categorías culturales en operaciones informáticas.

Aquí se vuelve útil recuperar a Manovich y a Lanier de manera conjunta. Con Manovich (2001), entendemos que la imagen generativa pertenece al régimen de la transcodificación: una idea cultural se traduce en dato y el dato se recompone como forma visual. Con Lanier (2010), advertimos que esa traducción puede quedar atrapada en arquitecturas heredadas que empobrecen la imaginación. La imagen convocada es, simultáneamente, promesa de apertura y riesgo de repetición. Su potencia reside en que convierte la palabra en un dispositivo visual. El *prompt* —o instrucción lingüística— no es una frase cualquiera. Es una forma de escritura visual. Es deseo redactado. Es imaginación operacionalizada. Es una hipótesis de mundo enviada a una máquina para que regrese convertida en imagen.

Por eso, el análisis de una imagen convocada no puede limitarse a la superficie. Debe preguntarse por las palabras que la hicieron aparecer. Debe observar qué deseos formula el sujeto, qué referencias invoca, qué estilos solicita, qué exclusiones plantea, qué correcciones introduce.



También debe observar qué devuelve el sistema: qué interpreta, qué omite, qué exagera, qué normaliza, qué estereotipa, qué vuelve visible y qué vuelve imposible. La imagen convocada no es producto exclusivo del usuario ni de la máquina. Es una negociación. El sujeto propone; el modelo responde. El sujeto ajusta; el modelo reinterpreta. El sujeto insiste; la interfaz limita. El sujeto selecciona; el archivo reaparece. En ese circuito, la imagen final es apenas el resultado visible de una cadena de decisiones, traducciones y resistencias. Esto conduce a una afirmación central para este artículo: la inteligencia artificial no sólo genera imágenes; genera formas de imaginar. El sujeto que convoca una imagen también es transformado por las imágenes que recibe. Aprende a escribir para la máquina, aprende a desear dentro de sus posibilidades, aprende a adaptar su imaginación a resultados probables. La máquina, por su parte, no imagina en sentido humano, pero devuelve configuraciones visuales capaces de afectar la imaginación humana. Así, la imagen convocada no sólo representa mundos posibles: entrena la sensibilidad con la que esos mundos son pensados, deseados y evaluados.

6. Hacia una antropología de la imagen computacional

Si las imágenes generadas por IA no proceden de una captura, sino de una interacción entre lenguaje, archivo, modelo e intención humana, entonces su análisis exige otro marco. No basta la crítica fotográfica tradicional. No basta preguntar por composición, iluminación, referente o autoría. Tampoco basta el análisis técnico del modelo. Hace falta una perspectiva capaz de observar cómo estas imágenes participan en la producción contemporánea de subjetividad, memoria e imaginación social. Propongo llamar a esta perspectiva “antropología de la imagen computacional”.

Esta propuesta dialoga con la etnografía digital, particularmente con el trabajo de Sarah Pink y sus colaboradores, quienes plantean que la investigación de lo digital debe atender prácticas, experiencias, relaciones, materialidades, contextos y formas de vida mediadas por tecnologías (Pink et al., 2016). Desde esta perspectiva, las imágenes generadas por IA no deben analizarse únicamente como objetos visuales, sino como prácticas culturales: procesos en los que los sujetos escriben, prueban, ajustan, interpretan, comparan, descartan, guardan y comparten. La imagen convocada puede analizarse desde esa lógica: no como objeto aislado, sino como práctica cultural. Una persona no sólo genera una imagen; escribe, prueba, ajusta, interpreta, compara, descarta, guarda, comparte. El proceso revela una forma de deseo visual. La instrucción muestra qué quiere ver el sujeto, qué palabras usa para imaginar, qué entiende por belleza, realismo, futuro, dolor, cuerpo, ciudad, memoria o verdad.

Pero el sujeto no controla por completo el proceso. La IA devuelve imágenes que también lo afectan. Le propone formas, estilos, composiciones y atmósferas. Le enseña qué tipo de imagen es más probable. Le sugiere caminos. Lo decepciona. Lo sorprende. Lo condiciona. En ese intercambio, el sujeto no sólo produce imágenes: también es producido por ellas. Esta relación permite pensar la imagen convocada como una práctica antropológica de la vida computacional. Las sociedades contemporáneas no sólo viven con máquinas; imaginan con ellas. No sólo almacenan datos; producen memoria a través de sistemas que recodifican archivos. No sólo crean imágenes; negocian con infraestructuras algorítmicas que modulan lo visible. La imagen convocada, entonces, no debe analizarse únicamente por lo que muestra, sino por lo que revela de una época: sus fantasías, sus miedos, sus estereotipos, sus deseos de futuro, sus formas de nostalgia, sus criterios de realidad, sus umbrales de sorpresa y sus modos de relación con la técnica.

Esta mirada se aproxima a lo que Parikka (2012) entiende como arqueología de medios: una forma de examinar capas, temporalidades, residuos y continuidades entre tecnologías viejas y nuevas. En este sentido, una imagen generada sobre un hospital público del futuro, una fron-



tera migrante imaginaria, una ciudad latinoamericana inundada o una comunidad reconstruida desde la memoria no prueba que esos mundos hayan existido. Pero puede revelar cómo una sociedad imagina la enfermedad, el desplazamiento, el desastre, la pérdida o la esperanza. La imagen convocada no siempre documenta acontecimientos; puede documentar imaginarios. Esta es una de sus potencias más importantes para la cultura visual contemporánea: si la fotografía documentó lo que estuvo frente a la cámara, la imagen convocada documenta las formas en que una cultura aprende a imaginar con máquinas.

7. ¿Dónde habita la imagen convocada? Cerebro, percepción y sensibilidad maquina

Una pregunta aparentemente simple permite abrir otra zona de discusión: si durante mucho tiempo se ha dicho que los hemisferios cerebrales cumplen funciones distintas —uno asociado a la lógica, el cálculo o el lenguaje, y otro a la emoción, la intuición o la imaginación—, ¿dónde habita entonces la imagen convocada? La pregunta es sugerente, pero exige una precisión inicial. La división popular entre un hemisferio “lógico” y un hemisferio “emocional” ha sido ampliamente cuestionada por la neurociencia contemporánea. Las funciones cerebrales no se distribuyen de manera tan simple. Aunque existen lateralizaciones relevantes —por ejemplo, ciertos procesos lingüísticos suelen estar más asociados al hemisferio izquierdo y ciertos modos de atención espacial al derecho—, la percepción, la imaginación, la emoción, la memoria y el juicio estético involucran redes distribuidas. La imagen no ocurre en una mitad del cerebro: ocurre en una arquitectura de relaciones.

La neuroestética contemporánea ha insistido precisamente en que la experiencia estética involucra procesos perceptivos, afectivos, cognitivos y evaluativos que interactúan entre sí (Chatterjee y Vartanian, 2014; Pearce et al., 2016). Para profundizar en este engranaje distribucional, resulta indispensable incorporar la perspectiva fundacional de Anjan Chatterjee (2014) en *The aesthetic brain*, quien demuestra cómo el cerebro humano evolucionó para desear la belleza y procesar las manifestaciones artísticas a través de sistemas modulares que vinculan las cortezas perceptivas visuales con los centros del placer del sistema límbico y las redes de evaluación semántica. Esta precisión, lejos de debilitar la metáfora, la vuelve más interesante. La imagen convocada no pertenece a un hemisferio porque tampoco pertenece a un solo régimen de experiencia. No es únicamente cálculo ni únicamente emoción. No es sólo lenguaje ni sólo visualidad. No es sólo operación técnica ni sólo experiencia estética. Habita precisamente en la zona de cruce entre aquello que la cultura moderna ha tendido a separar: razón e imaginación, palabra e imagen, algoritmo y afecto, análisis y deseo.

Antonio Damasio resulta útil para pensar esta integración. En *Descartes' error*, Damasio (1994) cuestiona la separación radical entre razón e emoción, mostrando que los procesos afectivos participan de la toma de decisiones y de la orientación racional de la conducta. Si la emoción no es enemiga del pensamiento, sino una dimensión constitutiva de la cognición, entonces la experiencia de una imagen no puede reducirse a su análisis formal ni a su impacto sensible. Ver una imagen implica sentir, reconocer, comparar, recordar, anticipar y decidir. La imagen convocada intensifica esta integración. Para generarla, el sujeto debe formular una instrucción: organiza palabras, conceptos, estilos, atmósferas, referencias y expectativas. En ese primer momento, la imagen todavía no existe como visualidad; existe como deseo lingüístico. Pero cuando el modelo devuelve una imagen, el proceso se desplaza hacia la percepción, el afecto y el juicio estético: el sujeto decide si aquello que apareció corresponde o no con lo imaginado, si lo conmueve, si lo sorprende, si lo inquieta, si lo decepciona. La imagen convocada nace, entonces, de una oscilación entre lenguaje y sensación.



Iain McGilchrist ofrece una vía complementaria, siempre que se le lea con cuidado y no como una repetición del mito simplista de los hemisferios. En *The master and his emissary*, McGilchrist (2009) propone que la diferencia entre hemisferios no radica simplemente en “qué” función cumple cada uno, sino en “cómo” atienden al mundo. Uno tiende a operar de manera más focal, instrumental y analítica; el otro, de manera más contextual, relacional y abierta. Más allá de las discusiones que su tesis ha generado, esta distinción es fecunda como metáfora crítica para pensar la imagen convocada: la IA convierte una instrucción analítica en una aparición contextual. Pide precisión verbal, pero produce ambigüedad visual. Requiere comando, pero devuelve atmósfera. Desde esta perspectiva, la imagen convocada habita en un espacio intermedio: entre la atención focal del *prompt* y la apertura relacional de la imagen. El usuario intenta controlar con palabras; la máquina responde con una visualidad que excede esas palabras. Se escribe “una mujer migrante caminando bajo la lluvia en una ciudad futurista”, pero el resultado no será solamente la suma de esos términos. Aparecerán gestos, colores, texturas, distancias, climas, rostros, heridas, clichés, resonancias cinematográficas y sedimentos culturales que no estaban explícitamente en la instrucción. La imagen convocada desborda el lenguaje que la origina.

Esto determina la forma en que la vemos, la disfrutamos y la analizamos. Una fotografía suele invitarnos a preguntar por la relación entre imagen y acontecimiento: ¿qué ocurrió?, ¿quién estuvo ahí?, ¿qué se decidió mostrar?, ¿qué quedó fuera del encuadre? La imagen convocada nos obliga a otra pregunta: ¿cómo se transformó una idea en experiencia visual? Su placer estético no proviene sólo de reconocer una escena, sino de asistir a la aparición de algo que antes existía como posibilidad verbal, memoria cultural o deseo imaginario. La neurociencia de la imaginación visual también ayuda a sostener este desplazamiento. Pearson (2019) plantea que la imaginación visual no puede entenderse como un simple proceso aislado, sino como una actividad cognitiva compleja vinculada con percepción, memoria y control voluntario. La imagen convocada activa de modo particular esa red compleja porque exige comparar tres niveles simultáneos: lo que se pidió, lo que apareció y lo que esa aparición nos hace sentir o pensar. Por eso, analizar una imagen convocada implica estudiar una experiencia de doble traducción. Primero, el sujeto traduce una imaginación en lenguaje. Después, el sistema traduce ese lenguaje en visualidad. Finalmente, el sujeto vuelve a traducir la imagen en afecto, interpretación y sentido. En esa circulación se produce algo más que una imagen: se produce una forma de subjetividad visual. La pregunta “¿dónde habita la imagen convocada?” puede responderse entonces de forma conceptual: habita en la interfaz entre cerebro, lenguaje, archivo y máquina. Habita en el circuito que conecta una intención humana con una infraestructura algorítmica y con una experiencia sensible. Habita en la tensión entre el cálculo que la produce y el afecto que la recibe. Habita, sobre todo, en el espacio donde la imaginación humana comienza a negociar con sistemas capaces de devolverle imágenes de aquello que todavía no ha visto. La imagen convocada no pertenece al hemisferio de la razón ni al hemisferio de la emoción. Pertenecer a una nueva ecología de la percepción, en la que pensar, sentir, escribir, calcular y mirar se vuelven operaciones inseparables.

8. Arqueología de la imagen convocada

Para analizar una imagen convocada no basta mirar la imagen final. Hay que excavar sus condiciones de aparición. En este sentido, Jussi Parikka resulta especialmente útil. La arqueología de medios no se limita a estudiar tecnologías antiguas, sino que analiza la relación entre medios viejos y nuevos, entre pasado y presente, entre archivos, capas técnicas, memoria y cultura digital (Parikka, 2012). La imagen convocada puede ser pensada como un objeto estratificado: una superficie visual que concentra capas de lenguaje, archivo, modelo, interfaz, deseo y poder. Propongo, entonces, una arqueología de la imagen convocada.



Esta arqueología no buscaría restos materiales enterrados, sino capas operativas y culturales: las palabras que originaron la imagen, las referencias estéticas convocadas, el modelo utilizado, los archivos visuales que condicionan su posibilidad, los sesgos culturales que reproduce, las iteraciones descartadas, la relación entre deseo humano y respuesta algorítmica, la distancia entre lo pedido y lo obtenido, y la forma en que la imagen final reorganiza la imaginación del sujeto. Esta arqueología permite entender que la imagen generativa no es una superficie inocente. Es un sedimento visual. En ella se acumulan historia del arte, fotografía, publicidad, cine, redes sociales, bases de datos, fantasías coloniales, imaginarios de género, clichés raciales, aspiraciones tecnológicas y deseos individuales. En esto, la imagen convocada se vincula con las preocupaciones de Azoulay (2008) sobre la dimensión política de la fotografía, aunque desplaza el problema: ya no se trata sólo del contrato civil alrededor de una imagen capturada, sino de las condiciones políticas, técnicas y culturales de una imagen generada.

Frente a una fotografía, la crítica clásica podía preguntar: ¿qué ocurrió frente a la cámara? Frente a una imagen convocada, la pregunta cambia: ¿qué instrucciones, archivos y modelos hicieron posible esta aparición? La diferencia es decisiva. En la fotografía, el análisis puede orientarse hacia la escena registrada, el punto de vista, el encuadre, el contexto histórico, el acto de captura y la circulación posterior de la imagen. En la imagen convocada, el análisis debe seguir una cadena distinta: instrucción, interpretación, generación, selección, circulación y lectura. El acontecimiento no está necesariamente antes de la imagen; a veces aparece como resultado de ella. Esta condición no vuelve irrelevante a la imagen convocada. Al contrario, la vuelve culturalmente densa. Una imagen que no registra un acontecimiento puede, sin embargo, revelar una estructura de imaginación social. Puede mostrar cómo se codifica visualmente el miedo al futuro, la nostalgia por un pasado perdido, la fantasía de progreso, la violencia simbólica sobre ciertos cuerpos o la estetización de la catástrofe. Por eso, la arqueología de la imagen convocada debe preguntar no sólo qué se ve, sino cómo se hizo visible; no sólo qué representa, sino qué condiciones hicieron posible esa representación; no sólo qué mundo aparece, sino qué mundo tuvo que ser calculado, heredado o deseado para que esa imagen emergiera. La imagen generativa no es una ventana al mundo, sino una excavación del imaginario computacional de una época.

9. Asombro, saturación y fatiga de la novedad

La velocidad con la que la inteligencia artificial ha entrado en la vida cotidiana ha producido una dificultad adicional: apenas comenzamos a comprender una herramienta cuando otra parece superarla. La novedad se vuelve obsoleta antes de volverse experiencia. La cultura visual contemporánea vive en una paradoja: nunca habíamos visto tantas imágenes sorprendentes y, al mismo tiempo, quizá nunca había sido tan difícil sorprendernos. Walter Benjamin ya había observado que las tecnologías de reproducción modifican el régimen de percepción de una época. La reproductibilidad técnica transformó la relación con el aura, con la autenticidad y con la experiencia estética (Benjamin, 2003). En el presente, la generatividad técnica introduce otra mutación: no sólo se reproducen imágenes en masa; se producen mundos visuales bajo demanda. La abundancia ya no es sólo de copias, sino de posibilidades.

Esta abundancia produce fatiga. En las generaciones formadas dentro de la circulación permanente de imágenes digitales, la novedad visual tiende a naturalizarse con rapidez. Nada parece suficientemente nuevo porque toda imagen aparece ya inscrita en una cadena infinita de variaciones, filtros, memes, simulaciones y actualizaciones técnicas. Nada parece plenamente real porque toda imagen puede ser intervenida. Nada parece suficiente porque siempre puede generarse otra versión. La pérdida de asombro no debe entenderse únicamente como incapacidad subjetiva. Es también una condición histórica de la percepción en plataformas. El



flujo constante de imágenes reduce la duración de la atención. La comparación permanente disminuye la intensidad de la experiencia. La posibilidad infinita de variación debilita el valor de una imagen singular.

En este punto, la reflexión de Sontag (1977) sobre la saturación fotográfica adquiere una nueva dimensión: ya no se trata sólo de un mundo inundado por fotografías, sino de un mundo inundado por imágenes posibles. Aquí la imagen convocada enfrenta un desafío estético y cultural: no basta con producir imágenes técnicamente impresionantes. La pregunta ya no es si una IA puede generar algo que parezca real, sino si puede producir una experiencia significativa. Y esa experiencia no depende solamente del modelo, sino del artista, del contexto, de la intención, de la relación con los públicos y del modo en que la imagen se inscribe en una narrativa. El artista es artista con cualquier herramienta, pero ninguna herramienta es neutra. Cada herramienta abre un campo de posibilidades y clausura otros. La cámara enseñó a mirar el mundo como encuadre. El montaje enseñó a pensar el tiempo como relación. El software enseñó a intervenir la imagen como dato. La inteligencia artificial está enseñando a imaginar como interlocución con sistemas generativos. El desafío consiste en no confundir capacidad técnica con potencia artística. La imagen convocada no será relevante porque pueda producir cualquier cosa, sino porque ciertos artistas, documentalistas, diseñadores, fotógrafos, investigadores y comunidades aprendan a convocar imágenes necesarias: imágenes que no sólo deslumbrén, sino que piensen; que no sólo imiten, sino que revelen; que no sólo simulen mundos, sino que permitan comprenderlos de otra manera.

10. Documental e inteligencia artificial: ¿testimonio sin cámara?

La pregunta por el documental aparece entonces con toda su complejidad. ¿Puede hacerse documental con inteligencia artificial? La respuesta no puede ser simplemente técnica. No basta decir que sí porque la IA puede producir imágenes verosímiles. Tampoco basta decir que no porque esas imágenes no hayan sido capturadas. El documental no depende únicamente de la cámara; depende de una relación ética con el mundo histórico. Bill Nichols ha insistido en que el documental se organiza como una forma de representación del mundo histórico (Nichols, 2017). Ariella Azoulay, por su parte, ha problematizado la fotografía como una relación civil, política y ética entre sujetos implicados en el acto fotográfico (Azoulay, 2008). Desde estas perspectivas, el problema no es sólo la apariencia de realidad, sino el pacto que la imagen establece con los sujetos, los acontecimientos y las memorias que convoca.

Una imagen generativa puede participar en una práctica documental si no pretende suplantar la evidencia ni falsificar el testimonio. Puede servir para visualizar memorias ausentes, reconstruir escenas no fotografiadas, proteger identidades, representar experiencias traumáticas, elaborar mundos especulativos o ampliar narrativas interactivas. Pero debe declarar su procedimiento. Debe hacer visible su condición generativa. Debe evitar presentarse como prueba cuando en realidad es interpretación, reconstrucción o metáfora. La IA no elimina el problema ético del documental; lo intensifica. Si la fotografía documental ya implicaba decisiones de encuadre, poder, representación y responsabilidad —problemas ampliamente discutidos por Sontag (1977), Azoulay (2008) y Nichols (2017)—, la imagen convocada agrega nuevas capas: ¿quién formula la instrucción?, ¿con qué datos fue entrenado el modelo?, ¿qué estereotipos visuales reproduce?, ¿qué relación mantiene con los sujetos representados?, ¿qué declara al espectador sobre su proceso de generación? Por eso, la pregunta más fértil no sería: ¿puede la inteligencia artificial hacer documental? Sino: ¿bajo qué condiciones éticas, estéticas y metodológicas una imagen convocada puede participar en una experiencia documental?

La imagen convocada puede ser documental no cuando imita la fotografía, sino cuando establece una relación responsable con una memoria, un testimonio, una comunidad o una



experiencia histórica. Como bien argumenta Roland Meyer (2025), la inteligencia artificial generativa opera mediante la síntesis recursiva de «imágenes a partir de imágenes», lo que reduce lo “fotográfico” a una mera cualidad superficial o estilo estético interpolable. De este modo, la imagen convocada dentro del marco documental adquiere valor no al intentar simular un falso registro de luz indiciario, sino al asumir honestamente su dimensión de código. Su valor no reside en hacerse pasar por evidencia, sino en ampliar los modos de figurar aquello que no fue registrado, aquello que no puede mostrarse directamente o aquello que necesita ser imaginado para ser comprendido.

Aquí se abre una posibilidad particularmente relevante para el documental interactivo. Si el documental tradicional organizó una relación entre imagen, montaje y espectador, el documental interactivo introdujo una experiencia de navegación, participación y recorrido. La imagen convocada puede agregar una capa más: la posibilidad de construir visualidades a partir de memorias, relatos, archivos y decisiones del usuario. Pero esta posibilidad debe ser tratada con cuidado. Una visualidad generativa dentro de un documental no puede operar como decoración tecnológica; debe formar parte de una estrategia ética y narrativa. Un documental con IA no debería preguntarse únicamente qué imágenes puede generar, sino qué relación produce con quienes miran, con quienes narran y con aquello que se intenta recordar. En ese sentido, la imagen convocada puede contribuir a una nueva forma de documental no porque sustituya a la cámara, sino porque permite pensar la memoria como una zona de reconstrucción, imaginación y responsabilidad compartida.

11. Limitaciones y agenda de investigación

A pesar de la exhaustividad del marco ontológico y conceptual propuesto en este ensayo, es necesario señalar ciertas limitaciones teórico-metodológicas para acotar sus alcances. En primer lugar, debido a la velocidad extrema con la que mutan las arquitecturas computacionales de *machine learning*, las categorías analíticas ligadas a la imagen convocada deben mantenerse en un estado de constante revisión adaptativa. Este texto se concentra primordialmente en la dimensión estática de la síntesis probabilística; sin embargo, la inminente estandarización del texto-a-vídeo y la generación automatizada de entornos espaciales tridimensionales en tiempo real plantearán desafíos de consistencia y verosimilitud que desborden las herencias de la imagen fija analizadas aquí. En segundo lugar, al privilegiar una aproximación fundamentada en la filosofía de la imagen, la teoría crítica y la arqueología de los medios, el estudio carece de un marco empírico cuantitativo o cualitativo que evalúe la recepción cognitiva y las respuestas psicológicas específicas de audiencias e industrias culturales reales expuestas a estos flujos visuales.

A partir de estas demarcaciones, se delinea una agenda predictiva de investigación estructurada en tres directrices esenciales para el campo académico de la comunicación y la cultura visual:

1. **Economía política del espacio latente:** Investigar los mecanismos corporativos de centralización tecnológica, el extractivismo de datos visuales sin consentimiento (*data scraping*) y las dinámicas geopolíticas laborales del etiquetado de datos que sustentan los modelos fundacionales de IA.
2. **Semiótica de la instrucción lingüística:** Desarrollar metodologías críticas específicas para el análisis del *prompting* como un nuevo género textual-visual híbrido, examinando cómo las gramáticas algorítmicas imponen formas estandarizadas de desear e imaginar mediante filtros y sesgos de alineación corporativa.
3. **Casos aplicados en el documental co-creativo:** Evaluar de manera empírica proyectos documentales contemporáneos que empleen la IA generativa en colaboración con comunidades vulnerables o víctimas de traumas históricos, analizando el impacto de la imagen convocada cuando se usa explícitamente para llenar vacíos de archivos de Estado o registros censurados.



12. Hacia una revolución de la imagen y de los artistas

El momento actual puede entenderse como un limbo cultural. Las imágenes generadas por inteligencia artificial ya circulan masivamente, pero aún carecemos de criterios sólidos para evaluarlas. Sabemos reconocer su espectacularidad, pero no siempre sabemos pensar su estatus. Sabemos admirar su realismo, pero no siempre sabemos interpretar sus condiciones. Sabemos temer sus usos falsificadores, pero apenas comenzamos a comprender sus posibilidades poéticas, críticas y documentales. Este limbo no es una pausa vacía. Es el espacio previo a una revolución de la imagen. Las categorías anteriores todavía pesan, pero ya no bastan. La fotografía sigue siendo fundamental, pero ya no puede absorber todas las formas de visualidad contemporánea. La imagen digital sigue siendo el entorno técnico de nuestra cultura, pero la imagen generativa introduce una lógica distinta: la imagen ya no sólo se captura, se edita o se comparte; ahora se convoca.

Romper el ancla hacia el pasado no significa abandonar la historia de la fotografía. Significa dejar de exigirle a la imagen convocada que sea aquello que no es. Significa reconocer que estamos ante otra forma de producción visual, con sus propias potencias y peligros. Significa construir criterios nuevos para una imagen que nace del lenguaje, del archivo, del modelo y de la imaginación humana. La imagen convocada no debe ser celebrada ingenuamente. Está atravesada por sesgos, dependencias corporativas, opacidades técnicas, extractivismos de datos, apropiaciones culturales y riesgos de desinformación. Pero tampoco debe ser reducida a amenaza o simulacro. En ella se abre un campo de experimentación estética, documental y antropológica que apenas comienza. Tal vez la pregunta decisiva no sea si la IA reemplazará a la fotografía, sino qué nuevas formas de sensibilidad aparecerán cuando dejemos de pedirle que lo haga. La fotografía no desaparece; cambia de lugar. Conserva su fuerza como huella, evidencia y memoria del mundo. La imagen convocada, en cambio, abre el espacio de los mundos posibles: no lo que estuvo ahí, sino lo que puede ser imaginado, reconstruido, disputado o advertido. Entre ambas no hay sólo continuidad ni ruptura absoluta. Hay una tensión fértil. La fotografía nos enseñó que el mundo podía dejar huella. La imagen convocada nos obliga a preguntarnos qué ocurre cuando la imaginación misma se vuelve técnicamente generable. Ahí está el desafío para los artistas, documentalistas e investigadores de la imagen: no usar la IA para repetir el pasado con mayor velocidad, sino para abrir formas visuales que todavía no tienen nombre. Crear no será solamente producir imágenes; será construir las condiciones para que esas imágenes importen.

13. Conclusiones

La imagen generada por inteligencia artificial exige una transformación conceptual. Llamarla fotografía puede resultar cómodo, pero limita su comprensión. La fotografía se funda históricamente en una relación con la luz, la cámara, el referente y el acontecimiento. La imagen convocada, en cambio, surge de la interacción entre lenguaje, archivo visual, modelo estadístico, interfaz e imaginación humana. No se toma: se convoca. No necesariamente registra un mundo previo: puede hacer aparecer un mundo posible.

A partir de Lanier (2010), puede afirmarse que insistir en categorías heredadas produce un anclaje conceptual al pasado. Desde Manovich (2001), la imagen convocada puede entenderse como radicalización de la imagen computacional, la automatización, la variabilidad y la transcodificación. Con Flusser (2000), puede pensarse como operación dentro de una caja negra. Con Goodfellow et al. (2014), Radford et al. (2015) y Ho et al. (2020), se reconoce una genealogía técnica que transforma la imagen en verosimilitud estadística y aparición probabilística. Con Pink et al. (2016) y Parikka (2012), se abre la posibilidad de estudiarla como



práctica cultural y como objeto estratificado, susceptible de una antropología de la imagen computacional y una arqueología de sus condiciones de aparición.

La imagen convocada no sustituye a la fotografía. Tampoco la niega. La obliga a redefinir sus fronteras. Al mismo tiempo, exige nuevos criterios críticos para pensar la verdad, la memoria, el documental, la creatividad y la subjetividad en una época donde las palabras pueden convertirse en mundos visuales.

Si la fotografía documentó lo que estuvo frente a la cámara, la imagen convocada documenta las formas en que una cultura aprende a imaginar con máquinas. En esa diferencia se encuentra tanto el peligro como la promesa de la revolución visual contemporánea.

14. Conflictos de interés

El autor declara que no existe ningún conflicto de interés, económico ni de otra naturaleza, que haya podido influir en los resultados o en la interpretación de los hallazgos presentados en este artículo.

15. Cumplimiento ético

La investigación que sustenta este artículo es de carácter teórico-documental y no involucra experimentación con seres humanos, recolección de datos personales ni intervención sobre participantes. Por ello, no requirió evaluación por parte de un comité de ética institucional. El trabajo se llevó a cabo conforme a los principios éticos generales de la investigación académica, incluyendo el respeto a los derechos de autoría y la correcta atribución de las fuentes consultadas.

16. Financiación

Este trabajo no contó con financiación específica de agencias del sector público, sector comercial o entidades sin ánimo de lucro.

17. Objetos de ciencia abierta

El artículo no genera conjuntos de datos primarios, dado que se trata de una investigación de revisión teórico-documental.

18. Referencias

- Azoulay, A. A. (2008). *The civil contract of photography*. Zone Books.
- Barthes, R. (1981). *Camera lucida: Reflections on photography*. Hill and Wang.
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Ítaca.
- Chatterjee, A. (2014). *The aesthetic brain: How we evolved to desire beauty and enjoy art*. Oxford University Press.
- Chatterjee, A., & Vartanian, O. (2014). Neuroaesthetics. *Trends in Cognitive Sciences*, 18(7), 370–375. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2014.03.003>



- Damasio, A. R. (1994). *Descartes' error: Emotion, reason, and the human brain*. Putnam.
- Flusser, V. (2000). *Towards a philosophy of photography*. Reaktion Books.
- Fontcuberta, J. (2016). *La furia de las imágenes: Notas sobre la postfotografía*. Galaxia Gutenberg.
- Goodfellow, I. J., Pouget-Abadie, J., Mirza, M., Xu, B., Warde-Farley, D., Ozair, S., Courville, A., & Bengio, Y. (2014). Generative adversarial networks. *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1406.2661>
- Ho, J., Jain, A., & Abbeel, P. (2020). Denoising diffusion probabilistic models. *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2006.11239>
- Lanier, J. (2010). *You are not a gadget: A manifesto*. Alfred A. Knopf.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
- McGilchrist, I. (2009). *The master and his emissary: The divided brain and the making of the Western world*. Yale University Press.
- Meyer, R. (2025). Images from Images: Generative AI and the Reconfiguration of the 'Photographic'. *Photography and Culture*, 18(3-4), 281–290. <https://doi.org/10.1080/17514517.2025.2522517>
- Nichols, B. (2017). *Introduction to documentary* (3rd ed.). Indiana University Press.
- Parikka, J. (2012). *What is media archaeology?* Polity.
- Pearce, M. T., Zaidel, D. W., Vartanian, O., Skov, M., Leder, H., Chatterjee, A., & Nadal, M. (2016). Neuroaesthetics: The cognitive neuroscience of aesthetic experience. *Perspectives on Psychological Science*, 11(2), 265–279. <https://doi.org/10.1177/1745691615621274>
- Pearson, J. (2019). The human imagination: The cognitive neuroscience of visual mental imagery. *Nature Reviews Neuroscience*, 20, 624–634. <https://doi.org/10.1038/s41583-019-0202-9>
- Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T., & Tacchi, J. (2016). *Digital ethnography: Principles and practice*. SAGE.
- Radford, A., Metz, L., & Chintala, S. (2015). Unsupervised representation learning with deep convolutional generative adversarial networks. *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1511.06434>
- Somainsi, A. (2023). Algorithmic images: Artificial intelligence and visual culture. *Grey Room*, 93, 74–115.
- Sontag, S. (1977). *On photography*. Farrar, Straus and Giroux.
- Zylinska, J. (2024). *The perception machine: Our photographic future between the eye and AI*. MIT Press.

