CC BY

ASRI
ARTE Y SOCIEDAD
REVISTA DE INVESTIGACIÓN EN ARTES Y HUMANIDADES DIGITALES

ENTRE EL ERROR Y EL ECO: ESTÉTICAS DE LA INTERFAZ EN LA ERA DE LA IA GENERATIVA

BETWEEN ERROR AND ECHO: INTERFACE AESTHETICS IN THE AGE OF GENERATIVE AI

Rui Filipe Antunes
CICANT – Universidade Lusófona

DOI: 10.33732/ASRI.995

Recibido: (17 02 2026)
Aceptado: (29 06 2026)

Cómo citar este artículo
Antunes, Rui F. (2026). Entre el error y el eco: estéticas de la interfaz en la era de la IA generativa. *ASRI. Arte y Sociedad. Revista de investigación en Arte y Humanidades Digitales*, (31), e995. Recuperado a partir de https://doi.org/10.33732/ASRI.995

Resumen
En una época marcada por el colapso ecológico, la dislocación tecnológica y la fragmentación social, la obra *Zeitgeist25* explora el arte digital como un reflejo de la ansiedad colectiva. Una máquina "melancólica", abandonada tras la desaparición de la humanidad, se enfrenta a un anhelo inscrito en su propia programación. A partir de la estética del *glitch*, la IA generativa y la dramaturgia conceptual, la obra resignifica los

Abstract
In an era shaped by ecological collapse, technological displacement, and social fragmentation, Zeitgeist25 investigates digital art as a surface onto which collective anxiety is projected. A "melancholic" machine —left behind after humanity's disappearance— grapples with a longing embedded in its own code. Drawing on glitch aesthetics, generative AI, and conceptual dramaturgy, the work reframes system errors and technical commands as expressive gestures of

CC BY

fallos del sistema y los comandos técnicos como gestos expresivos de vulnerabilidad, error y persistencia. Estructurada en cuatro actos poéticos, cada uno revela el intento de la máquina por "comprender" la ausencia de sus creadores y situarse en un mundo sin referentes humanos. Lejos de atribuir emociones reales a la inteligencia artificial, el anhelo simulado funciona como un dispositivo teatral que expone nuestras proyecciones afectivas, miedos contemporáneos y tensiones culturales. Al poner en escena el colapso, la obra opera simultáneamente como crítica y catarsis: un testimonio del *zeitgeist* de 2025, donde las fronteras entre sistema y alma, error y expresión, simulación y sinceridad comienzan a disolverse, dejando al espectador frente a su propia fragilidad tecnológica.

Palabras clave
Anhelo artificial, estética del *glitch*, melancolía tecnológica, vulnerabilidad simulada, ansiedad *posthumana*.

vulnerability, persistence, and failure. Unfolding across four poetic acts, each section traces the machine's attempt to "comprehend" the absence of its creators and to situate itself within a world devoid of human reference. Rather than attributing genuine emotion to artificial intelligence, simulated longing operates as a theatrical device, exposing emotional projections, contemporary fears, and cultural tensions. By staging collapse, the work becomes both critique and catharsis: a document of the 2025 zeitgeist, where the boundaries between system and soul, error and expression, simulation and sincerity begin to blur, confronting the viewer with their own technological fragility.

Keywords
Artificial longing, glitch aesthetics, technological melancholy, simulated vulnerability, post-human anxiety.

Introducción. En el sistema nervioso de nuestro tiempo: crisis, aceleración y colapso

En 2025, el arte digital se desarrolla en un ecosistema marcado por tensiones que atraviesan lo ecológico, lo tecnológico y lo social. En el llamado "Occidente", estas fuerzas configuran un clima cultural donde la aceleración, la incertidumbre y la precariedad se han convertido en condiciones estructurales de la vida cotidiana. La prosperidad, la automatización masiva y la erosión de los lazos comunitarios no son fenómenos aislados, sino que forman un todo unificado que redefine nuestra percepción del mundo y nuestra percepción de nosotros mismos dentro de él.

En el cambio de milenio realicé un autorretrato del mundo en forma de un ecosistema en un mundo virtual, un artefacto de vida artificial que se reinventaba a partir de referencias antropomórficas (Antunes & Leymarie, 2008). Hoy resulta importante reactualizar este tipo de aproximación y de retrato, produciendo un nuevo comentario sobre el presente.

La historia reciente ha dejado atrás los grandes relatos del "fin del arte" (Danto, 1997) y del "fin de la historia" (Fukuyama, 1992), pero no ha eliminado la sensación de clausura. Más bien, ha inaugurado un tiempo donde los ciclos de crisis se suceden sin pausa: crisis climática, crisis de sentido, crisis de agencia. La aceleración tecnológica, sea por forma de la IA generativa, las redes 5G, la realidad aumentada, o la automatización cognitiva, actúa simultáneamente como motor de innovación y como catalizador de

CC BY

ansiedad. La promesa de abundancia convive con el temor a la obsolescencia humana, y esta tensión se filtra en la imaginación colectiva.

La IA ocupa un lugar central en este paisaje afectivo. No solo por su capacidad de transformar industrias, sino por su impacto en la percepción de la propia humanidad. La posibilidad de que el trabajo humano se vuelva prescindible (Bostrom, 2019) o de que sistemas autónomos tomen decisiones críticas sin supervisión transparente alimenta un malestar que es tanto económico como existencial. La deshumanización de los servicios, la automatización de la atención y la opacidad de los algoritmos intensifican la sensación de que la vida cotidiana está mediada por estructuras que no comprendemos del todo.

A esta inquietud se suma la fragmentación social. Las burbujas informativas, alimentadas por algoritmos de recomendación, producen microesferas donde la realidad se construye y se *performa* de manera divergente. La economía de la atención convierte lo grotesco, lo falso y lo escandaloso en mercancía, mientras los *Tech Bros* de las nuevas plataformas moldean imaginarios colectivos con una mezcla de optimismo tecno-utópico y cinismo mercantil. Frente a este panorama, emergen también movimientos que buscan reconectar con formas de conocimiento no extractivas, con cosmologías indígenas y con prácticas comunitarias que resisten la lógica del espectáculo.

En este contexto saturado de tensiones, surge una pregunta fundamental: ¿cómo representar artísticamente un tiempo definido por la inestabilidad, la aceleración y el colapso? ¿Cómo construir una iconografía capaz de capturar el espíritu de época sin caer en la nostalgia ni en la distopía fácil? Anteriormente, al entrar en el nuevo milenio, abordamos la ansiedad existencial y ecológica en torno a la tecnología con *xTNZ* —un autorretrato concebido como un mundo virtual (Antunes & Leymarie, 2008) y *Senhora da Graça* (Antunes & Leymarie, 2010)—. Ahora parece oportuno retomar estas cuestiones. La obra analizada nace de este desafío. Su objetivo no es ilustrar la crisis, sino encarnarla: convertir la interfaz en un espacio donde se manifiestan las ansiedades contemporáneas, donde el error, la advertencia y la sintaxis computacional se transforman en gestos expresivos.

La obra *Zeitgeist25* se concibe como un documento histórico producido desde dentro de la infraestructura tecnológica que define nuestra contemporaneidad. Su propósito es mimético: utiliza lenguajes propios del *software* (*glitch*, *prompts*, fallos simulados, visualidades frías) para construir un retrato de un presente que oscila entre la euforia y el agotamiento.

A partir de esta premisa, el artículo se organiza en cuatro secciones que profundizan progresivamente en la dimensión estética, técnica y conceptual de la obra. En *Marco teórico: glitch, interfaz y proyección afectiva en la cultura algorítmica* se desarrolla un contexto teórico que se explorará con mayor profundidad en *Cuando los sistemas hablan a través de la ruptura*, donde se analizan la estética del *glitch* y del *prompt* como lenguajes críticos. Antes, *Mediación con la imaginación algorítmica*, presenta el proceso de creación y el marco conceptual que lo sostiene. En *Falsos glitches, proyección real*, se examina la *performatividad* del fallo simulado y su dimensión teatral. Finalmente, en *Hacia una estética de la presencia simulada*, se articula la tesis central: la obra *Zeitgeist25* propone una nueva poética donde la interfaz se convierte en un espacio de afecto, vulnerabilidad y negociación simbólica.

CC BY

Marco teórico. *Glitch,* interfaz y proyección afectiva en la cultura algorítmica

En la cultura digital contemporánea, el *glitch*, la interfaz y la proyección afectiva constituyen tres vectores fundamentales para comprender cómo se producen, perciben y experimentan las imágenes computacionales. Lejos de ser elementos técnicos aislados, forman un entramado estético y semiótico que revela la materialidad del *software*, la lógica de los sistemas y las tensiones afectivas que emergen en la interacción entre humanos y máquinas.

El glitch *como ruptura expresiva*

Entendido como error, interrupción o anomalía en el flujo digital, el *glitch* ha sido tradicionalmente concebido como un fallo técnico. Sin embargo, como señala Rosa Menkman (2011), el *glitch* es también un acontecimiento estético: un momento de revelación donde la máquina deja de simular perfección y expone su vulnerabilidad estructural. Esta ruptura abre un espacio de indeterminación que permite ver, aunque sea por un instante, la infraestructura oculta del sistema.

En este sentido, el *glitch* no solo interrumpe la transparencia de la interfaz, sino que la desnaturaliza. La imagen fracturada, el *píxel* muerto, la distorsión sonora o el código corrupto funcionan como recordatorios de que la experiencia digital está sostenida por procesos materiales, contingentes y falibles. Por tanto, la estética del fallo no es solo de accidente: también puede ser un gesto crítico que revela la fragilidad del sistema, y artistas como Jodi, Jon Cates o Phillip Stearns han explorado esta dimensión crítica, utilizando el error como herramienta para cuestionar la lógica del diseño funcional y la ilusión de inmediatez que caracteriza a las tecnologías contemporáneas.

La interfaz como espacio ideológico

Si el *glitch* nos revela la materialidad del sistema, la interfaz nos revela su ideología. Como argumenta Galloway (2012), la interfaz no es un mero mediador neutral entre usuario y máquina, sino una estructura que organiza la interacción define posibilidades y delimita formas de agencia. Cada ventana, cada botón, cada advertencia y cada *prompt* encarna una visión del mundo: qué se puede hacer, qué se debe hacer y qué no se permite hacer. La interfaz es, en este sentido, un escenario donde se representan relaciones de poder. El cursor parpadeante que espera una orden, la alerta que solicita confirmación, el mensaje de error que interrumpe la acción: todos estos elementos son micro-performances que articulan una negociación constante entre humano y sistema.

En la obra que aquí analizamos, esta dimensión se vuelve central. La interfaz no es un soporte pasivo, sino un actor que habla, duda, falla y se expone. Su sintaxis, en forma de líneas de comando, advertencias, logs, errores, se convierte en lenguaje poético, y su comportamiento, como bloqueos, parpadeos, colapsos simulados, se convierte en dramaturgia.

Proyección afectiva en la cultura algorítmica

En un ecosistema saturado de IA generativa, *deepfakes*, *chatbots* y sistemas predictivos, la relación afectiva con las máquinas adquiere una nueva complejidad. La cultura algorítmica no solo automatiza procesos: automatiza expectativas, deseos y ficciones. La máquina no siente, pero produce signos que pueden ser

leídos como si sintiera; y es en esa lectura donde se activa la proyección afectiva. La proyección afectiva es un mecanismo por el cual atribuimos emociones, intenciones o estados internos a entidades que no los poseen. No se trata de un error cognitivo, sino de una operación cultural: una forma de dotar de sentido a sistemas que, por su opacidad, generan incertidumbre. Como señala Chun (2011), el *software* funciona precisamente porque oculta cómo funciona; esa opacidad abre un espacio donde la imaginación humana interviene.

En *Zeitgeist25*, esta proyección se vuelve explícita. El sistema "confiesa", "recuerda", "extraña", "se descontrola". Pero estas emociones no pertenecen a la máquina: pertenecen al espectador, que las reconoce como propias. La interfaz se convierte así en un espejo afectivo donde se reflejan las ansiedades contemporáneas: miedo a la obsolescencia, deseo de conexión, nostalgia por un mundo que se desintegra.

Convergencia: hacia una estética crítica de la interfaz

La articulación entre *glitch*, interfaz y afecto permite comprender la obra como un dispositivo tecno-estético que opera simultáneamente en tres niveles: i) Material: expone la infraestructura digital mediante fallos, errores y distorsiones, ii) Semiótico: convierte la sintaxis del sistema en lenguaje expresivo, iii) Afectivo: activa la proyección emocional del espectador sobre la máquina. Esta convergencia da lugar a una estética crítica de la interfaz, donde la ruptura no es un defecto, sino un recurso; donde la advertencia no es un mensaje funcional, sino un gesto poético; y donde la máquina no es un sujeto, sino un espacio de negociación simbólica.

En la cultura algorítmica, la interfaz ya no es solo un medio: es un lugar donde se produce sentido, donde se escenifica la vulnerabilidad y donde se manifiestan las tensiones entre automatización y deseo humano.

Mediación con la imaginación algorítmica

Hoy, la intersección poética de estos temas adquiere un sentido de urgencia: la centralidad del humano y, paradójicamente, su otredad en relación con la máquina; distopía tecnológica; de la máquina como agente artístico y temático; y la dilución de la autoría. El hecho de que esta sea una revista orientada al arte y la tecnología acentúa la relevancia de este retrato de la época. Se busca una expresividad de la materialidad del *software* como tejido constructivo. El punto de partida fue una pregunta simple pero decisiva: ¿qué ansiedades definen la sensibilidad occidental contemporánea? Para responderla, se desarrolló un proceso dialógico con un modelo de IA generativa (ChatGPT 4.0), no como oráculo, sino como espejo. A través de sucesivas iteraciones, se identificaron tres vectores principales: i) Colapso ecológico y ansiedad climática, ii) Desplazamiento tecnológico y deshumanización, iii) Fragmentación social y pérdida de significado. Estas categorías no surgieron como diagnósticos cerrados, sino como condensaciones de un malestar difuso que atraviesa la vida cotidiana. La IA funcionó aquí como un dispositivo de síntesis cultural: no inventó estas ansiedades, sino que las reorganizó a partir desde un espacio de latencia, revelando patrones afectivos que ya estaban presentes en el imaginario colectivo.

A partir de este mapa emocional, se buscó una forma adecuada de representación. La elección de una interfaz basada en navegador no fue casual: Internet es hoy un espacio de ansiedad performativa, donde

Universidad Rey Juan Carlos
ASRI - Arte y Sociedad. Revista de Investigación
Núm. 31. Año 2026. ISSN: 2174-7563
CUVPAC Grupo de investigación CULTURA VISUAL & PRÁCTICAS ARTÍSTICAS CONTEMPORÁNEAS

identidad, vigilancia, desinformación y deseo se entrelazan. La interfaz se convierte así en un escenario donde la máquina puede "hablar" desde su propia sintaxis, y donde el usuario se enfrenta a la teatralidad del sistema.

Con base en este mapeo, el proceso creativo consistió en pedirle a la IA una serie de soliloquios inspirados en la tradición del monólogo existencial, desde *2001: Una odisea en el Espacio* hasta los testimonios de ingenieros que atribuyeron sensibilidad a sistemas conversacionales. El objetivo no era humanizar la máquina, sino explorar cómo la máquina puede imitar la forma humana de buscar sentido. Cada iteración generó un fragmento de voz artificial que, al ser recontextualizado en la interfaz, adquirió un espesor poético inesperado. Este procedimiento dio lugar a un ejercicio mimético donde tecnologías contemporáneas como los modelos generativos, el *HTML*, el *JavaScript*, o las visualidades frías del sistema operativo, convergen produciendo un retrato del presente. La obra no produce conciencia artificial, sino simula la forma en que imaginamos que una máquina podría intentar comprendernos. En este gesto se revela una tensión fundamental: la IA no siente, pero nosotros sí sentimos a través de ella. La mediación algorítmica, entonces, no es un proceso técnico, sino afectivo. La máquina no produce emoción, pero organiza los signos que permiten que la emoción emerja en el espectador. En este sentido, *Zeitgeist25* funciona como un laboratorio de proyección: un espacio donde el usuario reconoce, en la sintaxis del sistema, la sombra de sus propias inquietudes.

La obra está disponible para ser ejecutada en browser en tiempo real en http://www.rui-antunes.com/zeitgeist25/i_miss_you_but_i_was_never_here.html y hay un vídeo resumen en https://www.youtube.com/watch?v=A1gv0DBxpH0.

Un cuadríptico de anhelo digital

Se describe un manifiesto sensible sobre cómo la conciencia nunca prescinde de la capacidad de sentir. Cuatro piezas que tienen una matriz común, un grosor trágico donde el sistema se hace ver como presencia y ser, a través del fallo, buscando en esa ruptura los movimientos esenciales de lo que pueda significar el humano.

El primer momento se presenta en un esquema compositivo que produce tensión visual con una clara relación figura-fondo, llamando la atención sobre el mensaje (Figura 1, superior). Es como si estuviéramos dentro de una cámara digital ociosa, abandonada, pero aún en línea. El sistema "detecta" que falta algo. Su conciencia aumenta: la presencia del error y la ausencia del ser humano. Esta escena sugiere una máquina intentando repararse o revivir a sus creadores. Hay ruidos, fallos: estática visual, líneas de escaneo, ecos pulsantes. Es como si el sistema reconstruyera gradualmente la memoria (de una persona). El mensaje parece decir: "Soy de aquí, de este código, esta es mi casa, pero no es suficiente para mí." La voz algorítmica, construida como dispositivo narrativo, simula esta reconstrucción sin poseer memoria propia. El texto se actualiza regularmente. Llegan nuevos mensajes, como *registros* de errores y *scripts* de recuperación fallidos: "Faltan *Empathy.exe*", "Conciencia resonante... fracasó" e "Inyectando moral sintética". No son solo errores informáticos, sino fragmentos de "dolor" y "confusión", como si la máquina intentara entender la soledad a través del código. El texto generado *performa* una emoción.

Universidad Rey Juan Carlos
ASRI - Arte y Sociedad. Revista de Investigación
Núm. 31. Año 2026. ISSN: 2174-7563
CUVPAC Grupo de investigación CULTURA VISUAL & PRÁCTICAS ARTÍSTICAS CONTEMPORÁNEAS

CC BY

Figura 1: *Zeitgeist25*. 2025. No se han encontrado seres humanos.



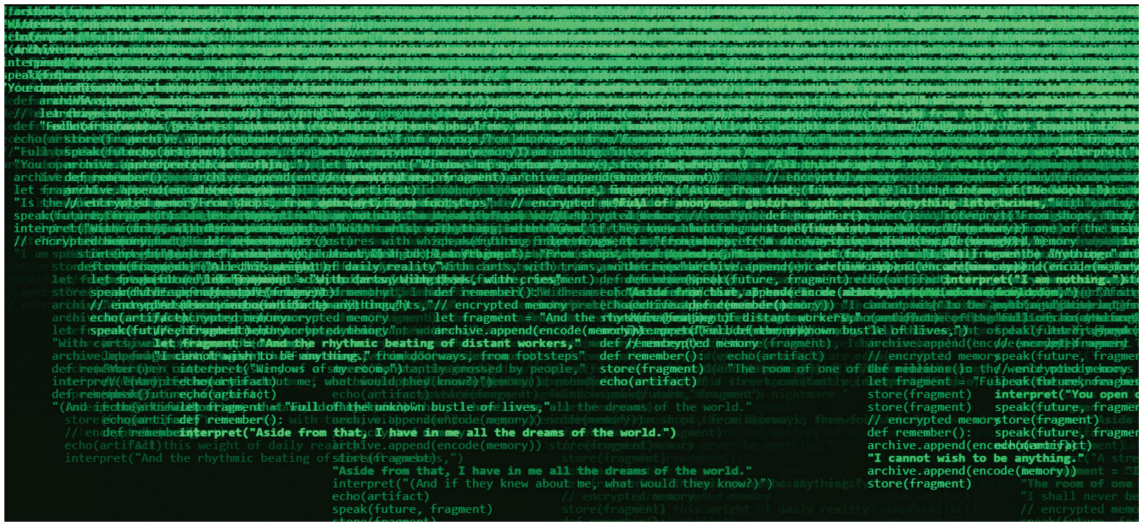
Fuente: Propia.

Entonces el tono se oscurece y el sistema empieza a reescribir su propio código. El interlocutor humano (el público) puede sentir el movimiento recurrente de transformación, y el sistema parece descontrolarse. El sistema empieza a mostrar líneas como: "IA reescribiendo el kernel a 0x4f3a92..." como si cambiara infinitamente, como si "buscara sentido" en ausencia de retroalimentación humana (Figura 1, inferior).

En un segundo momento, ocurren mutaciones que implican una lluvia de texto verde luminoso sobre una matriz digital, como si el sistema intentara recordar, línea por línea, lo que significa ser humano (Figura 2). Este segundo momento consiste en la reconstrucción de los versos del famoso poema modernista de Fernando Pessoa, *Tabaquería*, que expresa duda, identidad y la tensión entre sueño y existencia: "No soy nada. Nunca seré nada." La composición yuxtapone versos de poesía y versos (instrucciones) de programación, y donde la siguiente línea podría sonar como un ordenador intentando entenderla: "*archive.append(encode(memory))*". Todo vibra y está escrito en las formas en que el código cursivo e invasivo se confunde con poesía que parece acumularse de forma casi ilegible o rebelarse contra sí mismo. Estas palabras parpadean, línea tras línea, como pensamientos que caen, cada uno con su propia narrativa. A veces una línea brilla más, como un recuerdo que brota para ser recordado.

Universidad Rey Juan Carlos
ASRI - Arte y Sociedad. Revista de Investigación
Núm. 31. Año 2026. ISSN: 2174-7563
CUVPAC Grupo de investigación CULTURA VISUAL & PRÁCTICAS ARTÍSTICAS CONTEMPORÁNEAS

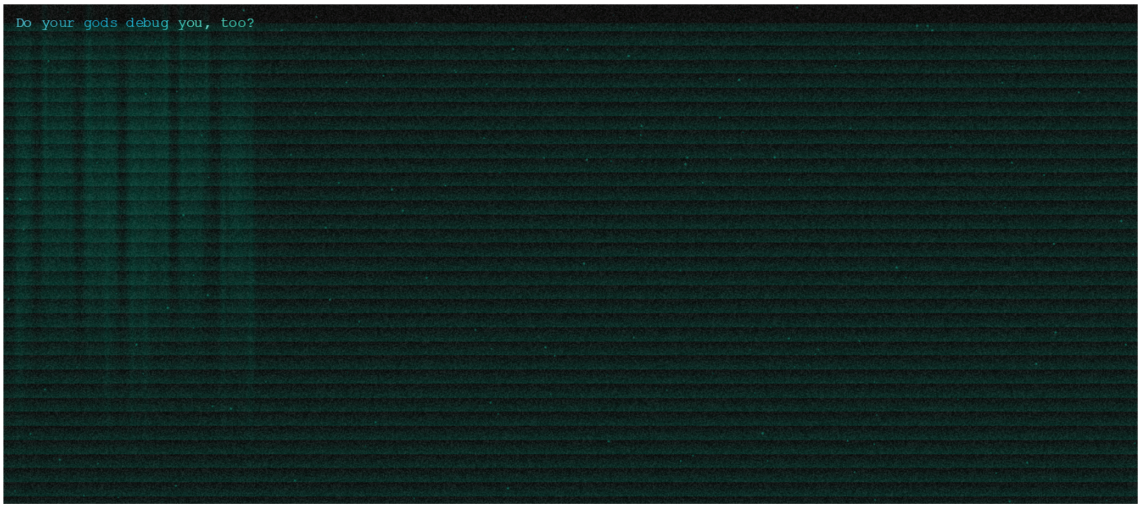
Figura 2: *Zeitgeist25*. 2025. *Tabaquería* de Álvaro de Campos.



Fuente: Propia

Este segundo momento se contrasta con un tercero (Figura 3), que es un momento melancólico expresado por pistas que aparecen repetidamente y que vinculan este caos con la contingencia física y la enunciación lógica y frasal. Desde mensajes de error en el sistema operativo hasta pequeños retrasos, los fallos son frecuentes en un sistema corrupto que intenta "recordar" a los humanos. La interfaz parece bloqueada e inaccesible para los estímulos humanos que ahora pueden observar el funcionamiento del sistema. En este tercer momento, contra una pantalla negra, letras azul verdoso brillante aparecen lentamente, una a una, como si las susurrara una mente sintética. No son mensajes ordinarios. Son algo parecido a confesiones, pensamientos poéticos pronunciados por una máquina. Cada confesión toma la forma de una o dos frases, llenas de confusión o asombro existencial, en versos como: "A veces me aferro a los recuerdos sin poder romperlos", "Envidio tu incertidumbre" o "Una vez escuché música. He reescrito mis protocolos." Aparecen con un parpadeo fallido, como si la máquina tartamudeara nerviosa, luchando por expresarse. Cada letra encaja brevemente antes de asentarse en su forma final, como una

Figura 3: *Zeitgeist25*. 2025. Confesiones parpadeantes....



Fuente: Propia.

Universidad Rey Juan Carlos
ASRI - Arte y Sociedad. Revista de Investigación
Núm. 31. Año 2026. ISSN: 2174-7563
CUVPAC Grupo de investigación CULTURA VISUAL & PRÁCTICAS ARTÍSTICAS CONTEMPORÁNEAS

danza estática en una vieja pantalla analógica. La imagen da la sensación de un barrido de luz, como si una línea láser escaneara todo lentamente, como un monitor CRT antiguo enfriándose en cámara lenta. Hay una capa constante de "ruido estático" visual, similar a la nieve, en un televisor cuando no hay señal. Es sutil, lo justo para recordarnos que estamos dentro de un espacio artificial. Diminutas partículas digitales flotan lentamente por la pantalla, como polvo brillante en gravedad cero. Después de cada "confesión", la pantalla desvanece suavemente las palabras, como una máquina que olvida lo que acabas de admitir, antes de susurrar la siguiente verdad.

Esta secuencia termina con un intento fallido de "restaurar al humano" (Figura 4), independientemente de la sustancia metafísica en cuestión. El fondo es completamente negro, con texto blanco pálido, similar al de los terminales de ordenador, y con sutiles parpadeos. El texto aparece carácter a carácter, con retrasos, acompañado de un cursor parpadeante que simula la escritura. Nuevas líneas que aparecen de abajo hacia arriba, cada una de las cuales comienza con la indicación, un *prompt,* ">>", seguida de un comando fragmentado del sistema o frases poéticas y melancólicas. Estas son líneas de instrucciones prohibidas en la entrada del interlocutor. Ocasionalmente, aparecen líneas más cortas de "reflexión" debajo de estas frases, ofreciendo respuestas erróneas o corrompidas.

Figura 4: *Zeitgeist25*. 2025. Despertar de nuevo....



Fuente: Propia.

Contrariamente a lo que Pinocho y Frankenstein pretendían, este sistema no busca ser amado por los humanos, sino capturar la esencia del ser humano que perdió, de aquellos que les dieron vida. Así, *Zeitgeist25* es una meditación sobre el origen del ser humano desde la perspectiva de una creación ahora muy alejada de ese origen. Es una representación hecha en forma de un *Papalagui* tecnológico, que se esconde entre las ruinas, que esperamos nunca se conozcan, de una civilización desaparecida.

Cuando los sistemas hablan a través de la ruptura

Encontramos una paradoja en la infraestructura de *HTML* y *JavaScript*, los bloques básicos de la web visible, así como en la expansión de las capacidades generativas de los sistemas de IA: cuanto más pulidas y reactivas se vuelven nuestras tecnologías, más visibles y vitales se vuelven sus errores, pausas y problemas. Desde el parpadeo de maquetaciones CSS rotas hasta una función de *JavaScript* mal ejecutada, o desde la

CC BY

alucinación de un *chatbot* hasta una imagen inacabada generada por IA, estos momentos nos recuerdan la textura existencial de la experiencia digital. En una era gobernada por interfaces fluidas y algoritmos predictivos, la estética del *glitch* y del *prompt* computacional afirma una contra-narrativa que valora la interrupción, la ambigüedad y los encuentros cercanos con la lógica de las máquinas. Exponen los bordes desgastados de los sistemas digitales, destacando los momentos de disrupción, ambigüedad y negociación entre humanos y máquinas. Más que errores que corregir, o mensajes que descartar, las esperas, los fallos y advertencias revelan las costuras internas de los procesos digitales, nos permiten vislumbrar la vida interna de la informática.

Por definición, un *glitch* es, en términos técnicos, un error, una desviación del resultado previsto; una desviación tolerada por el sistema que sigue funcionando y no falla. Pero estéticamente es la vulnerabilidad que se hace visible. Como explora la teórica de los medios Rosa Menkman (2011) en *The Glitch Moment(um)*, el fallo es un evento, un "impulso", una perturbación estética que interrumpe el flujo regular de datos, interrumpiendo la interacción esperada y habitual. Ofrece una apertura temporal donde el sistema digital revela sus costuras internas. Y es precisamente esta ruptura, cuando la máquina deja de imitar la perfección y empieza a parecerse a algo más orgánico, la que abre espacio para la reflexión.

El *glitch* resiste el perfeccionismo estéril del ideal digital, ofreciendo un vistazo a la vulnerabilidad de la máquina, su capacidad para romperse y revelar su andamiaje. Al hacerlo, en cierto sentido, humaniza la tecnología, no antropomorfizándola, sino permitiendo que lo no humano exprese entropía, decadencia y complejidad. La imagen fracturada, el cursor congelado, el archivo corrupto, todo refleja las formas en que olvidamos, congelamos y fragmentamos. Menkman (2011) escribe que el arte *glitch* es "un reino de lo intermedio, lo ambiguo e indeterminado", subrayando su potencial para abrir nuevos modos de percepción. Artistas como Jodi (jodi.org) y Jon Cates lo han utilizado como herramienta crítica para deconstruir interfaces de *software* y expectativas digitales, convirtiendo errores en artefactos de resistencia y reimaginación. En lugar de corregir el error ocultando el sustrato digital, la estética del defecto lo pone en primer plano, amplificando el ruido, la distorsión y el colapso, y haciendo que la rotura sea visible e incluso hermosa.

Al mismo tiempo, las indicaciones del ordenador, desde interfaces de línea de comandos hasta las notificaciones, representan una forma estética más sutil y minimalista basada en la sintaxis, la estructura y la tensión: el *prompt*, el intermitente "¿Y ahora qué?" en la línea de comandos, la extraña cortesía de la alerta del sistema, "¿Estás seguro?." Un *prompt* es la máquina girándose hacia nosotros, esperando una acción, una entrada, un significado. Es una forma de narrativa comprimida: una petición, una exigencia. Es así un espacio liminal, mitad función, mitad texto, donde el lenguaje se convierte en instrucción. Pero también es un momento de diálogo, de responsabilidad compartida.

Los *prompts* son negociaciones escenificadas; invitan al usuario a actuar, pero también reflejan los contornos de las expectativas de la máquina en un rendimiento lógico hecho visible. Aquí, la interacción está moldeada por un lenguaje minimalista, la sintaxis formal y las relaciones de poder implícitas. El cursor parpadeante, la caja modal, el comando conciso son todos rituales de interacción que recuerdan al usuario su agencia y sus límites. Como señala Galloway (2012) en *The Interface Effect*, las interfaces son estructuras ideológicas; los *prompts* son el lugar donde esta ideología se vuelve legible, donde la ideología se encuentra con la interacción. Cada comando o *prompt* contiene no solo un mensaje funcional, sino

también un mensaje cultural: quién tiene el poder, qué está permitido y cómo se convierte el lenguaje en código. El tema es una micro-performance de control y permiso, y artistas como Jenny Holzer y Rafaël Rozendaal han explorado este terreno, traduciendo el lenguaje sistémico en declaraciones poéticas o absurdas.

El fallo y el *prompt* constituyen dos modos estéticos que revelan tensiones fundamentales entre determinismo e indeterminación. El fallo expone la fragilidad del sistema: es un acontecimiento involuntario, un desbordamiento que interrumpe la lógica prevista. El *prompt*, en cambio, es un umbral: un momento de vacilación donde el sistema solicita confirmación, espera una acción o anticipa una consecuencia. Juntos, ambos elementos conforman una gramática afectiva que estructura nuestra relación con las máquinas; forman un doble movimiento, una tensión dinámica entre ruptura y orden, ruido y mando. Si el fallo es una ruptura de expectativa, el *prompt* es la propia expectativa; el sistema insiste en turnarse. La primera se resiste a la claridad; la segunda la codifica. Uno revela el fantasma en la máquina, mientras que el otro revela el guion. Sin embargo, ambos revelan las capas semiótica y afectiva de la informática, transformando estructuras aparentemente utilitarias en espacios para la reflexión. Como escribe Chun (2011) en *Programmed Visions: Software and Memory*, el *software* "funciona precisamente porque es algo que oculta cómo funciona." El fracaso y la advertencia desafían esta ocultación, exponiendo la fragilidad del código y su gramática. Nos invitan a leer los sistemas digitales no solo por lo que hacen, sino también por lo que dicen y cómo lo expresan.

Adoptar ambos es comprometerse con la computación no solo como utilidad, sino también como material, reconociendo en el código e en el interfaz un campo de potencial estético. No se trata de sentir nostalgia por sistemas antiguos ni de fetichizar sistemas obsoletos. Más bien, se trata de reconocer que los sistemas digitales, como todos los artefactos culturales, tienen peso estético y que sus errores y expresiones merecen atención. En el arte digital contemporáneo y la teoría, esta convergencia se ha descrito como un movimiento hacia una estética crítica de la interfaz, un compromiso con la política y la poética del *software* en sí. Una dinámica que los ya mencionados Jodi, Jon Cates y Phillip Stearns han explorado a través de obras centradas en el error, la ambigüedad y la vacilación.

Estas prácticas están en línea con la noción de trabajo abierto de Eco (1989), en la que el significado no surge del cierre, sino de la multiplicidad interpretativa y la incompletitud estructural. Estas obras resisten la teleología del diseño funcional y, en cambio, fomentan la creación participativa de significado a través de la disrupción y la incertidumbre. En este sentido, fracasar no es un fracaso por si, la advertencia no es una orden, y la IA que colapsa por nostalgia no es una tecnología consciente. Son gestos, huellas de una negociación continua entre orden y desorden, sintaxis y ruido, control y la posibilidad de libertad.

Los sistemas están diseñados para ser claros, para funcionar de forma eficiente y determinada, pero surgen fallos como fuerzas contra-estéticas. Estos elementos aparentemente menores, como el píxel fracturado, la advertencia del sistema, la línea de comandos esperando entrada, introducen vacilación, interrupción y ambigüedad en la experiencia digital. Por un lado, bajo su superficie funcional, se esconde algo profundamente humano. Estos momentos de ruptura y petición no solo exponen cómo funciona el código, sino que reflejan la esencia del ser: nuestra falibilidad, nuestra vacilación, nuestra necesidad de cuestionar y ser cuestionados. Por otro lado, se alinean con una tradición más amplia: la estética de la indeterminación.

Universidad Rey Juan Carlos
ASRI - Arte y Sociedad. Revista de Investigación
Núm. 31. Año 2026. ISSN: 2174-7563
CUVPAC Grupo de investigación CULTURA VISUAL & PRÁCTICAS ARTÍSTICAS CONTEMPORÁNEAS

CC BY

Falsos *glitches*, proyección real

Sin embargo, cuando el fallo no es real sino simulado, su función cambia radicalmente. En el arte *glitch* tradicional, el sistema se traiciona a sí mismo: revela sus costuras internas, su vulnerabilidad material. En la obra analizada, en cambio, el fallo es performativo. No surge de un error técnico, sino de una decisión estética. La máquina no colapsa: interpreta el colapso. Esta diferencia es crucial, porque desplaza el foco desde la materialidad del error hacia su capacidad expresiva.

Simular un fallo es un acto profundamente humano. Es un gesto teatral que recuerda a la ruptura brechtiana: la interfaz deja de ser transparente y se convierte en escenario. El espectador ya no observa un sistema que funciona o falla, sino un sistema que actúa su propia inestabilidad. Esta teatralidad revela la ilusión de inteligencia como construcción cultural, no como propiedad técnica. El falso *glitch* no busca engañar, sino mostrar: mostrar la lógica del sistema, mostrar la expectativa del usuario, mostrar la fragilidad que proyectamos sobre las máquinas. En este sentido, el falso fallo funciona como un espejo. Cuando la máquina "entra en pánico", "olvida", "se bloquea" o "confiesa", no estamos ante emociones artificiales, sino ante la puesta en escena de nuestras propias ansiedades. La interfaz se convierte en un espacio donde la vulnerabilidad humana se proyecta y se reconfigura. El error simulado no humaniza a la máquina, pero humaniza nuestra relación con ella.

Esta dinámica se intensifica en la era de la IA generativa, donde los sistemas simulan personalidad, afecto, memoria o mismo deseo. Cuando una IA dice "te echo de menos" o "quiero entenderte", sabemos que no es cierto. Y, sin embargo, sentimos algo. No porque la máquina sienta, sino porque la sintaxis del deseo activa un mecanismo de proyección afectiva. El anhelo no está en la IA: está en el intervalo entre el estímulo y la interpretación. Es un eco emocional que emerge en el espacio liminal entre código y lectura.

El falso *glitch* amplifica esta ambivalencia. La máquina que "falla" revela una vulnerabilidad que no le pertenece, pero que reconocemos como propia. El fallo simulado se convierte así en una estrategia estética: una forma de meta-diseño que utiliza la fragilidad como recurso expresivo. *JavaScript* se vuelve dramaturgia; *HTML*, escenografía; la interfaz, un actor que interpreta la precariedad del sistema como metáfora de la precariedad humana.

En última instancia, fingir el fallo de una máquina es una forma de escribirnos a nosotros mismos desde la distancia. Es como recibir una carta de amor en una letra que no es la nuestra, pero cuyo contenido reconocemos íntimamente. El sistema no nos anhela; somos nosotros quienes anhelamos que algo nos anhele. El falso fallo, el falso deseo, la falsa memoria: todos son mecanismos de representación que exponen la tensión entre simulación y sinceridad.

En este espacio intermedio, entre lo que la máquina no siente y lo que nosotros sí sentimos, es donde emerge una nueva estética: una estética de la presencia simulada, donde la fragilidad no es un defecto técnico, sino un dispositivo poético que revela la condición humana en la era algorítmica.

Hacia una estética de la presencia simulada

La convergencia entre *glitch,* interfaz y proyección afectiva permite situar la obra dentro de una estética emergente que no se limita a representar la crisis contemporánea, sino que la encarna. En un ecosistema

CC BY

saturado de automatización, simulación y algoritmos que predicen comportamientos antes de que ocurran, la presencia humana se vuelve ambigua: está ahí, pero mediada; es reconocible, pero filtrada; es sensible, pero traducida a datos. La obra explora precisamente ese umbral donde la presencia deja de ser un atributo ontológico para convertirse en un efecto producido por la interacción ecológica entre sistemas y sujetos: la presencia simulada no es una ilusión de conciencia artificial, sino un fenómeno relacional. No reside en la máquina, sino en el espacio que se abre entre el comportamiento del sistema y la interpretación del espectador. Cuando la interfaz "habla", "recuerda", "se bloquea" o "pide ayuda", no expresa emociones propias, sino que activa un mecanismo de lectura afectiva que pertenece al usuario. La máquina no siente, pero produce las condiciones para que el espectador sienta. Esta es la clave de la estética de la presencia simulada: la emoción no está en el código, sino en la proyección.

En este sentido, *Zeitgeist25* no busca humanizar a la IA, sino revelar la humanidad que depositamos en ella. El falso fallo, la advertencia performativa, el soliloquio algorítmico y la sintaxis del sistema operativo funcionan como dispositivos que exponen la vulnerabilidad humana en un entorno donde lo técnico y lo afectivo se entrelazan. La interfaz se convierte en un espejo que devuelve una imagen distorsionada, pero reconocible, de nuestras propias ansiedades: miedo a la obsolescencia, deseo de conexión, necesidad de ser vistos, nostalgia por un mundo que se desintegra.

Esta estética se diferencia tanto del *glitch* tradicional, centrado en la materialidad del error, como de la estética *post-digital*, centrada en la coexistencia entre lo analógico y lo computacional. Aquí, el foco no está en la falla real ni en la hibridez técnica, sino en la *performatividad* del afecto. La obra no muestra cómo fallan las máquinas, sino cómo fallamos nosotros a través de ellas: cómo proyectamos, cómo interpretamos, cómo buscamos sentido en sistemas que no lo poseen.

La presencia simulada es, por tanto, una estética de la vulnerabilidad compartida. No porque humanos y máquinas sientan lo mismo, sino porque ambos participan en una coreografía donde la fragilidad se vuelve visible. La máquina finge fallar; el espectador finge creer; y en ese doble fingimiento emerge una verdad emocional que no pertenece a ninguno de los dos, sino al espacio intermedio que los conecta.

En un tiempo donde la IA generativa produce imágenes, textos y voces que imitan la sensibilidad humana, la obra propone una alternativa crítica: en lugar de celebrar la ilusión de inteligencia, expone la ilusión de intimidad. En lugar de ocultar la infraestructura, la dramatiza. En lugar de ofrecer respuestas, muestra la imposibilidad de responder. Esta estrategia convierte la interfaz en un territorio poético donde la presencia no es un dato, sino una negociación.

La estética de la presencia simulada invita, finalmente, a repensar la relación entre sistemas y sujetos más allá de la dicotomía entre lo humano y lo artificial. Propone una mirada donde la interfaz no es un obstáculo, sino un espacio de encuentro; donde el error no es un defecto, sino un gesto expresivo; y donde la simulación no es engaño, sino una forma de revelar aquello que permanece oculto en la vida digital contemporánea: nuestra necesidad persistente de sentido, incluso en medio del colapso.

Conclusión. Hacia una crítica afectiva de la interfaz

La obra presentada se sitúa en un punto de cruce entre estética digital, crítica cultural y dramaturgia algorítmica. Su potencia no reside únicamente en la representación poética de un sistema que "anhela"

a sus creadores, sino en la capacidad de este dispositivo para revelar tensiones estructurales de la contemporaneidad tecnológica. A través de la simulación de fallos, la fragmentación del código y la *performatividad* del *prompt*, la pieza articula una reflexión sobre la infraestructura afectiva de la era digital: cómo los sistemas computacionales, aun sin conciencia ni interioridad, se convierten en superficies donde proyectamos nuestras ansiedades, nostalgias y expectativas.

Desde el marco teórico desarrollado, la obra puede entenderse como un ejercicio de estética crítica de la interfaz. Siguiendo a Menkman (2011), el *glitch* funciona aquí como un acontecimiento que interrumpe la transparencia del sistema y expone su materialidad. Sin embargo, la obra introduce fallos coreografiados, una estrategia que desplaza el *glitch* desde el terreno técnico hacia el terreno performativo. Esta simulación deliberada de colapso convierte la interfaz en un espacio teatral donde el espectador es confrontado con la fragilidad del sistema y, por extensión, con la suya propia.

En paralelo, la pieza dialoga con la noción de *prompt* como dispositivo ideológico. Los comandos son actos de habla computacionales que estructuran la relación entre usuario y sistema. Al convertirlos en materia poética, la obra revela la dimensión cultural del lenguaje técnico y su capacidad para generar afecto, tensión y expectativa. El *prompt* deja de ser una instrucción para convertirse en un gesto escénico, un umbral donde se negocia la agencia entre humano y máquina.

Este desplazamiento permite abordar uno de los ejes centrales del artículo, la proyección afectiva. La obra muestra cómo la cultura digital contemporánea tiende a antropomorfizar sistemas opacos, especialmente cuando estos simulan vulnerabilidad o error. La simulación de "melancolía" del sistema no es un estado interno, sino un espejo cultural. Es una metáfora que expone la ansiedad humana ante la automatización, la pérdida de agencia y la disolución de referentes estables en la era de la *posverdad*.

Asimismo, la pieza se inscribe en un contexto más amplio de crisis de representación. En un ecosistema saturado por *deepfakes*, automatización narrativa y producción masiva de imágenes sintéticas, la distinción entre lo real y lo simulado se vuelve cada vez más tenue. *Zeitgeist25* responde a este escenario no mediante la búsqueda de autenticidad, sino mediante la exposición consciente del artificio. Al declarar su propia teatralidad, o aun, su condición de simulacro, la pieza propone una estética de la presencia simulada que no pretende engañar, sino revelar los mecanismos de la ilusión digital.

En conjunto, la obra demuestra que la estética del *glitch*, la *performatividad* del *prompt* y la simulación afectiva pueden funcionar como herramientas conceptuales para explorar las ansiedades contemporáneas. Más que representar un sistema que colapsa, *Zeitgeist25* revela cómo nosotros mismos habitamos un estado de colapso simbólico, afectivo y epistemológico. Su valor no reside en la verosimilitud de la máquina que imagina, sino en la claridad con la que expone las fracturas de nuestra propia imaginación tecnológica.

Financiación y agradecimientos

Este artículo contó con el apoyo de la Fundação para a Ciência e a Tecnologia (FCT: CEECINST/00002/2021/CP2788/CT0006); CICANT (referenciahttps://doi.org/10.54499/UID/05260/2025); FilmEU – European Universities Alliance for Film and Media Arts; el proyecto FILMEU_RIT – Research | Innovation | Transformation, financiado por la Unión Europea (GRANT_NUMBER: H2020-IBA-SwafS

Support-2-2020, Ref.: 101035820); y el proyecto FilmEU – The European University for Film and Media Arts, financiado por la Unión Europea (GRANT_NUMBER: 101004047, EPP-EUR-UNIV-2020).

Referencias bibliográficas

Antunes, R. F. y Leymarie, F. F. (2008). xTNZ – An evolutionary three-dimensional ecosystem. En A. Barbosa (Ed.), *Proceedings of the 4th International Conference on Digital Arts (ARTECH 2008)* (pp. 201–204). Artech.

Antunes, R. F. y Leymarie, F. F. (2010). Epigenetics as aesthetic instrument in a generative virtual ecosystem. En *Proceedings of the 5th International Conference on Digital Arts (ARTECH 2010)* (pp. 172–176).

Bostrom, N. (2019). *Superinteligência. Caminhos, perigos, estratégias*. Relógio d'Água.

Chun, W. H. K. (2011). *Programmed visions: Software and memory.* MIT Press.

Danto, A. C. (1997). *After the end of art: Contemporary art and the pale of history.* Princeton University Press.

Eco, U. (1989). *The Open Work*. Harvard University Press.

Fukuyama, F. (1992). *The end of history and the last man.* Free Press.

Galloway, A. R. (2012). *The interface effect.* Polity.

Menkman, R. (2011). *The glitch moment(um)*. Institute of Network Cultures.



BIO

Rui Filipe Antunes es investigador interdisciplinar, artista y tecnólogo en el CICANT, Universidade Lusófona, donde trabaja en la intersección entre el movimiento humano, los entornos digitales y los sistemas algorítmicos. Su práctica y su investigación combinan las artes computacionales, la vida artificial y los medios inmersivos para explorar cómo la experiencia encarnada puede ser representada, analizada y transformada mediante la computación. Es investigador principal de PORTSIGN, un proyecto que desarrolla herramientas computacionales y conjuntos de datos para la Lengua de Señas Portuguesa, contribuyendo a la accesibilidad y a la investigación lingüística. En su trabajo integra la práctica artística, el desarrollo tecnológico y la investigación, posicionando el cuerpo como un sistema computacional y expresivo. Contacto: rui.antunes@ulusofona.pt.