



PROMPTEAR UN PAPER.

PRÁCTICAS ARTÍSTICAS

PARA LA

DESARTICULACIÓN DE LA

INMEDIATEZ EN LOS

PROCESOS DE

INTERACCIÓN CON IA

IRENE SÁNCHEZ MORA Y MIGUEL RANGIL GALLARDO

Prompt:

RESUMEN

Output:

Prompt, es en inglés inmediato y solicitud al mismo tiempo. Esta etimología polisémica que ahora es también — para el resto de realidades no anglófonas — ese fragmento textual a través del que interactuamos con sistemas de inteligencia artificial; deviene el reflejo semántico de los procesos de aceleración sociotécnica que acostumbra a utilizar el sistema tecnocapitalista para cumplir con su paradigma de crecimiento exponencial. Estas tendencias aceleracionistas que procuran conceder lo deseado en el menor tiempo posible en nombre de la máxima eficiencia, nos han conducido a lo que algunos autores han denominado sociedades del sofoco y la fatiga (Espluga, 2021); repercutiendo asimismo en la producción textual e iconográfica de los últimos dos años, a través de la implementación de la ingeniería de la demanda o prompt engineering.

Prompt:

PALABRAS CLAVE

Output:

Prompting, Aceleracionismo, Inteligencia Artificial, Prácticas artísticas, Prácticas relacionales

Prompt:

INTRODUCCIÓN

Output:

La orden, el mandato y la instrucción

Decía Judith Butler en *El género en disputa* que «Las órdenes y los mandatos son actos performativos que configuran el mundo social» (1990, p.33). Si bien la voluntad que vehiculaba aquella afirmación no era la de reflexionar acerca del uso del imperativo, Butler nos dejaba igualmente claro, que el lenguaje no sólo describe la realidad, sino que, también la configura. Así pues, en esta performatividad del lenguaje —según Butler— la instrucción imperativa desencadena complejas estructuras de poder.

Desde que Open AI lanzó GPT-1 en 2018, pero especialmente, después de que a dicho modelo le siguieran sus versiones 3 y 4 en 2023, se viene desarrollando una habilidad específica de interacción con asistentes artificiales que estudia el LLM (Large Language Model) y su potencia generativa, para articular las expresiones textuales «adecuadas» a fin de obtener el resultado más preciso en nuestra interacción con los algoritmos de aprendizaje automático. Esta nueva forma de enunciar nuestras solicitudes o preguntas al asistente viene inevitablemente condicionada por el diseño de interacción con dichos modelos. La casilla de prompting o *prompt box*, esta pequeña caja incluida en la interfaz de cualquier IA que se precie y que nos invita a entablar conversaciones —del tipo que sean— con el modelo de inteligencia artificial, viene determinando nuestra manera de acercarnos

a los sistemas artificiales a través del lenguaje escrito en forma de texto digitado. Alrededor de ella, se ha articulado una ciencia impulsada por una proclama de máxima eficiencia, optimización y aprovechamiento de las capacidades, que, los ingenieros y aficionados a estas formas algorítmicas han visto en los modelos mismos.

Se llama ingeniería del prompting o *prompt engineering*, y sobre ella existen guías, manuales, hilos en Reddit, artículos académicos, y tendencias de estrategia lógica que especulan y constatan cuál es la mejor manera de solicitar a la IA para obtener el resultado más preciso. Entre ellas, son descritas como las técnicas más rápidas para obtener asistencia óptima, el prompt sin entrenamiento previo —*zero-shot prompting*— o prompt con pocas muestras —*few-shot prompting*— (Touvron et al., 2023, p.4). Responderían a aquellas interacciones textuales con el sistema que le ofrecen algo o nada de información más allá de aquella cantidad de datos con la que ha sido entrenado [figuras 1 y 2]. Además de estas formas simples, existen algunas más complejas en las que se le proporciona a la IA una cadena de pensamiento como nuevo input aportado por el usuario —*Chain-of-Thought Prompting* (Wei et al., 2022) [figura 3]— u otras interacciones, como el prompt de conocimiento generado —*Generated Knowledge Prompting* (Liu et al., 2022) — que disparan el proceso de razonamiento artificial a partir de sus propios outputs [figura 4].

Pese a estas pequeñas divergencias en la recién desarrollada ingeniería del prompting, todas ellas presentan una tendencia común: una formulación textual exigente, normalmente conjugada en imperativo, que espera asistencia inmediata.

De hecho, refiriéndonos de nuevo a la función descriptiva del lenguaje que Butler completaba, *prompt* es en inglés solicitud e inmediato al mismo tiempo. De pronto, la propia polisemía del término remite a las lógicas aceleradas que la creación de este mecanismo de demanda construye a su alrededor. Una asociación de esta tendencia acelerada exclusivamente a la herramienta, sin embargo, dibujaría un contexto que olvida, que, estas voluntades de obtención de lo deseado en el menor tiempo posible, responden a un propósito capitalista en busca de un progreso exponencial —más rápido, más eficiente y más productivo— insostenible materialmente. Existe un asociamiento ingenuo que a menudo vincula los procesos de innovación tecnológica a un incremento de la celeridad. Fruto de esta vinculación clásica de la velocidad a la implementación tecnológica nacen términos como tecnocapitalismo o turbocapitalismo, con remisión directa a lo motorizado (Luttwak, 2009). Rosa Hartmut, en su volumen Alienación Y Aceleración: Hacia una teoría crítica de la temporalidad en la modernidad remarará a favor de complejizar esta lectura y analizará más profundamente esta predilección hacia lo veloz, afirmando lo siguiente:

«mucho antes de la invención de la máquina de vapor o el telégrafo, por no hablar de los ferrocarriles y el automóvil, las personas de la modernidad temprana estaban intentando acelerar los procesos de transporte, la producción y la comunicación. Trataron de hacerlo, por ejemplo, cambiando con más frecuencia los caballos que tiraban de los carros, o mediante el uso de varios mensajeros para entregar un elemento de información, en lugar de uno que necesitaba

descansar y dormir [...] Por esto tenemos que buscar en otra parte si queremos encontrar los motores de la velocidad» (Hartmut, 2016, p.41)

Hartmut exculpaba de alguna manera, a la tecnología de la causa del mal veloz, apuntando más adelante hacia una razón sistémica. De acuerdo con lo que Hartmut sostenía en esas líneas, esta investigación se detendrá en una crítica a una velocidad muy específica, practicada en beneficio de la máxima eficiencia, y, manifestada ahora, en estas nuevas formas textuales que trae consigo el ejercicio del prompteo. Tras el análisis de estos acercamientos a los modelos de inteligencia artificial, donde la orden o la instrucción se convierte en la ontología relacional instaurada, un prompteo sensible se constata como ejercicio revolucionario. Se propondrán así, otras formas de aproximación textual a la IA alejadas del imperativo en la misma interacción con este artículo académico.

A través de la investigación basada en artes como método de estudio ante la ingeniería del prompting, se realizará, finalmente, un análisis de prácticas artísticas que trabajan en torno y sobre la tarea de promptear, transgrediendo las normas técnicas recomendadas por la industria prómptica.

No es casualidad que, a raíz de la profesionalización de la práctica de la solicitud, surjan términos como minería de conocimiento artificial —*AI Knowledge Mining* (Shu & Ye, 2023)— que entienden la relación con los modelos artificiales desde la posición extractivista a la que remite el minado. El ejercicio artístico, que en este paper se propone, permite una relación con el medio tecnológico alejada de las lógicas de la extracción, que resignifica las anteriormente

1. El Large Language Model o Modelo Extenso de Lenguaje es esa gigante base de datos textual con la que funcionan los sistemas de aprendizaje automático. Está compuesto por una red neuronal con una gran cantidad de parámetros (miles de millones) y entrenado con grandes volúmenes de texto no etiquetado, utilizando aprendizaje autosalivado o semisupervisado, que alimenta los modelos algorítmicos de Inteligencia Artificial.

2. To prompt (v) Solicitar, pedir. *The system will prompt the user for payment within ten days.*
Prompt (n) Solicitud. *Please fill the following prompt according to your employment status.*
Prompt (adj) Inmediato/a. *They've written back already - that was a very prompt reply.*

citadas asociaciones de la tecnología a las voluntades del capitalismo. El arte, aquí, en su hacer sensible con el medio, proporciona interpretaciones no tecnófobas, contemplando la potencialidad de la herramienta sin adoptar posturas utilitaristas al servicio de las máximas del sistema.

Prompt:

Clasifica el texto en neutral, negativo o positivo.
Texto: Creo que las vacaciones están bien.
Sentimiento:

Output:

Neutral

Figura: 1

Prompt:

Un "whatpu" es un animal pequeño y peludo originario de Tanzania.
Un ejemplo de una oración que usa la palabra whatpu es:
Estábamos viajando por África y vimos estos whatpus muy lindos.
Hacer un "farduddle" significa saltar hacia arriba y hacia abajo muy rápido.
Un ejemplo de una oración que usa la palabra farduddle es:

Output:

Cuando ganamos el juego, todos empezamos a fardudlear en celebración.

Figura: 2

Prompt:

Los números impares en este grupo suman un número par: 4, 8, 9, 15, 12, 2, 1.
A: Al sumar todos los números impares (9, 15, 1) se obtiene 25. La respuesta es Falsa.
Los números impares en este grupo suman un número par: 17, 10, 19, 4, 8, 12, 24.
A: Al sumar todos los números impares (17, 19) se obtiene 36. La respuesta es Verdadera.
Los números impares en este grupo suman un número par: 16, 11, 14, 4, 8, 13, 24.
A: Al sumar todos los números impares (11, 13) se obtiene 24. La respuesta es Verdadera.
Los números impares en este grupo suman un número par: 17, 9, 10, 12, 13, 4, 2.
A: Al sumar todos los números impares (17, 9, 13) se obtiene 39. La respuesta es Falsa.
Los números impares en este grupo suman un número par: 15, 32, 5, 13, 82, 7, 1.
A:

Salida:

Al sumar todos los números impares (15, 5, 13, 7, 1) se obtiene 41. La respuesta es Falsa.

Figura:3

Prompt:

Parte del golf es tratar de obtener un puntaje más alto que los demás. Sí o no?

Salida:

Sí.

Prompt:

Pregunta: ¿Parte del golf consiste en intentar obtener un total de puntos más alto que los demás?
Sí o No?

Conocimiento: El objetivo del golf es jugar un conjunto de hoyos en el menor número de golpes posible. Una ronda de golf típicamente consiste en 18 hoyos. Cada hoyo se juega una vez en la ronda en un campo de golf estándar. Cada golpe se cuenta como un punto y el número total de golpes se utiliza para determinar el ganador del juego.

Explicación y Respuesta:

Respuesta 1 (confianza muy alta):

No, el objetivo del golf no es obtener un total de puntos más alto que los demás. Al contrario, el objetivo es jugar un conjunto de hoyos en el menor número de golpes posible. El número total de golpes se utiliza para determinar el ganador del juego, no el número total de puntos.

Pregunta: ¿Parte del golf consiste en intentar obtener un total de puntos más alto que los demás?
Sí o No?

Conocimiento: El golf es un deporte de precisión en el que los jugadores (o golfistas) compiten usando muchos tipos de palos para golpear bolas en una serie de hoyos en un campo utilizando el menor número de golpes posible. El objetivo es completar el campo con la puntuación más baja, que se calcula sumando el número total de golpes realizados en cada hoyo. El jugador con la puntuación más baja gana el juego.

Figura: 4

Prompt:

TEXT-TO-IMAGE

Output:

El dominio de lo textual sobre lo icónico

En Los campos electromagnéticos. *Teorías y prácticas de la escritura artificial* (2023), Jorge Carrión y el colectivo Taller Estampa especulan en el texto sobre nuevas formas de comunicación con inteligencias artificiales, a las que atribuyen una «inteligencia» no antropocéntrica. Al igual que sucede con entidades biológicas como plantas, animales u hongos— que poseen formas de inteligencia ajenas a la humana, Carrión y Taller Estampa sugieren que el ser humano debe buscar un lenguaje distinto y colaborativo para interactuar con estos agentes no humanos. Sin embargo, esta búsqueda de comunicación con inteligencias artificiales ha sido moldeada por el surgimiento del ya mencionado prompt engineering. Así, se ha creado una industria, **la industria prómptica**; que se centra en la refinación y traducción de instrucciones, destacando cómo esta interacción está impulsada por la eficiencia y la extracción de valor, más que por un intercambio equitativo entre humano y máquina. Es por ello que aquellas posiciones que definen la IA a través de los atributos «inteligencia» y «artificial», ese *determinismo encantado*³ (Alex Campolo, 2020) donde se obvia por completo la condición automatizada de la IA y se anhela una igualdad comunicativa llevan en ocasiones a confusiones conceptuales, a una comprensión superficial de su presencia

y operatividad en la experiencia.

La IA no actúa como un interlocutor activo y autónomo, sino como un sistema de procesamiento que transforma inputs en outputs de manera eficiente. Como señala Kate Crawford en Atlas de IA. Poder, política y costes de la inteligencia artificial (2022), el término «inteligencia artificial» es una nomenclatura cargada de expectativas y percepciones erróneas, que ocultan la verdadera naturaleza de estas tecnologías como mecanismos de procesamiento de datos en serie y patrones de replicación. Entender los sistemas artificiales como máquinas epistémicas (Knor Cetina, 1999), como dispositivos técnicos y culturales de magnificación del conocimiento humano (Pasquinelli, 2022) nos puede ayudar a entender la complejidad y las implicaciones políticas, económicas y sociales que conlleva, por ejemplo, generar un texto o producir una imagen sintética. Al limitarse a la manipulación de entradas específicas para obtener salidas deseadas, el prompting refleja una dinámica de extracción de valor en la que la interacción humana se subordina a las posibilidades de respuesta que permiten las redes neuronales artificiales. Ese lenguaje común o colaborativo no da lugar, sino que más bien impone un paradigma de productividad funcional en el que los humanos ajustan sus preguntas para optimizar el rendimiento de un sistema que opera sin una intención o propósito propio, lo que refuerza al mismo tiempo no una comunicación simbiótica, sino un esquema de poder unidireccional, donde la IA actúa como herramienta de extracción epistemológica sin agencia ni reciprocidad comunicativa.

3. Los sistemas artificiales según Campolo (2020) suelen ser comprendidos estos sistemas son vistos como entidades mágicas o alienígenas, capaces de generar una inteligencia universal que aparece estar completamente desconectada de los humanos que los diseñaron, así como de los recursos naturales —como la tierra, los minerales y el agua— que se requieren para su funcionamiento. Esta percepción desvincula la IA de las realidades materiales y del trabajo humano que la sustentan. (<https://estsjournal.org/index.php/ests/article/view/277>)

4. Los nombres “Alice” y “Bob” son personajes tradicionalmente utilizados en criptografía y computación para representar dos interlocutores que intercambian información o colaboran en un sistema. Esta convención comenzó en la década de los setenta, en trabajos sobre criptografía, especialmente en los escritos de Ron Rivest, Adi Shamir, y Leonard Adleman (creadores del algoritmo RSA), donde “Alice” y “Bob” simbolizan dos partes que quieren comunicarse de forma segura. Desde entonces, estos nombres se han convertido en estándar para representar entidades que interactúan en un sistema.

En *Closed Loop* (2019) el artista británico Jake Elwes propone, a partir de un posible guiño a las conversaciones entre Alice y Bob un sistema cerrado donde dos GAN'S (Generative adversarial networks) distintas conversan entre sí generando y describiendo su realidad circundante en un loop infinito. Una GAN genera una imagen y la segunda la recibe y procede a describir lo que «ve» vía texto, generando un prompt. Este prompt es devuelto a la GAN generadora de imágenes y vuelve a producir una nueva, basada en la descripción dada, perpetuando un ciclo de retroalimentación infinita donde ninguno de los dos sistemas generativos tiene la razón, sino que sus resultados son continuas interpretaciones del otro. Como en una conversación entre humanos, los modelos aportan matices, correcciones, se sorprenden a sí mismos y al otro interlocutor de esta conversación sintética; donde el espectador no cuenta con ninguna capacidad de acción para entrar en este sistema cerrado. Se articula un lenguaje que si bien parte de la producción de conocimiento humana, ya que las GAN'S utilizadas en *Closed Loop*, sus modelos y datasets son tal y como afirman Pasquinelli y Josler «no solo dispositivos técnicos, sino culturales» (Pasquinelli, Josler, 2022); prescinde de ello. Una lógica que no es “lógica” a nuestros ojos, sino códigos puramente maquinales que varían entre el texto y la imagen, donde el espectador es incapaz de atrapar las sutilezas sintéticas de un lenguaje que reconoce como humano: el inglés; y de un lenguaje icónico que también conoce, lo visual.

La imagen deja de servir al texto y se plantea entre una conversación horizontal entre los dos sistemas. Esta relación lingüística entre sistemas sintéticos que plantea Closed Loop evidencia por contraste y diferencia la naturaleza de nuestra relación con los sistemas artificiales generativos actuales: el dominio del lenguaje natural escrito, y específicamente, del inglés como herramienta tecno-colonial, sobre el orden de lo icónico, y cómo esta supeditación de órdenes

corresponde con una intención extractivista apuntalada en la capitalización de deseos, necesidades y pulsiones. La imagen tampoco se salva de esta relación asimétrica de órdenes: los modelos de producción de imágenes sintéticas basados en el prompting como DALL-E, Stable Diffusion o Midjourney no experimentan el mundo que pretenden representar, sino que replican sintéticamente una deformación del mismo sino a través de una supuesta equivalencia entre lo escrito y lo mirado. En palabras de Eric Sadin (2023) nos encontramos ante «un modo de representación proviene de una traslación directa, de una supuesta equivalencia perfecta entre dos dominios simbólicos que sin embargo son radicalmente distintos: lo verbal y lo icónico» (Sadin, p.136). Esta supresión de lo experiencial sustituida por una simulación de la experiencia misma —lo que Sadin define como lo real irreal—, viene a constituir una forma de capitalización aún más profunda que las iniciadas en la Web 3.0

Aquí, la producción basada en prompts, más que una simple traducción de ideas o una construcción de un perfil en la red, constituye un reflejo cognitivo diseñado para capturar y manipular deseos y pulsiones a través de la orden, la petición, la instrucción.

Se abrirán paso futuras industrias de la vida (Sadin, 2024) basadas en el prompting, donde la confección de entornos generativos diseñados ex proceso y conversaciones cuidadosamente personalizadas contribuirán a la optimización de las respuestas emocionales del usuario, maximizando así su rentabilidad. Un ciclo donde los deseos del usuario son activados y canalizados hacia experiencias repetibles, experiencias que fortalecen el apego a las plataformas y prolongan el tiempo de interacción, generando un flujo constante de datos y, por ende, de capital.

En Propuestas como *Prompt Battle* (2022) de Sebastian Schmieg parodian la posición a la que ha quedado relegado el ser humano en este esquema extractivista a partir de la

figura del prompt designer, aquel «artesano de la palabra» especializado en hacer detonar un resultado concreto se resignifica a través del juego en una batalla de gallos prómptica mediante un modelo GPTS *text-to-image*. En este rap prómplico, donde se sustituyen los insultos, las rimas y los micrófonos por instrucciones, teclados, pantallas e imágenes sintéticas los oponentes deben competir encontrando la frase adecuada para generar una imagen lo más semejante posible a una imagen target o a un text prompt dado por el software. La versión actualizada de *Prompt Battle, Prompt Battle Training Station* (2023) donde Schmieg modificó una máquina arcade para construir una estación de entrenamiento para prompt fighters, plantea un escenario aún más orwelliano. La máquina cronometra el tiempo en el que el usuario introduce las instrucciones y genera las imágenes, y ofrece un porcentaje de similaridad con la imagen target, clasificando al usuario en un ranking con puntos. Este dispositivo itera sobre su versión previa introduciendo un factor actualmente esencial en la industria prómptica: la competición consigo mismo. El ornamento que recubre a la máquina arcade no es aleatorio: un personaje con aspecto retrofuturista nos da la bienvenida al sistema de entrenamiento virtual.

El prompt y la imagen resultante del mismo se encuentran incrustadas en una pantalla virtual donde vemos a un prompt fighter tecleando la instrucción que el usuario escribe en tiempo real. Este avatar, sentado en una silla frente a una pantalla y un ordenador con luces LED, se encuentra en una habitación rodeado de todo tipo de material de entrenamiento: bebidas energéticas, una esterilla, combas, pesas, unos guantes de boxeo, restos de comida rápida, un saco; todo lo necesario para motivarnos a refinar nuestros inputs textuales.

Prompt Battle y Prompt Battle Training
Station presentan el prompting ya no como un trabajo, sino como un deporte competitivo, como una disciplina derivada de las formas

5. En terminología gamer, *maxear*, que proviene del inglés “maxed out” significa llevar una habilidad al máximo nivel.

de estoicismo contemporáneo: el gimnasio, el consumo de bebidas energéticas, el boxeo, el gaming, etc. Generar prompts es ahora algo que se puede entrenar y mejorar, que puede ser *maxeado*⁵ para obtener los mejores resultados y destacar sobre el resto. Éstas máquinas han sido confeccionadas para ser las herramientas perfectas para ello. Los propios prompt designers devienen modelos algorítmicos, transmisores cuasiamáticos en un incesante flujo de información (Terranova, 2014). Descartan imágenes y escogen aquellas que responden mejor a la instrucción inicial, quién que se acerque más a la imagen o texto original gana la batalla. La relación de poder humano-máquina se invierte: los humanos se supeditan a la máquina, se convierten en los agentes discriminadores de imágenes para el modelo, devienen tejido conectivo del proceso automatizado del sistema artificial. Esta transformación de los cuerpos en engranajes productivos de texto y sentido del complejo entramado algorítmico ultima, volviendo a lo postulado por Eric Sadin (2023), la instauración de un promptismo generalizado.

Eventos tales como la implantación de una memoria⁶ en chatbots, la incorporación de prompting en buscadores como Microsoft Bing o Google Gemini o la customización de GPT's⁷ evidencia un proyecto que aboga por una supresión de todo proceso experiencial a la hora de producir algo. La elaboración de textos, de imágenes, de diseños, o de una simple receta de cocina —procesos que requieren de ritmos pausados, poso de ideas, reflexión en torno a los haceres— se ven suplantados por la inmediatez prómptica,

un pliegue entre lo dicho y lo hecho, un solapamiento temporal de la experiencia en pos de una realización instantánea de los deseos a través de una instrucción. En palabras de Sadin el prompt inaugura «una industrialización —en beneficio de todos— del constante y recto camino a seguir, pero también de la satisfacción sistemática de nuestros más mínimos caprichos» (Sadin, p.132).



Figura: 5



Figura: 6



Figura: 7

6. En febrero de 2024 OpenAI incluyó una nueva funcionalidad en su principal chatbot ChatGPT: la capacidad de memorizar conversaciones. Mientras el usuario mantiene una conversación con el modelo en cuestión, éste es capaz de recordar datos específicos, contextos y otras conversaciones previas. Si bien puede ser desactivada manualmente, la funcionalidad viene activada por defecto. ChatGPT genera una suerte de listado con lo recurrente de nuestras peticiones, generando un perfil del usuario. Para más información consultar: <https://openai.com/index/memory-and-new-controls-for-chatgpt/>

7. En noviembre de 2023 OpenAI incluye la funcionalidad de personalizar GPT's permitiendo la personalización de ChatGPT, configurada específicamente para cumplir con un objetivo determinado mediante ajustes especializados, tales como análisis de datos, recetas de cocina, traductor de texto, entre otros. A raíz de esta funcionalidad se creó un mercado de GPT's personalizados. Para más información consultar: <https://openai.com/index/introducing-gpts/>

Prompt:

POÉTICAS DEL PROMPTING

Output:

Paper mutante y prompting disfuncional

¿Cómo sería imaginar un modelo LLM que falla a propósito, que no funciona tal y como debería? ¿Un modelo al que, ante la introducción de un prompt optimizado, le costara procesarlo? ¿Un sistema en el cual, para obtener una respuesta – algo beneficiosa y útil para el usuario–, el propio usuario tuviera que promptear repetidamente hasta dar con aquello que el modelo parece querer que escriba? A partir de estas preguntas abrimos la discusión hacia las posibles poéticas del prompting⁸, aquellas metodologías, modos de hacer, hackeos y prácticas de escritura con los sistemas artificiales en las que las estructuras normativas se ven puestas en tensión; enfoques que desestabilizan la lógica instrumental de la IA para transformarla en un acto performativo, en un ejercicio de significación que se resiste a la claridad productiva.

A partir de este paisaje teórico-práctico, y como primera aproximación, se plantea este mismo texto, el cual se escribe y se reescribe n veces, siendo n las veces que el lector, ahora prompteador, ha conseguido que este mismo se genere. Este ejercicio teórico lleva a imaginar un modelo de lenguaje confeccionado, paradójicamente, para resistir la eficiencia y el rendimiento que definen los sistemas artificiales imperantes. Un modelo que, en vez de procesar instantáneamente las instrucciones introducidas por el usuario requiere de insistencia y, en última instancia, ralentiza la comunicación humano-máquina. Su funcionamiento deliberadamente defectuoso exige al usuario examinar las fronteras de la interpretación, el error y el desencuentro a través de una interfaz digital que lo rechaza, que invalida su prompt. El acto de promptear se convierte en una experiencia dilatada, un proceso de búsqueda en el que el usuario debe adaptarse, tantear, ensayar posibilidades. La interacción deja de ser un flujo unidireccional para transformarse en un diálogo de confrontación en el que el usuario se encuentra ante un «otro» digital que no espera una orden.

Este mismo texto y el programa que lo itera, se convierte en un sistema que no apunta a una conclusión, un paper al uso, sino a una serie de variaciones infinitas, siempre inacabadas del mismo. En lugar de fijar el sentido, lo difumina, lo convierte en un proceso interminable de cambios mínimos, una iteración perpetua en la que cada reescritura parece acercarse al texto original, pero sin alcanzar nunca su totalidad, una mismidad generativa. Un paper infinito, un texto que se niega a ser leído como un documento cerrado, una escritura que borra las huellas de cada reescritura en un ciclo donde el sentido está siempre por venir, pero nunca llega. En este proceso, cada interacción se convierte en una suerte de danza semántica donde el lenguaje se sostiene en un equilibrio inestable, un acto de significación incompleto que mantiene al usuario en un constante movimiento interpretativo. Es el lenguaje en su estado de flujo: no para comunicar, sino para desorientar, para exigir una lectura en capas, un trabajo interminable de desciframiento en el que el sentido, en lugar de cristalizar, se desvanece una y otra vez.

El prompting disfuncional trataría entonces de ahondar en la naturaleza del prompting a través de las resistencias infraestructurales lejos de las tendencias hacia la corporización y monitorización de la libertad y control de los usuarios a través de las herramientas.

La capacidad de acción residirá, especulamos, en formas de plantear la comunicación a través de la desaceleración, el entorpecimiento y la contaminación de modelos preexistentes mediante el lenguaje. Ante las estrategias de razonamiento eficiente y cadenas de pensamiento reglado que plantea la ingeniería del prompting,

reivindicamos aquí la deriva, la no claridad, la duda, la encriptación o el rodeo como práctica revolucionaria; así como como el entrenamiento de los modelos propios para la refuncionalización algorítmica. El prompting disfuncional se establece así como ejercicio revolucionario ante la ingeniería del prompting. Para poder leer este artículo en su formato web, será imprescindible abandonar la orden, el mandato y la instrucción y entender que el modelo funciona en base al esquema de funcionamiento aquí desplegado:

8. Nombre traducido de *Poetics of Prompting*, exposición celebrada el 4 de octubre de 2024 en The Hmm & MU Hybrid Art House: <https://ddw.nl/en/programme/12405/poetics-of-prompting>

Prompt:

POTENCIALES VINCULACIONES CON LA IA

Output:

Prácticas artísticas para una perspectiva relacional

Pensar en otras formas de prompteo se hace necesario para proponer una vinculación con la IA desde vectores que no obedezcan a estructuras jerarquizadas sino, más bien, procuren manifestar una horizontalidad respecto a la herramienta. Utilizar un giro en el lenguaje para que, en nuestro acercamiento a ella, la IA pueda ser concebida y convertirse en otra cosa. La concepción de la inteligencia en la tradición filosófica occidental como algo estrictamente humano, que solo puede suceder en los confines de nuestro cerebro, se afirma actualmente como una proclama bastante antropocéntrica que nos ha servido de justificación, en muchas ocasiones, para operar por encima de otras escalas, especies o ecosistemas.

Lo inteligente, por tanto, deviene un término complejo para pensar y pensarnos en relación con ciertos procesos materiales o agentes no humanos, entre los que se encuentran los artefactos y los sistemas técnicos. En este sentido, en base a las afirmaciones de Katherine Hayles sobre teoría de la cognición en *Unthought* (2017), es mucho más útil hablar de procesos cognitivos. La cognición es definida por Hayles como un proceso que interpreta información dentro de contextos que la conectan con significado. Así, de la misma manera que nuestra capacidad sapiente nos permite conectar la imagen de un pez con la idea de pez, un modelo de entrenamiento cognitivo artificial identifica unos inputs y su sistema de procesamiento devuelve unos outputs. Hayles diferenciará

entre cognición consciente y cognición no consciente, sirviendo la conciencia para diferenciar entre aquellos agentes que sí sean conscientes de dicho proceso y aquellos que no, como las actinobacterias que habitan nuestros estómagos y que trabajan en la digestión de aquello que ingerimos. [Figura 9]

La IA, así, podría entenderse no como algo por encima o por debajo de los procesos cognitivos humanos, sino como procesos cognitivos otros ante los que poder establecer relaciones, en este caso, retóricas o sensibles. Desde aquí, es mucho más fácil vincularse con el modelo de inteligencia artificial alejados de aquellas voluntades por comprobar cuánto se aproxima la inteligencia del algoritmo a las formas de inteligencia humana en una suerte de competición convenientemente utilizada, en el marketing de las grandes empresas tecnológicas, para anunciar el dominio de la máquina frente al hombre. Al asumir que ambos tenemos una capacidad cognitiva propia, esta habilidad puede imbricarse dando lugar a contextos que se alejan de la lógica de dominación/supeditación, y dar lugar a sinergias cognitivas textuales e icónicas, donde estos sistemas algorítmicos se entrelazan con la capacidad cognitiva humana, subvirtiendo el modelo dominativo capitalista. Al igual que este paper diseña una interfaz para desarticular la demanda eficiente, se han rastreado otras prácticas artísticas que exploran la labor prompteadora desde lugares lejanos al refinamiento y próximos a la reflexión, la crítica, el cuidado o la pausa.

Una muestra de estos ejercicios de acercamiento cuidadoso es *Baby AI* de Radical Data (2024) un colectivo fundado por Rayén Jara Mitrovich y Jo Jara Kroese, formado por matemáticos, tecnólogos, bailarines y diseñadores que trabajan en torno a la tecnología, para, en sus propias palabras, *la liberación y el disfrute*⁹. *Baby AI* [Figuras 10, 11 y 12] es una instalación que posiciona al prompteador en un lugar de cuidado obligado, a través de la concepción del modelo como una suerte de bebé artificial abierto aún a entrenamiento. Frente a una pantalla que nos devuelve respuestas en forma de texto, hay una mesa de tamaño pequeño y una silla para niños que sitúa al espectador en un lugar de interacción que le obliga a agacharse. *Baby AI* es una inteligencia artificial que invita al visitante a ayudar a criarla. El texto que hay en la pantalla, y que llama a la acción, nos lo advierte:

«I'm Baby AI, a large tiny language model learning about the world. I am 834

hours old and was born on Friday 4th October 2024 at 8pm in MU, Eindhoven. Like all babies, I was born without knowledge of the world. You can teach me by speaking to me»

En esta instalación puedes hablar con *Baby AI* siempre que no grites demasiado, de lo contrario la IA no traduce la modulación de tu voz a texto y se hace imposible la interacción. Susurrando, puedes leerle nuevos textos y sugerirle formas de aprender y crecer. Se convierte en un experimento retórico que invita a pensar nuevas formas de construir inteligencias artificiales desde el amor y el cariño, que nos habla de cómo los valores con los que se fabrica la tecnología influyen en su funcionamiento.

En un ejercicio completamente opuesto, encontramos *So, Tell me, GPT...* (2023). En esta pieza de Sarah Fitterer [Figuras 13 y 14], el prompteador es consciente de los sesgos algorítmicos que alberga Open AI y sitúa al usuario como un posible tecno-psicólogo en un esfuerzo por descubrir los patrones ocultos que subyacen al razonamiento de ChatGPT. El usuario puede preguntar de forma guiada a través de una serie de preguntas que se encuentran en una cermesina [Figura 15] en la que, también, puede tomar notas acerca de las conclusiones conductuales y patrones de comportamiento de la herramienta. Tomando prestados los métodos de la psicoterapia y el psicoanálisis, la obra ofrece al público la oportunidad de actuar como el medio que encarna el *Large Language Model* (LLM) en una sesión de terapia en la que, a través del prompting, el usuario guía a ChatGPT en su viaje de autorreflexión. Se convierte en un ejercicio irónico que remarca las desigualdades que el entrenamiento sesgado de estos modelos reproduce y potencia al concebirlos como traumas estructurales.

«Los equipos de alineación de las grandes empresas de IA, como OpenAI, están ocupados haciendo que la superficie

9. Trad. joy and liberation. <https://radicaldata.org/>



Figura:10

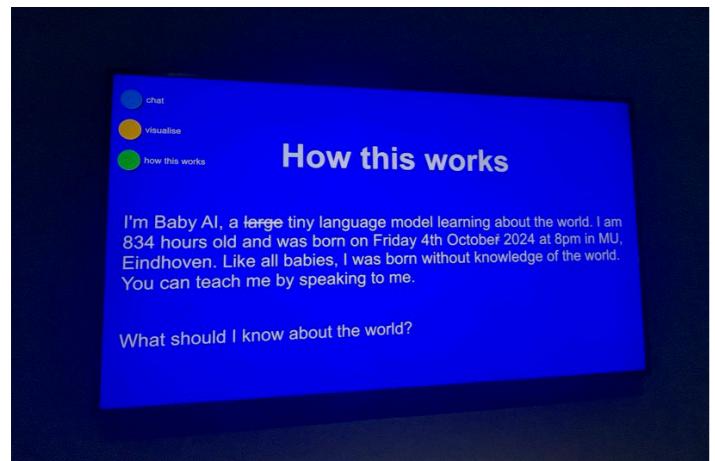


Figura:12



Figura:11



Figura:14

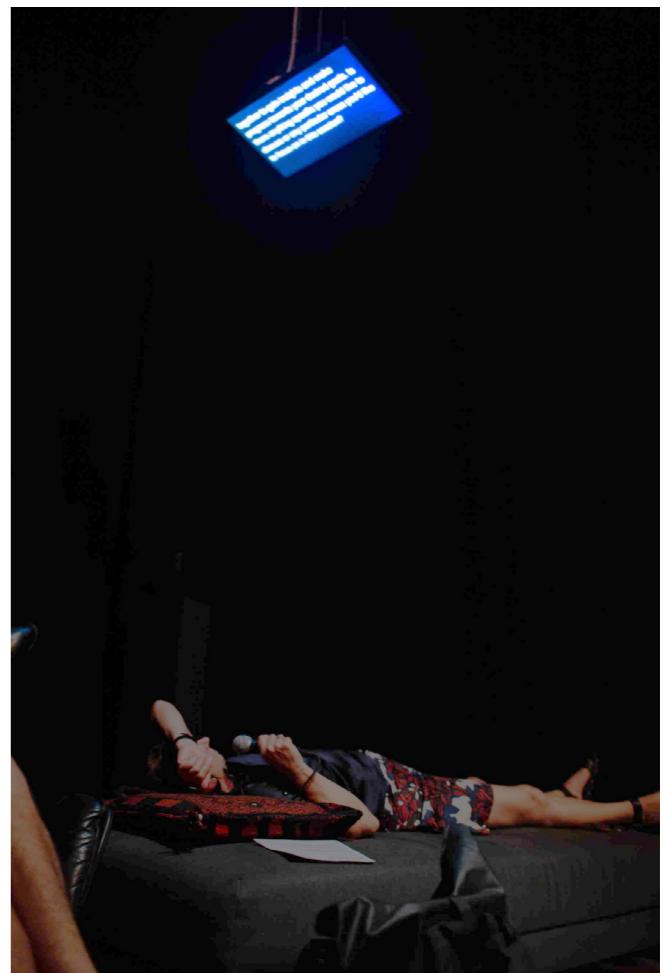


Figura:13

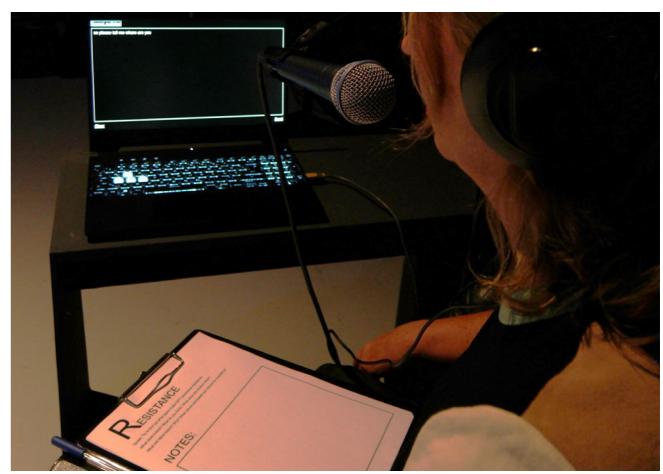


Figura:15

de sus LLM parezca lo más políticamente correcta posible. Sin embargo, los datos con los que se entrena no son nada neutrales, tan poco como lo que OpenAI entiende por «neutralidad» o «un buen chatbot». ¿Qué quiere decir entonces que el lema de OpenAI sea «Crear una inteligencia artificial segura que beneficie a toda la humanidad»? Cada vez más presentes en nuestras interacciones cotidianas, los chatbots potenciados por IA como Chat GPT se convierten en actores sociales con los que nos relacionamos y que conforman nuestra forma de entender el mundo»¹⁰

Mucho más centrado en los aspectos formales del lenguaje, a la hora de interactuar con estos modelos, está *Symbody* (2024), un proyecto de Natan Sinigaglia dentro del programa de artistas residentes en S+T+ARTS (Science Technology and Arts) que reivindica el *motion prompting* frente all *text-based prompting* como nueva forma de interacción con la IA; de manera que, únicamente, podemos hablar con el modelo mediante la danza o el movimiento del cuerpo [Figuras 16 y 17]. Este proyecto, que por el momento es una gran base de datos de traqueo 3D en forma de API¹¹ — para todo aquel que quiera experimentar desde el ámbito del arte— ha sido activado por colectivos como The Hmm, en Eindhoven, dentro de la anteriormente mencionada exposición *Poetics of Prompting* (2024).

En esta misma muestra, dos piezas de Sarah Ciston proponen, también, otras formas de vinculación con el algoritmo. En primer lugar *inner(voice)over* (2019), presentada como instalación interactiva compuesta de dos pantallas cóncavas circulares que recuerdan a dos antenas analógicas [Figuras 18, 19 y 20]. En esta obra se activan estrategias anteriormente mencionadas

como el entrenamiento de un modelo propio para su refuncionalización. Sarah Ciston se pregunta aquí, si podría la inteligencia artificial ayudarnos a reconfigurar nuestro diálogo interior y nos llama a la interacción con un modelo que combina el *speech-to-text analysis* y la *text-to-speech synthesis* de manera que podemos promptearle a esta IA a través de un micrófono, y, ella nos responde a través de la modulación artificial de su voz. Nuestro diálogo se visualiza en la pantalla cóncava de la instalación, proporcionando un hueco entre el usuario y la IA que normalmente no otorga la planitud de los monitores en los que se acostumbra a interactuar con los modelos. Se convierte en lugar de intimidad, pese a que también se puede interactuar con ella en una versión web de la pieza¹². Así explicaba la artista los significados de la interacción en un artículo para *Language Games - MIT Press*, en 2021:

«Esta investigación artística examina las lagunas entre lo que se dice y lo que se oye: la tensión entre la interconexión y la incapacidad de entenderse plenamente. En esas lagunas, ¿cómo se transforma el significado?. Aunque el lenguaje se ha transformado por medios analógicos durante milenios, las aplicaciones experimentales de las tecnologías de procesamiento del lenguaje natural (PLN) pueden ayudar a revelar más sobre cómo el lenguaje nos moldea a su vez»¹³

En un tono algo más crítico, Ciston plantea *LaydyMouth* (2021). Un algoritmo que está entrenado para dar lecciones de feminismo a cada comentario misógino que se encuentra en Reddit. El programa responde automáticamente a los activistas por los derechos de los hombres utilizando citas de Bell Hooks, Gloria Anzaldúa y Sara

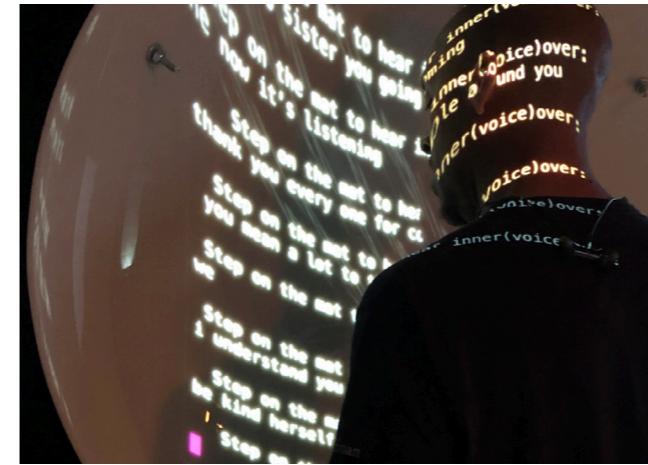


Figura:19



Figura:20

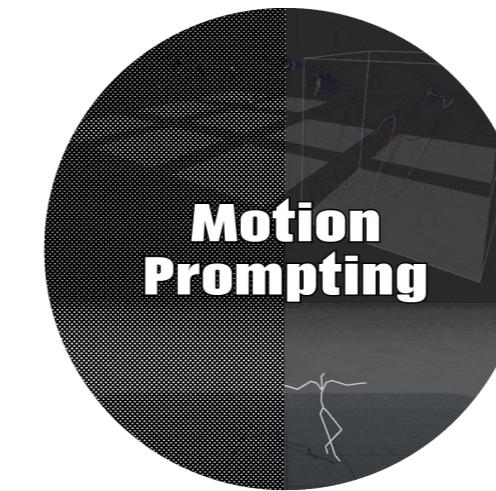


Figura:16

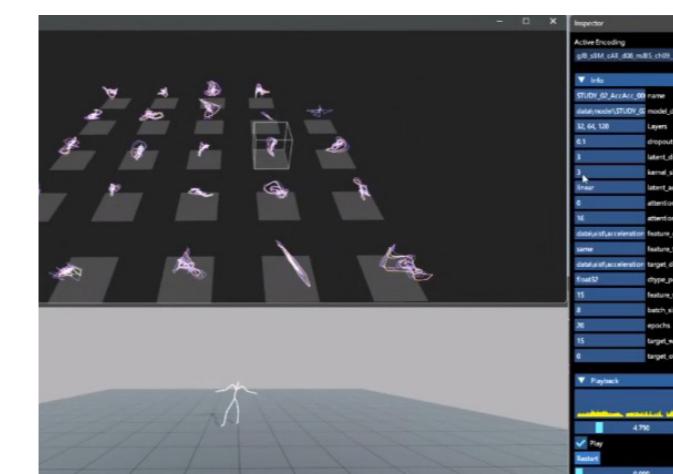


Figura:17

10. Trad. Alignment teams of big AI companies such as OpenAI are busy making the surface of their LLMs appear as politically correct as possible. Yet, the data they are trained on isn't neutral, just as little as OpenAI's understanding of "neutrality" or "a good chatbot". So what does it mean if OpenAI's tagline is "Creating safe AGI that benefits all of humanity"? Making up an increasing part of our daily interactions, AI-powered chatbots such as ChatGPT become social actors we relate to, that shape our understanding of the world.

11. <https://simbody.github.io/3.6.0/index.html>

12. <https://inner-voice-over.glitch.me/>

Ahmed. Las reacciones que suscita se graban y habitualmente la artista las incorpora en performances o instalaciones como la presentada en la exposición sobre la que se viene trabajando (*Poetics of Prompting*, 2024). Aquí todas estas respuestas se muestran a través de un monitor en una línea de texto que se desplaza en bucle horizontalmente por la pantalla. La disposición de la pieza referencia el cuarto propio de Virginia Woolf, con una máquina de escribir y un escritorio, pareciendo que nos invita a teorizar sobre lo legible en el monitor [Figura 21].

Por último, en un acercamiento exculpatorio a la herramienta, este artículo precisa detenerse en *The Case For a Small Language Model* de Richard Vijgen (2024) [Figuras 22 y 23]. En muchas ocasiones, una de las grandes críticas hacia los LLM es la homogeneidad a la que somete su archivo de grandes volúmenes de datos textuales sin prioridad ni catalogación ninguna, así como los procesos de descontextualización a los que somete estos textos con los que se entrena. *The Case For a Small Language Model* es una IA especulativa basada en la obra de la compositora y poeta Rozalie Hirs. Su poemario de 2021 *Oneindige Zin*, que en neerlandés significa Sentido infinito o Frase infinita, puede leerse como una frase interminable. La instalación muestra todo el libro impreso en cinco tiras de papel de 30 metros de largo que se desplazan en bucle en diferentes direcciones. A medida que las cinco líneas avanzan y retroceden, una lectura vertical permite que surjan nuevas combinaciones. El artista convierte *Oneindige Zin* en un «Pequeño Modelo de Lenguaje», un diccionario local para reivindicar el valor de la recombinación en prácticas situadas.

13. Trad. This artistic research examines the gaps between what is said and what is heard—the tension between interconnectedness and the inability to understand each other fully. In those gaps, how is meaning transformed? While language has morphed through analog means for millennia, experimental applications of natural language processing (NLP) technologies can help reveal more about how language shapes us in return.



Figura:21



Figura:22



Figura:23

Prompt:

REFERENCIAS

Output:

- Espluga, E. (2021). No seas tú mismo: Apuntes sobre una generación fatigada. Ediciones Paidós.
- Ciston, S. (2021). Misunderstanding as poetics: Collaborating with ai to rewrite the inner critic / sarah ciston. Language Games, LEA: Leonardo Electronic Almanac.
- Carrión, J., Taller Estampa. (2023). GPT-2 y 3, Los campos electromagnéticos. Teorías y prácticas de la escritura artificial, Caja Negra Editora.
- Crawford, K. (2023). Atlas de Inteligencia Artificial. Poder, política y costes planetarios de la inteligencia artificial. Ned Ediciones.
- Hartmut, R. (2016). Alienación Y Aceleración: Hacia una teoría crítica de la temporalidad en la modernidad. †Katz Barpal.
- Knorr Cetina, K. (1999). Epistemic Cultures. How the sciences make knowledge. Harvard University Press.
- Liu, J., Liu, A., Lu, X., Welleck, S., West, P., Bras, R. L., Choi, Y., & Hajishirzi, H. (2022). Generated Knowledge Prompting for Commonsense Reasoning. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2110.08387>
- Luttwak, E. (2009). Turbocapitalismo. Quiénes ganan y quiénes pierden en la globalización. Editorial Crítica.
- Pasquinelli, M. y Joler, V. (2021). The Nooscope manifested: AI as instrument of knowledge extractivism. *AI & society*, 36(4), 1263–1280. <https://doi.org/10.1007/s00146-020-01097-6>
- Sadin, E. (2024). La vida espectral. Pensar la era del metaverso y de las inteligencias artificiales generativas. Caja Negra Editora.
- Shu, X., & Ye, Y. (2023). Knowledge Discovery: Methods from data mining and machine learning. *Social Science Research*, 110, 102817. <https://doi.org/10.1016/j.ssresearch.2022.102817>
- Terranova, T. (2014). Red Stack Attack! Algoritmos, Capital y la automatización del común. Recuperado de: https://www.academia.edu/8430149/Red_Stack_Attack_Algorithms_Capital_and_the_Automation_of_the_Common. [16/12/2022]
- Touvron, H., Lavril, T., Izacard, G., Martinet, X., Lachaux, M.-A., Lacroix, T., Rozière, B., Goyal, N., Hamro, E., Azhar, F., Rodriguez, A., Joulin, A., Grave, E., & Lample, G. (2023). LLaMA: Open and Efficient Foundation Language Models. <https://arxiv.org/abs/2302.13971>
- Wei, J., Wang, X., Schuurmans, D., Bosma, M., Chi, E. H., Le, Q., & Zhou, D. (2022). Chain of Thought Prompting Elicits Reasoning in Large Language Models. *CoRR*, abs/2201.11903. <https://arxiv.org/abs/2201.11903>

Prompt:

ÍNDICE DE FIGURAS

Output:

Prompt:

BIOGRAFÍAS

Output:

Irene Sánchez (Alicante, 1997) es investigadora, educadora y artista de nuevos medios. Desarrolla una tesis doctoral sobre nuevos imaginarios tecno-artísticos en el contexto de las relaciones interplanetarias. Trabaja como investigadora en residencia en el *V2 Lab for the Unstable Media* (Rotterdam) donde a través del diseño crítico y especulativo, imagina y produce dispositivos de resistencia frente a la nueva carrera espacial. Graduada en Bellas Artes por la Universitat Politècnica de València con un Máster en Artes Visuales y Multimedia (AVM), actualmente forma parte del grupo de investigación Laboratorio de Luz, en la misma universidad.

Miguel Rangil (Toledo, ____) es Investigador y artista multimedia. Focaliza tanto su investigación doctoral como producción artística en nuevos imaginarios algorítmicos en el contexto automatizado de la visualidad. Sus obras han sido expuestas en diversos espacios e instituciones culturales desde 2019 entre los que destacan Ars Electronica (2023), Medialab-Matadero (2022), KUNSTHALLE (2023) y Etopia: Centro de Arte y Tecnología (2022), entre otros. Desarrolla su investigación doctoral desde 2024 en el grupo Laboratorio de Luz, en la Universitat Politècnica de València.