ARTE · MEISTUDIES

DEL RETRATO PICTÓRICO AL ROSTRO ALGORÍTMICO:

Memoria visual y estética del fallo en *Memories by Passerby I* (Klingemann, 2018)

José Patricio Pérez-Rufí · Universidad de Málaga, España
María Isabel Pérez-Rufí · Investigadora independiente, España



Fuente visual: Namile17 (2019), Wikimedia Commons, CC BY-SA 4.0.

Introducción. El retrato como proceso algorítmico

- La incorporación de la inteligencia artificial al arte contemporáneo reactiva un problema histórico: la relación entre automatización, autoría, imagen y error.
- *Memories of Passersby I*, presentada por Mario Klingemann en 2018, funciona como una instalación autónoma que genera retratos de manera continua mediante redes generativas.
- Dos pantallas 4K y una consola de madera de castaño convierten el cálculo en una presencia física dentro del espacio expositivo (Onkaos, 2018; Gazelli Art House, 2021).
- Cada rostro aparece, cambia y desaparece; la documentación de la obra describe el flujo como irrepetible (Onkaos, 2018).
- El retrato, asociado históricamente a identidad, memoria y permanencia, se transforma así en una aparición estadística sin biografía estable.
- La venta en Sotheby’s en 2019 amplificó el debate sobre creatividad maquínica, mercado y conservación (Sotheby’s, 2019a, 2019b).



Fuente visual: Sotheby’s (2019), fotografía de Onkaos.

Marco teórico. Arte generativo y estética del fallo

- La estética del fallo ofrece una genealogía adecuada para leer las deformaciones de la obra.
- Breton relacionó la «belleza convulsiva» con una atracción nacida de la inestabilidad y el extrañamiento (Breton, 1928).
- Cascone convirtió el error técnico en material estético de la cultura posdigital (Cascone, 2000).
- El *glitch* pasó a entenderse como acontecimiento del *software* y como interrupción capaz de revelar el medio (Goriunova & Shulgin, 2008; Menkman, 2011).
- En el arte generativo, el sentido reside también en el sistema que regula la variación y en su ejecución temporal (Paul, 2023).
- La institucionalización del *glitch* introduce una ambivalencia: puede conservar potencia crítica o convertirse en estilo decorativo (Kemper, 2023).



Fuente visual: recorte de Namile17 (2019), Wikimedia Commons, CC BY-SA 4.0.

Marco teórico. IA, archivo e infraestructura de la imagen

- La arqueología de los medios sitúa la imagen digital dentro de capas históricas y temporalidades operativas que reaparecen bajo nuevas formas técnicas (Huhtamo & Parikka, 2011; Ernst, 2013).
- El *software* organiza aquello que vemos; la imagen computacional depende de procesos de cálculo y de dispositivos concretos (Manovich, 2013; Parikka, 2015).
- Los estudios críticos de IA desplazan la atención hacia *datasets*, infraestructuras, trabajo humano y decisiones de diseño (Zylinska, 2020; Audry, 2021; Crawford, 2021; Pasquinelli & Joler, 2021; Cetinic & She, 2022; Pasquinelli, 2023).
- En *Memories of Passersby I*, el archivo de entrenamiento reúne miles de retratos europeos de los siglos XVII al XIX y una selección orientada por Klingemann (Onkaos, 2018; Sotheby's, 2019a).
- La mirada algorítmica aparece, por tanto, como una memoria visual situada.

ARCHIVO
Retratos europeos, siglos XVII-XIX

SELECCIÓN
Preferencias estéticas de Klingemann

SISTEMA
GAN + GPU + software

EJECUCIÓN
Rostros generados en tiempo real

Marco teórico. Conservación del arte basado en comportamiento

- La conservación del arte basado en el tiempo obliga a distinguir entre componentes sustituibles y rasgos decisivos para la identidad de la obra (Laurenson, 2006).
- Las estrategias de preservación de nuevos medios incorporan documentación, migración, emulación y reinterpretación (Rinehart & Ippolito, 2014).
- La obra digital exige conservar también comportamientos, contextos de acceso y condiciones de funcionamiento (Dekker, 2018).
- El estudio específico de *Memories of Passersby I* identifica el algoritmo como componente central y registra sus dependencias técnicas (Betancor et al., 2020).
- El ritmo de generación forma parte de la experiencia: una modificación del *hardware* puede alterar la velocidad de las transiciones.
- Consecuencia teórica: preservar la obra exige preservar el comportamiento y su cadencia.

IDENTIDAD
Comportamiento generativo

RITMO
Cadencia de transición

ENTORNO
Software + hardware

DOCUMENTACIÓN
Dependencias y criterios de sustitución

Objetivos, pregunta de investigación e hipótesis

- El objetivo principal es analizar *Memories of Passersby I* como caso de estudio para interpretar la estética del fallo en el arte generativo con inteligencia artificial.
- La pregunta de investigación es: ¿qué ocurre cuando el retrato, asociado históricamente a identidad y memoria, depende de un sistema que genera rostros inestables e irrepetibles?
- La hipótesis sostiene que el fallo visual actúa como principio estético y crítico: la deformación del rostro hace perceptible la mirada algorítmica y sus dependencias materiales.
- Se examina la transformación del retrato pictórico en acontecimiento generativo.
- También se estudian las implicaciones de conservación de una obra cuyo núcleo reside en un sistema en ejecución.
- El aporte conceptual se concreta en la categoría de «retrato algorítmico fallido».

PREGUNTA
Retrato histórico + sistema inestable

OBJETIVO
Interpretar la estética del fallo

HIPÓTESIS
El fallo revela el modelo

APORTE
«Retrato algorítmico fallido»

Objetivos y metodología. Diseño del estudio de caso

- Se plantea una metodología cualitativa de estudio de caso único, adecuada para una obra compleja y técnicamente situada (Stake, 1995; Yin, 2018).
- El caso se selecciona por su relevancia en el arte con IA y por la disponibilidad de documentación técnica, curatorial y patrimonial.
- El corpus combina fuentes primarias de Onkaos, Sotheby's y Gazelli Art House con el estudio de conservación de Betancor et al. (2020) y bibliografía académica.
- La lectura formal atiende a los rostros, las transiciones, la oscilación entre semejanza y abstracción y la relación del espectador con la consola.
- La lectura técnica examina entrenamiento, redes generativas, retroalimentación e irrepetibilidad.
- La lectura patrimonial incorpora obsolescencia, migración, emulación y documentación.

CASO ÚNICO
Memories of Passersby I

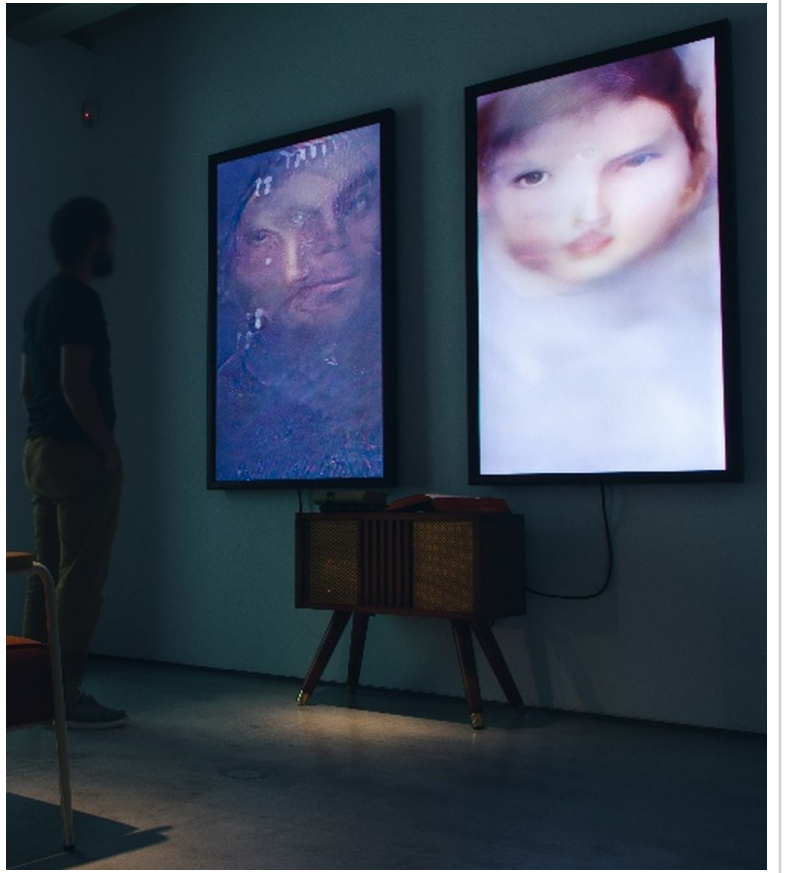
FUENTES
Documentación + conservación

LECTURAS
Formal · técnica · patrimonial

SÍNTESIS
Obra como sistema en ejecución

Resultados. La consola convierte la infraestructura en experiencia estética

- El primer resultado sitúa la materialidad en el centro de la obra.
- La consola de castaño funciona como cuerpo visible de una máquina que suele imaginarse como inmaterial.
- Tras las pantallas operan GPU, sistema operativo, bibliotecas de software, controladores y arquitectura CUDA (Betancor et al., 2020).
- Klingemann compara la pieza con un «caballo de Troya»: un objeto amable obtiene espacio, energía y aceptación para desplegar una forma de vida maquínica (Sotheby's, 2019b).
- La imagen parece espectral, pero depende de una infraestructura precisa y vulnerable.
- El resultado dialoga con la crítica material de la cultura digital: la autonomía visible descansa sobre *hardware*, energía y mantenimiento (Parikka, 2015; Crawford, 2021).



Fuente visual: Namile17 (2019), Wikimedia Commons, CC BY-SA 4.0.

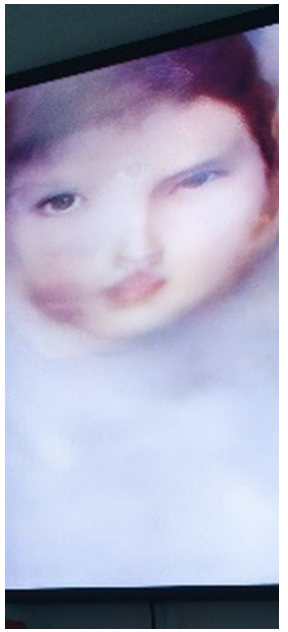
Resultados. El archivo pictórico se transforma en memoria estadística

- Klingemann entrenó el sistema con miles de retratos de los siglos XVII al XIX y utilizó una aplicación de selección para orientar el aprendizaje hacia sus preferencias estéticas (Onkaos, 2018; Sotheby's, 2019a).
- Los rostros conservan convenciones reconocibles de la pintura europea: frontalidad, iluminación, pose y textura pictórica.
- La recombinación estadística introduce asimetrías, contornos imprecisos y figuras sin biografía.
- Cada salida es nueva, aunque procede de una memoria de formas y de decisiones previas de entrenamiento.
- El archivo incorpora además jerarquías históricas de representación; la IA trabaja con una tradición visual ya filtrada por museos y reproducciones.
- Resultado: el archivo pictórico deja de actuar como repertorio de identidades y se convierte en memoria estadística.



Archivo histórico

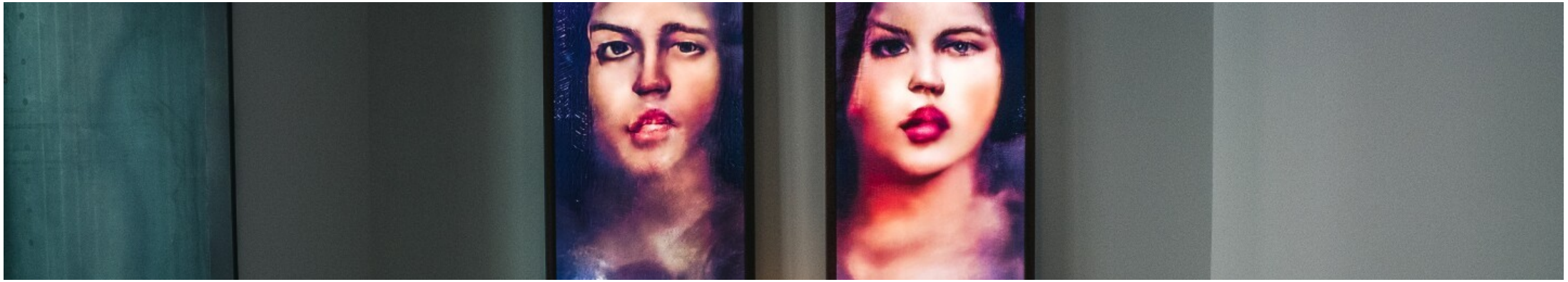
memoria estadística



Salida generativa

Fuentes visuales: National Gallery of Art/Wikimedia Commons, CC0; Namile17 (2019), CC BY-SA 4.0.

Resultados. El fallo visual revela la mirada algorítmica



- El fallo visual constituye el núcleo estético de *Memories of Passersby I*.
- Ojos desalineados, bocas imprecisas, piel pictórica y zonas que derivan hacia la abstracción interrumpen la promesa de realismo.
- El *glitch* hace visible el medio allí donde la interfaz aspira a la transparencia (Menkman, 2011).
- Onkaos relaciona estas transiciones con la «belleza convulsiva» de Breton: la atracción surge de la oscilación entre reconocimiento y descomposición (Breton, 1928; Onkaos, 2018).
- El automatismo surrealista reaparece bajo una forma computacional: la variación procede ahora de un modelo estadístico orientado por decisiones humanas.
- La máquina parece «pensar» cuando falla, una apariencia que exige leer críticamente software e inferencia algorítmica (Chun, 2011; Amoore, 2020).

Fuente visual: Sotheby's (2019), fotografía de Onkaos.

Resultados. El retrato se convierte en acontecimiento temporal

- La temporalidad modifica la definición misma del retrato.
- El sistema interpreta su propia salida y mantiene un bucle de retroalimentación cuya complejidad impide repetir exactamente una imagen (Onkaos, 2018).
- El valor de la obra reside en la aparición, la transformación y la pérdida, más que en una figura terminada.
- Esta condición la aproxima a las instalaciones basadas en el tiempo: la identidad artística depende de un comportamiento y de una cadencia (Laurenson, 2006; Rinehart & Ippolito, 2014; Dekker, 2018).
- El espectador reconoce un rostro durante unos instantes y asiste a su descomposición antes de que emerja otra figura.
- Resultado: el retrato deja de ser objeto estable y pasa a funcionar como acontecimiento temporal.

01 APARICIÓN
El rostro emerge como figura reconocible.

02 DEFORMACIÓN
Asimetrías y zonas ambiguas.

03 DISOLUCIÓN
La figura deriva hacia la abstracción.

04 NUEVA SALIDA
El sistema continúa sin repetir la imagen.

Resultados. Preservar el algoritmo implica preservar su cadencia

- La conservación ofrece uno de los hallazgos principales del caso.
- Betancor et al. (2020) identifican el algoritmo como componente más significativo y documentan un contenedor Docker para estabilizar el entorno de ejecución.
- La obra depende de Ubuntu, Python, CUDA y compatibilidad con GPU NVIDIA.
- Una tarjeta gráfica más rápida puede modificar la cadencia de transición y, con ella, la experiencia estética.
- Conservar la pieza exige mantener funcionalidad, ritmo de renderizado y relación perceptiva con el espectador.
- La preservación incluye también documentación, decisiones de migración y obligaciones de mantenimiento.
- Resultado: preservar el algoritmo implica preservar el tempo de la aparición y la duración de la incertidumbre.

EXPERIENCIA
Ritmo + incertidumbre

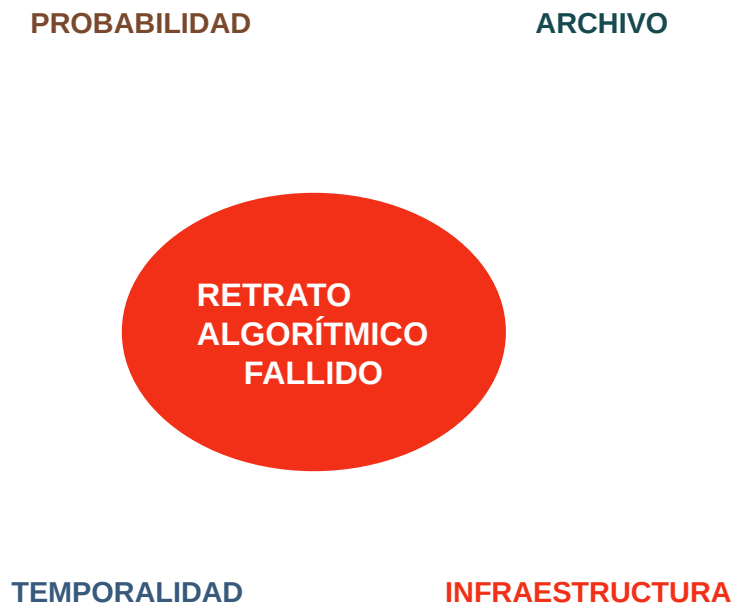
ENTORNO
Docker · Ubuntu · Python

CÓMPUTO
CUDA · GPU NVIDIA

MANTENIMIENTO
Documentación + migración

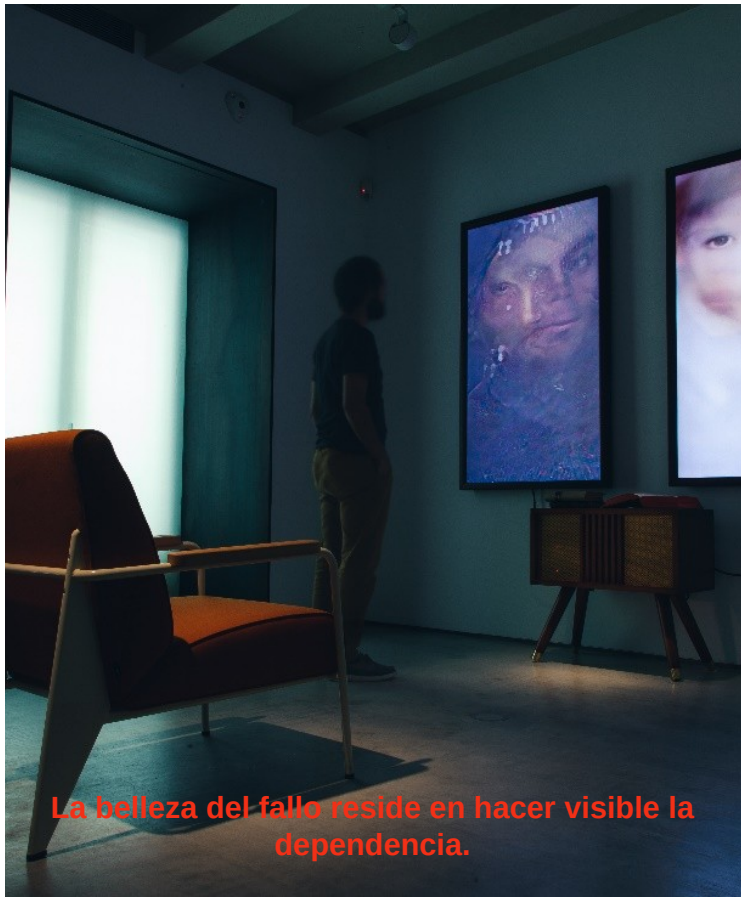
Discusión. El «retrato algorítmico fallido» como categoría de análisis

- Los resultados convergen en la propuesta del «retrato algorítmico fallido».
- La categoría nombra una forma estética en la que la identidad aparece como probabilidad y el archivo pictórico actúa como memoria estadística.
- El fallo vuelve perceptible la infraestructura de la mirada *maquínica*; la temporalidad impide fijar el rostro como objeto estable.
- Su utilidad analítica reside en estudiar la fricción entre archivo, modelo y percepción dentro del arte con IA.
- La categoría mantiene una ambivalencia crítica: el *glitch* puede convertirse en estilo *museable* y comercial, pero también revelar dependencia técnica y sesgos del sistema (Kemper, 2023).
- Tras la expansión de la IA generativa comercial desde 2022, la obra anticipa debates actuales sobre creatividad, *datasets* y valoración estética (Cetinic & She, 2022; Epstein et al., 2023).



Conclusiones. La belleza del fallo expone las fisuras de la autonomía

- La conclusión principal es que *Memories of Passersby I* convierte el fallo en una vía de conocimiento sobre la imagen algorítmica.
- El retrato se transforma en proceso; la IA se hace visible cuando fracasa en la estabilización completa del rostro.
- La obra desmonta la fantasía de una creatividad inmaterial: archivo, *hardware*, *software* y mantenimiento condicionan cada aparición.
- Conservar la pieza exige preservar el comportamiento del algoritmo, su ritmo y su entorno de ejecución (Betancor et al., 2020).
- La aportación conceptual del estudio es la categoría de «retrato algorítmico fallido»: identidad como probabilidad, memoria pictórica convertida en cálculo y error como revelación de infraestructura.
- Su vigencia aumenta en el contexto actual de producción masiva de imágenes sintéticas.
- La belleza del fallo reside en exponer las fisuras de la autonomía *maquínica*.



Fuente visual: Namile17 (2019), Wikimedia Commons, CC BY-SA 4.0.

Referencias bibliográficas

Formato APA 7

Amoore, L. (2020). Cloud ethics: Algorithms and the attributes of ourselves and others. Duke University Press.

Audry, S. (2021). Art in the age of machine learning. MIT Press.

Betancor, J., Finn, D., García, A., Galeano, I., & Mata Delgado, A. L. (2020). Artificial intelligence in contemporary art: Is it possible to preserve the algorithm? Electronic Media Review, 6. https://resources.culturalheritage.org/emg-review/artificial-intelligence-in-contemporary-art-is-it-possible-to-preserve-the-algorithm/

Breton, A. (1928). Nadja. Gallimard.

Cascone, K. (2000). The aesthetics of failure: “Post-digital” tendencies in contemporary computer music. Computer Music Journal, 24(4), 12–18. https://doi.org/10.1162/014892600559489

Cetinic, E., & She, J. (2022). Understanding and creating art with AI: Review and outlook. ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications, and Applications, 18(2), Article 66. https://doi.org/10.1145/3475799

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

Crawford, K. (2021). Atlas of AI: Power, politics, and the planetary costs of artificial intelligence. Yale University Press.

Dekker, A. (2018). Collecting and conserving net art: Moving beyond conventional methods. Routledge.

Epstein, Z., Hertzmann, A., Herman, L., Mahari, R., Frank, M. R., Groh, M., Schroeder, H., Smith, A., Akten, M., Fjeld, J., Farid, H., Leach, N., Pentland, A., & Russakovsky, O. (2023). Art and the science of generative AI. Science, 380(6650), 1110–1111. https://doi.org/10.1126/science.adh4451

Ernst, W. (2013). Digital memory and the archive. University of Minnesota Press.

Gazelli Art House. (2021). Mario Klingemann, Memories of Passersby I (Solitaire Version), 2018. https://gazelliarthouse.com/artworks/8152-mario-klingemann-memories-of-passersby-i-solitaire-version-2018/

Goriunova, O., & Shulgin, A. (2008). Glitch. En M. Fuller (Ed.), Software studies: A lexicon (pp. 110–119). MIT Press.

Grau, O. (2003). Virtual art: From illusion to immersion. MIT Press.

Huhtamo, E., & Parikka, J. (Eds.). (2011). Media archaeology: Approaches, applications, and implications. University of California Press.

Kemper, J. (2023). Glitch, the post-digital aesthetic of failure and twenty-first-century media. European Journal of Cultural Studies, 26(1), 115–133. https://doi.org/10.1177/13675494211060537

Klingemann, M. (2020). Tapping the accident. En C. Robinson (Ed.), PhotographyDigitalPainting: Expanding medium interconnectivity in contemporary art practices (pp. 77–98). Cambridge Scholars Publishing.

Laurenson, P. (2006). Authenticity, change and loss in the conservation of time-based media installations. Tate Papers, 6. https://www.tate.org.uk/research/tate-papers/06/authenticity-change-and-loss-conservation-of-time-based-media-installations

Manovich, L. (2013). Software takes command. Bloomsbury Academic.

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

Namile17. (2019, 28 de octubre). Memories of Passersby by Mario Klingemann at Espacio SOLO [Fotografía]. Wikimedia Commons. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Memories_of_Passersby_by_Mario_Klingemann_at_Espacio_SOLO.jpg

Onkaos. (2018). Memories of Passersby I. https://onkaos.com/work/memories-of-passersby-i-companion-version/

Parikka, J. (2015). A geology of media. University of Minnesota Press.

Pasquinelli, M., & Joler, V. (2021). The Nooscope manifested: Artificial intelligence as instrument of knowledge extractivism. AI & Society, 36, 1263–1280. https://doi.org/10.1007/s00146-020-01097-6

Pasquinelli, M. (2023). The eye of the master: A social history of artificial intelligence. Verso.

Paul, C. (2023). Digital art (4.ª ed.). Thames & Hudson.

Pérez-Rufí, M. I., & Pérez-Rufí, J. P. (2026). Pensar con la mirada: cocreación humano-algorítmica y agencia distribuida en Visions of Destruction. Artnodes, (39), 1–10. https://doi.org/10.7238/artnodes.v0i39.980000013216

Rinehart, R., & Ippolito, J. (2014). Re-collection: Art, new media, and social memory. MIT Press.

Shanken, E. A. (2015). Systems. Whitechapel Gallery / MIT Press.

Sotheby’s. (2019a, 8 de febrero). Artificial intelligence and the art of Mario Klingemann. https://www.sothebys.com/en/articles/artificial-intelligence-and-the-art-of-mario-klingemann

Sotheby’s. (2019b, 25 de febrero). Artist Mario Klingemann on artificial intelligence, technology and our future. https://www.sothebys.com/en/articles/artist-mario-klingemann-on-artificial-intelligence-art-tech-and-our-future

Stake, R. E. (1995). The art of case study research. Sage.

Yin, R. K. (2018). Case study research and applications: Design and methods (6.ª ed.). Sage.

Zylinska, J. (2020). AI art: Machine visions and warped dreams. Open Humanities Press.