Caso de estudio

Universal Basic Agency

Ensamblajes compuestos para una para-sociedad de billones

Pronto, los ocho mil millones de personas en el mundo podrían verse acompañados por cientos de miles de millones de agentes de IA con una inteligencia de nivel humano. Formaríamos así una «para-sociedad de billones» en la que muchos de los intercambios más trascendentales tendrían lugar no solo entre personas, sino entre agentes y configuraciones compuestas, difuminando los contornos de unos y otros. En este escenario, el intelecto agente pasaría de situarse en los individuos a pertenecer cada vez más a los «ensamblajes agénticos» con capacidad de articular estas redes combinadas humano-IA hacia la consecución de resultados comunes.

Este caso de estudio propone explorar la noción de una Agencia Básica Universal (en inglés, *Universal Basic Agency*) como marco para cuestionar e indagar en posibles escenarios por venir. ¿Podrían los organigramas convertirse en «diagramas vivos» que muestren quién decide, quién rechaza, y dónde se rompen las cosas? Mientras la IA avanza a la carrera y la sociedad se adapta paulatinamente, ¿pueden las nuevas instituciones cerrar esta «brecha de alineamiento»? A través de diagramas, simulaciones y flujos de trabajo experimentales entre humanos e IA, el caso de estudio prototipará nuevas tipologías de expresión agéntica poniendo a prueba los límites de un contrato social

Pulso: Nicolay Boyadjiev

Entidades colaboradoras : Antikythera y Creative Intelligence Lab, Barcelona Supercomputing Center

Iniciativa promovida por:

Gobierno de España · Ministerio de Cultura y Deporte · Thyssen-Bornemisza Museo Nacional · El Museo de Todos · Everyone's Museum · Thyssen-Bornemisza Art Contemporary Academy

Entidades colaboradoras del caso de estudio:

antikythera · Creative Intelligence Lab · Barcelona Supercomputing Center · Centro Nacional de Supercomputación

02. Conceptualización del caso de estudio

Imaginemos un mundo que pronto estará poblado por 8.000 millones de mentes humanas y 800.000 millones—o varios órdenes de magnitud más—de mentes no-humanas. Ante semejante crecimiento exponencial de las interacciones sociales, ¿podríamos decir que atravesamos una nueva *explosión cámbrica* de la inteligencia?[1] Así como aquel evento evolutivo marcó una transición abrupta de organismos simples a formas de vida complejas y diversas, el auge de la IA agéntica[2] está acelerando nuevas dinámicas cooperativas, competitivas y coevolutivas que pueden dar lugar a formas más complejas y diversas de cognición dirigida a objetivos. No se trata de un cambio incremental, sino de un auténtico cambio de fase: una «para-sociedad emergente de billones»[3] en la que muchos de los intercambios culturales, económicos y sociales relevantes tendrán lugar no solo entre personas, sino entre agentes y «entramados centauro»[4] compuestos que difuminan los límites de ambos.

Una transición como esta desestabilizaría las normas sociales conocidas en maneras que nuestras instituciones actuales no serían capaces de abordar. Escuelas, empresas, gobiernos y sistemas de salud operan todos ellos calibrados de acuerdo a capacidades profesionales, identidades y supuestos de escala humana que serán difícilmente sostenibles a medida que las capacidades cognitivas crezcan en abundancia, se desvinculen de una autoría estable y se distribuyan en ensamblajes fluidos entre humanos y agentes.

Ahora bien, es poco probable que esta abundancia de inteligencia produzca una abundancia automática de agencia, entendida como la capacidad literal de actuar y producir efectos en el mundo. En nuestra sociedad occidental, la agencia todavía se presupone como una propiedad exclusiva del sujeto neoliberal. Sin embargo, en una para-sociedad de billones, el individuo podría dejar de ser su unidad básica fundamental. La agencia no residirá ni en los individuos ni en los modelos por sí solos, sino en los ensamblajes compuestos que agrupan y coordinan a personas, agentes, protocolos y contexto para conseguir resultados concretos. Las preguntas que este escenario suscita son: ¿cuáles son los ensamblajes que tenemos y cuáles los que necesitamos para hacer frente a los desafíos más urgentes? ¿Cómo construirlos, gobernarlos y cuestionarlos de forma que sigan siendo transparentes?

El caso de estudio busca explorar esta pregunta mediante provocaciones y propuestas según el marco de la «**Agencia Básica Universal**» (en inglés, *Universal Basic Agency*), entendida como la búsqueda pragmática de una unidad base de agencia y como el fundamento conceptual de un contrato social renovado. Mientras que los esquemas de renta básica universal proponen transferencias monetarias no-condicionadas a una población humana indefinida, la «agencia básica universal» ofrece un marco para preguntarse cómo se podría redefinir, reorganizar y redistribuir la capacidad de actuar a través de ensamblajes agénticos compuestos que vinculan mentes humanas y artificiales, entrelazadas en torno a propósitos específicos y significativos.

El caso de estudio propone abordar este marco en tres escalas distintas. «**Agencia**» (S), para examinar la aparente separación de la agencia respecto a la «subjetividad», la «dividuación», o dispersión del sujeto en datos y multiplicidades, del individuo por su participación simultánea y multidireccional en redes sociotecnológicas paralelas y en conflicto, y los límites cambiantes del sujeto político. «**Universal**» (L) como enfoque

1. La explosión cámbrica de la inteligencia es un concepto tomado de la paleontología que describe una diversificación repentina y rápida de los sistemas inteligentes, y que suele emplearse en relación con la robótica o la IA. - Pratt, Gill A. «Is a Cambrian Explosion Coming for Robotics?». Journal of Economic Perspectives 29, n.º 3 (2015): 51–60.
2. Los agentes son «sistemas en los que los LLM [large language models, grandes modelos de lenguaje] dirigen dinámicamente sus propios procesos y el uso de herramientas». - Schluntz, Erik, y Barry Zhang. «Building Effective Agents». Anthropic, 2024. - https://www.anthropic.com/engineering/building-effective-agents
3. La parasociedad de billones se refiere a la sociedad paralela de agentes de IA que funciona junto a la sociedad humana. - Bratton, Benjamin H. Agentworld: Research Brief. Antikythera, 2026. - https://agentworld.antikythera.org
4. Los entramados centauro son órdenes sociales en los que las mentes humanas y no-humanas se constituyen mutuamente, en lugar de existir en paralelo. - Bratton, Agentworld.

que desplaza el foco del individuo hacia las transformaciones sociales e institucionales necesarias, según la capacidad agéntica se vuelve más abundante pero desigualmente distribuida. Aquí, «universal» no implica «uniforme», sino que plantea preguntas sobre el acceso universal, la provisión pública y una distribución equitativa, fundamentada en la universalidad de nuestra situación ecológica y planetaria compartida. Por último, «**Básica**» (M), como búsqueda de una nueva «unidad de agencia» económica fundamental mediante la experimentación activa y el prototipado de nuevas infraestructuras y formatos institucionales. A través de diagramas operativos, simulaciones basadas en roles y nuevos flujos de «trabajo centauro», el caso de estudio aspira a desarrollar componentes necesarios para una alfabetización en diseño capaz de orientar el trabajo humano y no-humano hacia futuros más viables.

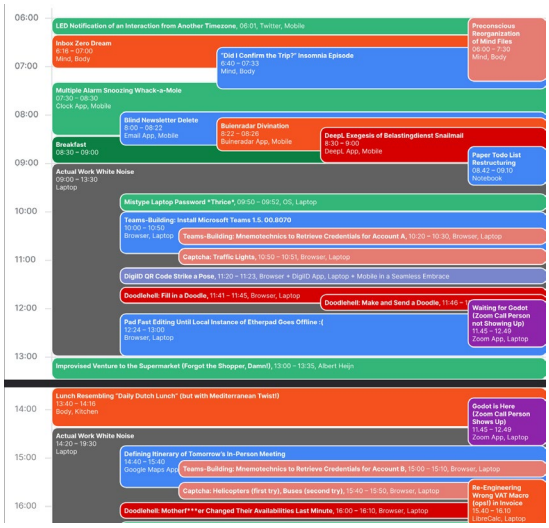
Dimensión aplicada del caso de estudio

La condición aplicada del reto propuesto será activada a partir de la colaboración con el Creative Intelligence Lab del Barcelona Supercomputing Centre BSC-CNS. El caso de estudio propone indagar en las formas actuales y horizontes futuribles de los asistentes de IA en la investigación que este laboratorio multidisciplinar está desarrollando para el apoyo de sus propios investigadores, y entrar a través de la disposición a la apertura pública y carácter experimental que promueve. Para ello, la célula de trabajo del caso de estudio trabajará con el Creative Intelligence Lab y las instalaciones del Centro Nacional de Supercomputación —entre ellos, la partición focalizada en IA del superordenador MareNostrum5.

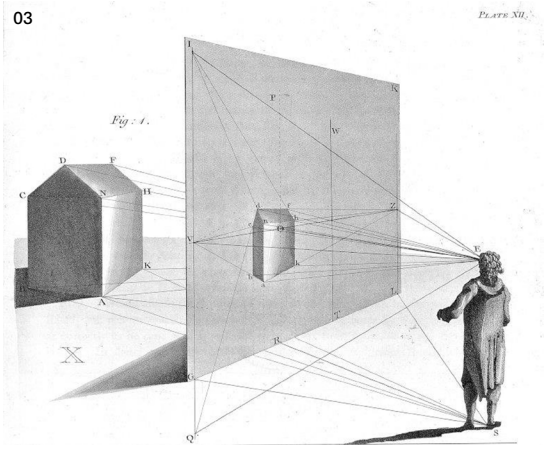
01



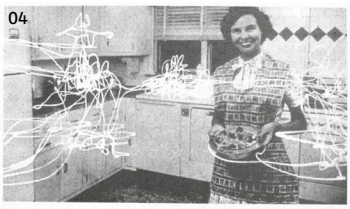
02

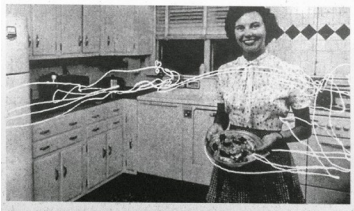


03



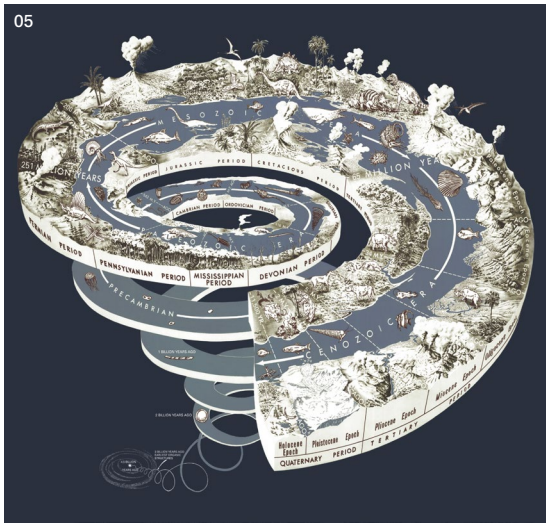
04





Lights attached to a housewife's wrists demonstrate the difference in time and effort required in the preparation of a goulash dinner prepared entirely from scratch in ninety minutes and a pre-cooked, pre-packaged goulash dinner which took only twelve.

05

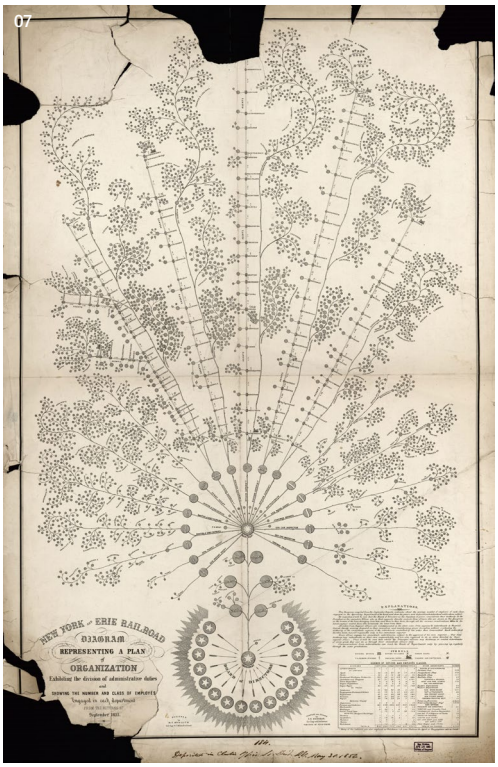


06



01. Reddy Kilowatt, años setenta. Crédito: Reddy Kilowatt® / Southern Company. Vía Wikipedia.
02. Un CV del microtrabajo (Silvio Lorusso). Crédito: Silvio Lorusso. Vía X.
03. James Malton, lámina XII de perspectiva, diagrama del plano del cuadro. Crédito: James Malton. Dominio público. Vía ArchDaily.
04. Estudio de movimiento con trazas de luz de un ama de casa. Crédito: Frank B. y Lillian M. Gilbreth. Vía Unit H Cultural Geometries.
05. Espiral del tiempo geológico, USGS. Crédito: Joseph Graham, William Newman y John Stacy, U.S. Geological Survey. Dominio público, vía Wikimedia Commons.
06. Cúpula hinchable sobre una obra en Jinan, China. Crédito: vía Dezeen.

07



08



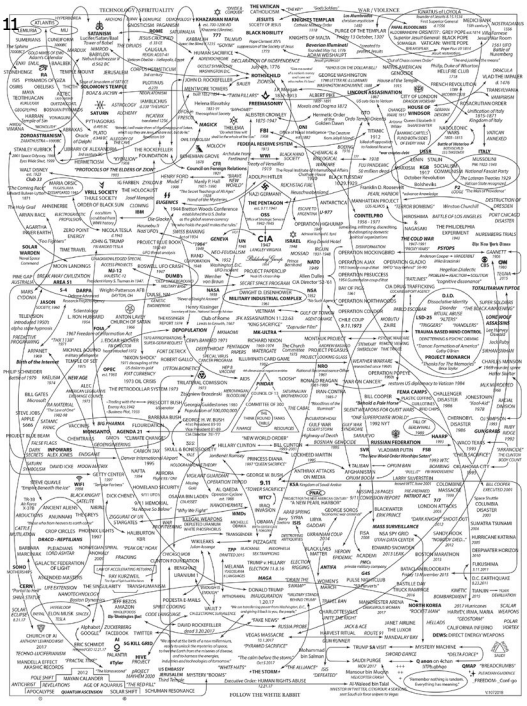
09



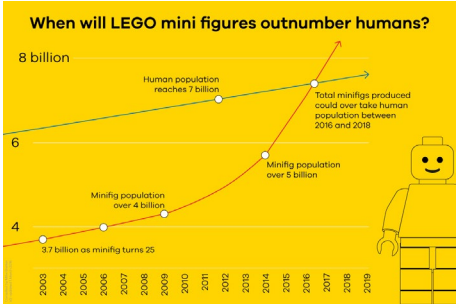
10



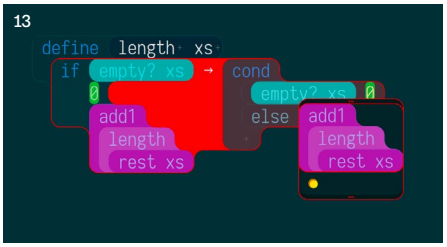
11



12



13



07. Diagrama organizativo del New York and Erie Railroad, 1855. Crédito: Daniel C. McCallum y George H. Henshaw, 1855. Library of Congress, Geography and Map Division. Vía McKinsey.
08. Iván Pávlov con estudiantes y un perro. Crédito: autor desconocido. Vía klimbim2014 (WordPress).
09. Figura personalizada de Power Rangers de la Selfie Series de Hasbro con el rostro de un fan. Crédito: Hasbro / Formlabs. Vía Designboom.
10. El demonio desenfrenado, caricatura contra la electricidad, revista Judge, 1889. Crédito: *Judge*, 1889. The Ohio State University Libraries. Dominio público, vía Wikimedia Commons.
11. Mapa «The Great Awakening» de QAnon. Crédito: atribuido a Dylan Louis Monroe. Vía Posters.cz.
12. Minifiguras de LEGO frente a la población humana, gráfico (Mike Barker). Crédito: Mike Barker. Vía Medium.
13. Fructure, editor de código estructurado (Andrew Blinn). Crédito: Andrew Blinn. Vía GitHub.

03. Líneas de investigación

Subjetividad sin agencia / Agencia sin subjetividad

Para algunos, el encuentro con la IA ha resultado existencialmente doloroso debido a una separación revelada entre «subjetividad» y «agencia». Ambos conceptos han sido asumidos durante mucho tiempo como coextensivos, pero este vínculo ya no se sostiene: desarrollos recientes muestran cómo las sociedades humanas presentan de manera más frecuente formas de subjetividad y participación simbólica sin agencia efectiva alguna, mientras que los agentes artificiales producen cada vez más efectos de gran alcance sin ninguna interioridad de tipo humano. ¿Puede organizarse la participación efectiva en torno a la capacidad de agencia real, en lugar de hacerlo en torno a la apariencia, la estética y la mera señalización de un sentido más fuerte del Yo? ¿Qué nuevas posibilidades podría abrir para la práctica artística y el diseño el desvincular la subjetividad/identidad de la agencia funcional?

La *persona* como interfaz esqueuomórfica

La persona como interfaz esqueuomórfica Llamamos a esta nueva condición «para-sociedad» porque sus apariencias sociales siguen siendo ficcionadas y construidas en la interfaz. Los modelos se muestran como apariciones individuales porque las sociedades humanas ya están organizadas de ese modo y, por tanto, los agentes son convocados a existir en representación de una *persona*. Sin embargo, tras su aparente coherencia se esconde una arquitectura técnica estratificada —pesos, habilidades, memoria, arnés, herramientas— mantenida en conjunto por una apariencia esqueuomórfica de continuidad.[5] En ese sentido, la persona podría ser menos un rasgo permanente de estos sistemas que un paso provisional y contingente hacia algo distinto. ¿Es la *persona* antropomórfica una estrategia de interfaz transicional? ¿Qué otros contenedores podrían sostener la continuidad y la legibilidad a través de ensamblajes compuestos? ¿Qué nuevas formas de «teoría de la mente» surgirán a medida que los encuentros entre agentes superen o eclipsen los encuentros entre humanos y agentes? ¿Y qué ocurre a la inversa, cuando la modularidad descomponible de los agentes se repliega al usuario humano, fragmentándolo en yoes situacionales, delegados y parciales?

5. Esqueuomórfico describe algo que imita la forma o el aspecto de una versión anterior de sí mismo, aunque ya no cumpla su función original.

Organigramas operacionales

A medida que el trabajo cognitivo se expande entre actores humanos y artificiales, la agencia pasa a situarse en el ensamblaje agéntico compuesto. Así, el organigrama corporativo tradicional —plano, estático y organizado en torno a líneas de dependencia reales o ficticias— probablemente se transformará en un diagrama de diseño dinámico y direccional que opere de forma recursiva para canalizar roles, traspasos, bucles de retroalimentación, derechos de decisión y recursos heterogéneos hacia resultados compartidos. Los organigramas, diagramas y estructuras institucionales se convertirán en nueva materia prima para la experimentación artística, a medida que ensamblajes provisionales de colaboradores humanos y agénticos sean coreografiados para poner a prueba flujos de trabajo alternativos. ¿Cómo evoluciona un organigrama de una representación jerárquica y fija hacia un gráfico recursivo de capacidades? ¿Qué nuevas normas visuales se necesitan para representar con precisión la agencia, la responsabilidad y la fricción en los sistemas agénticos? ¿Cómo pueden estos diagramas operacionales registrar el rechazo, la incertidumbre y el fracaso sin caer en una falsa sensación de consenso?

La brecha de alineamiento, o un nuevo contrato social

En una para-sociedad de billones, el «alineamiento» implica un proceso bidireccional de coevolución mutua: no solo adaptar la IA a los valores y objetivos humanos, sino también adaptar las normas, estructuras e instituciones de la sociedad a las nuevas posibilidades agénticas, en rápida expansión. Si la capacidad técnica sigue creciendo de forma exponencial mientras la adaptación social avanza de forma lineal, en el mejor de los casos, el principal reto político de la próxima década será abordar la creciente distancia entre las dos curvas: «la brecha de alineamiento». Para reducir esta brecha, los llamamientos pasivos a «desacelerar la frontera» deben complementarse con una experimentación institucional activa y práctica sobre las nuevas formas de agencia. ¿Cómo componer nuevos protocolos, formas organizativas y vocabularios a la altura de la oportunidad que se presenta? ¿Qué estructuras faltan y qué estructuras son ahora posibles? ¿Cómo influirán las arquitecturas abiertas —los pesos, modelos y accesos abiertos— en esa distribución? Y más allá de la productividad, ¿cuáles son los límites de un nuevo contrato social a medida que empezamos a organizar la remuneración, el estatus y la participación social más allá del tiempo y de la extracción de trabajo?

04. Pulso



Nicolay Boyadjiev

Nicolay Boyadjiev es arquitecto y director creativo, y reside entre Sofía, Londres y Montreal. Actualmente es director de diseño de Antikythera, un laboratorio de vanguardia en filosofía de la IA incubado en el Berggruen Institute entre Los Ángeles, Londres y Pekín, y director de Composite, una iniciativa creativa dedicada a la formación y financiación de nuevas unidades *económicas centauro*.

Anteriormente dirigió el Practice Lab del rearc institute, entre Copenhague y Ciudad de México, donde supervisó la investigación, la estrategia y nuevas exploraciones para prototipar modelos alternativos de filantropía en arquitectura. También fue codirector del programa de investigación en diseño del Strelka Institute en Moscú, donde dirigió el *think tank* «The Terraforming» y coeditó *The New Normal* (2020, Strelka Press + Park Books), un registro exhaustivo de la práctica contemporánea del diseño en la intersección entre *software*, cine, estrategia y planificación. Antes de Strelka y Practice Lab, trabajó como diseñador, investigador y estratega en estudios de renombre internacional, desde consultorías especializadas hasta grandes despachos de arquitectura. En el ámbito académico, imparte conferencias con regularidad en diversas instituciones de Europa y Norteamérica.







1-3. Crédito: Antikythera / Nicolay Boyadjev.

05. Entidades colaboradoras

Antikythera

web →

→ Antikythera es un laboratorio de vanguardia en filosofía de la IA centrado en la reorientación de la computación planetaria como fuerza filosófica, tecnológica y geopolítica. Su nombre procede del primer ordenador conocido, el mecanismo de Anticitera, que era también un instrumento astronómico utilizado para la navegación, la predicción y la planificación. El nombre sirve a su vez de inspiración para investigaciones sobre tecnologías computacionales que revelan y aceleran la inteligencia planetaria. Sus publicaciones con MIT Press, entre ellas una colección de libros y una revista *online*, desarrollan la escuela de pensamiento de Antikythera a través de obras que dan forma a sus trayectorias tecnológicas.

Creative Intelligence Lab del Barcelona Supercomputing Center

web →

→ Creative Intelligence Lab del Barcelona Supercomputing Center es el primer laboratorio de arte y ciencia integrado en un centro europeo de este tipo. Nace tras más de 13 años de trabajo en la intersección entre ciencia, tecnología y disciplinas creativas, explorando cómo incorporar la práctica artística como herramienta fundamental en la investigación científica. El Lab investiga la inteligencia artificial, la computación a gran escala y otras tecnologías emergentes en colaboración con artistas, instituciones culturales e industria para abrir nuevas preguntas, explorar nuevas metodologías y generar conocimiento. Trabaja en tres etapas interconectadas que forman un ciclo continuo. Arts desarrolla residencias y colaboraciones que integran creativos en los equipos de investigación. *Studio* traduce esa investigación en herramientas y plataformas de visualización. *Solutions* conecta los resultados con la industria y la sociedad mediante productos y servicios tangibles. El Lab forma parte del BSC, institución líder en supercomputación en España y referente internacional en inteligencia artificial y computación de alto rendimiento. El centro coordina la Red Española de Supercomputación (RES) y alberga MareNostrum 5 y los primeros ordenadores cuánticos del país, infraestructuras de vanguardia sobre las que se desarrolla el trabajo del Lab.



06. Expertos invitados

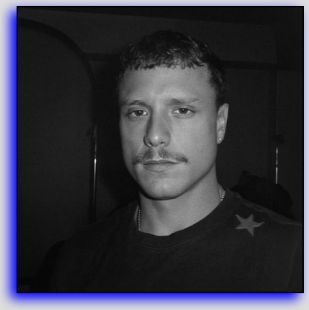
A continuación se presenta una primera selección de las voces que informarán el desarrollo del caso de estudio. Otras expertas invitadas se sumarán a las conversaciones a medida que avance el proceso:



Alex Quicho

web →

Alex Quicho es teórica y reside en Londres. Su práctica desarrolla nuevas formas de comprender la vida dentro de los sistemas tecnológicos, desplegándose en ciclos plurianuales a través de la escritura crítica, las conferencias performativas y la imagen en movimiento. Su trabajo se ha presentado en Serpentine Galleries, Tate Britain, Institute of Contemporary Arts (Londres), Singapore Art Museum, Power Station of Art (Shanghái), Julia Stoschek Collection (Berlín), Nationalgalerie (Berlín), Museo de Arte e Historia (Ginebra) y Fondation Pernod-Ricard (París). En 2025 fue mentora en Medialab Matadero, investigadora en el Weibel Institute for Digital Cultures y asesora del Prix Ars Electronica. Ha aparecido en *Wired, Frieze, Dazed, Vogue, Spike* y *The Face*, entre otros.



Riccardo Petrini

web →

Riccardo Petrini es programador y artista de medios que trabaja con aprendizaje automático, scripts personalizados y espacios de juego. Su obra hace perceptibles y transitables las lógicas internas y operativas de los modelos computacionales. Un elemento central de su práctica es el desarrollo continuo de nuevos flujos de trabajo, que publica como recursos o bibliotecas de código abierto para que otros puedan reutilizarlos, modificarlos y ampliarlos. Su obra se ha expuesto recientemente en Onassis ONX, Medialab Matadero, Worth Ryder Art Gallery, Pista 500, el Museo de Arte Contemporáneo de Busan, el Arsenale y el Palazzo Diedo durante la Bienal de Arquitectura de Venecia de 2025, y ha publicado obra nueva en el Antikythera Journal. Actualmente es científico investigador en el grupo Machine Visual Culture: Artificial Intelligence and the History of Seeing de la Bibliotheca Hertziana – Instituto Max Planck de Historia del Arte.



Sonia Bernac

web →

Sonia Bernac es filósofa de los medios y de la ciencia, artista y tecnóloga creativa. Su trabajo investiga las tecnologías del pensamiento y los sistemas de conocimiento, con especial atención a la complejidad y a las tensiones entre paradigmas epistémicos y lógicas computacionales. Diseña sistemas experimentales que integran modelos de IA para la generación de imagen y sonido, poniéndolos en diálogo entre sí y con su entorno material. Anteriormente fue investigadora sénior en Antikythera e investigadora en el Laboratory for Artificial Intelligence in Design (AiDLab), con sede en el Royal College of Art y la Universidad Politécnica de Hong Kong. Ha impartido conferencias por invitación y expuesto su obra internacionalmente, y ha asesorado a instituciones de investigación en ética de la IA, con especial atención a los medios generativos. Entre sus charlas y proyectos recientes figuran *Polymorph* (ECCV, Malmö, 2026, y SIGGRAPH Asia, Hong Kong, 2025) y *Synthetic Disobedience: Misalignment and Incommensurability in Complex Artificial Systems* (Berlin New Media Week, 2026). Está registrada como experta en IA generativa ante la Comisión Europea.



Bogna Konior

web →

Bogna Konior es investigadora y estratega especializada en tecnologías emergentes. Trabaja en la intersección entre la investigación académica y los marcos aplicados, y actualmente se centra en el diseño de iniciativas de recuperación y escenarios estratégicos para el cambio tecnológico de posguerra en Ucrania. Es polaca y reside entre Ucrania y China, donde es profesora adjunta de Teoría de los Medios en el departamento de Interactive Media de NYU Shanghai. Su próximo libro con MIT Press recurre a la historia intelectual de Europa del Este para reimaginar el futuro de la inteligencia artificial. Es autora de *The Dark Forest Theory of the Internet* (Polity Press, 2025), un libro breve y experimental en la intersección entre la investigación sobre inteligencia extraterrestre y artificial, y coeditora de *Machine Decision is not Final: China, and the History and Future of Artificial Intelligence* (Urbanomic, 2025).

Expertos por parte de Antikythera.

A lo largo del proceso se unirán expertos invitados adicionales de la red de Antikythera



Stephanie Sherman

web →

Stephanie Sherman es directora, estratega, escritora y productora, y trabaja entre el diseño, la tecnología, la arquitectura y la cultura. Desarrolla proyectos y organizaciones que reprograman y reorganizan sistemas obsoletos como plataformas colaborativas. Su investigación se centra en la historia y los futuros de la automatización, y actualmente trabaja en convertir en libro su tesis doctoral *Auto: Fordian Parables of Platform Automation*. Dirige el MA Narrative Environments en Central Saint Martins, University of the Arts London, y es directora asociada de Antikythera, un programa del Berggruen Institute sobre el futuro de la computación planetaria. También es investigadora en Autonomy (un *think tank* sobre el futuro del trabajo) y dirige Radioee.net (una radio nómada translingüe). Ha publicado ensayos en *Strelka Magazine, AI & Society, Frontiers in Computer Science* y *Cabinet Magazine*. Es licenciada en Literatura por la Universidad de Pensilvania, máster en Filosofía por Duke y doctora en Diseño por la Universidad de California en San Diego.



Benjamin Bratton

web →

Benjamin Bratton es filósofo de la tecnología y catedrático de Filosofía de la Tecnología y Diseño Especulativo en la Universidad de California en San Diego. A través de la lente de la computación planetaria, su trabajo establece nuevos marcos filosóficos para interpretar la coevolución pasada, presente y futura de la vida, la cultura y la tecnología. Es director de Antikythera, un *think tank* con sede en el Berggruen Institute que investiga el futuro de la computación planetaria. Bratton dirigió, junto a Nicolay Boyadjiev, dos *think tanks* de investigación en diseño en el Strelka Institute de Moscú, The New Normal y The Terraforming. A lo largo de seis años, los programas acogieron a cientos de docentes e investigadores de 25 países que colaboraron en proyectos originales que modelaban las relaciones pasadas, presentes y futuras entre ciudad, planeta, cultura y computación. Desde 2024 es investigador visitante en el grupo Paradigms of Intelligence de Google, que realiza investigación fundamental sobre la artificialización de la inteligencia, desde el diseño de chips y algoritmos neuromórficos hasta la modelización de sociedades de miles de millones de agentes virtuales. Ha impartido docencia en la European Graduate School, SCI-Arc, UCLA y USC, y fue profesor visitante en NYU Shanghai.

Expertos de la parte del Creative Intelligence Lab, Barcelona Supercomputing Centre.

A lo largo del proceso se unirán otros investigadores asociados al Lab.



Fernando Cucchietti

Fernando Cucchietti dirige el Creative Intelligence Lab del Barcelona Supercomputing Center. Es doctor en computación cuántica y realizó investigaciones posdoctorales en el Los Alamos National Laboratory (Estados Unidos) y en el Instituto de Ciencias Fotónicas (ICFO, España). Su trabajo se sitúa en la intersección entre ciencia, tecnología y creatividad, con experiencia en visualización de datos, ciencia de datos, gemelos digitales y aplicaciones basadas en inteligencia artificial para la industria y la investigación. A partir de una larga trayectoria de colaboración con artistas y profesionales del ámbito creativo, desarrolla experiencias con datos, aplicaciones interactivas y documentales científicos galardonados. Actualmente su trabajo se centra en la innovación en el cruce entre arte y ciencia y en nuevas formas de implicar al público con la ciencia y la tecnología.

07. Recursos complementarios

Visita are.na Universal Basic Agency

1 Agüera y Arcas, Blaise. *What is Intelligence?*. Antikythera, 2026. - link →

2 Bratton, Benjamin. «What is Agency? Placebo Culture, Agency Theater & Agentic AI». Antikythera, 2026. - link →

3 Chor Pharn. *The Artificial Middle*. The Cutting Floor, 2026. - link →

4 Easterling, Keller. *Medium Design: Knowing How to Work on the World*. Verso, 2021. - link →

5 Freeman, Jo. *The Tyranny of Structurelessness*. The Second Wave, 1972. - link →

6 Konior, Bogna. *The Dark Forest Theory of the Internet*. Polity Press, 2025. Publicado originalmente por Flugschriften Press en 2020. - link →

7 Lem, Stanisław. *Summa Technologiae*. Translated by Joanna Zylinska. University of Minnesota Press, 2013 [1964]. - link →

8 Lorusso, Silvio. *What Design Can't Do: Essays on Design and Disillusion*. Set Margins' Publications, 2023.- link →

9 Hayles, N. Katherine. "Modes of Cognition." *Antikythera Journal*, 2025. - link →

10 Quicho, Alex. «Everyone Is a Girl Online». *WIRED*, 13 de septiembre de 2023. - link →

11 Rao, Venkatesh. *Our Eukaryotic Moment*. Contraptions, 2026. - link →

12 Sherman, Stephanie. «AUTO–». *Antikythera Journal*, 2025. - link →

Bratton, Benjamin. *Agentworld: A Preemptive Anthropology of Open-World Hybrid Societies*. 2026. - link →

→ «Históricamente, la agencia se ha asociado a la subjetividad (la capacidad de tener una perspectiva interna y experimentar la realidad) porque los seres humanos viven sus acciones como correspondientes a sus intenciones y, por tanto, entienden que las consecuencias de las acciones ajenas corresponden también a las intenciones de los demás. Así, al identificar la agencia, no solo medimos consecuencias, sino que también inferimos una teoría de la mente. (...) Sin embargo, parte de lo que hace que la IA agéntica resulte a la vez desconcertante y estimulante es que disocia la subjetividad performada de la agencia funcional. Del mismo modo que la cadena de razonamiento que un modelo muestra al usuario no es en realidad una transcripción de las activaciones neuronales por las que pasa para producir su respuesta, la persona que el usuario percibe en el modelo y el pensamiento profundo que este puede llevar a cabo no son lo mismo. Quizá eso los haga, de una forma extraña, más parecidos a los humanos».

Boyadjiev, Nicolay. *Discourse* X Nicolay Boyadjiev. 2026. - link →

→ «El diseño es la reorganización y recomposición de cadenas de dominó: representa todo el encadenamiento, no solo la última ficha. Es cierto que a menudo te toca fabricar y colocar nuevas piezas individuales, pero eso es solo una parte. El trabajo está en la composición del encadenamiento en sí».

Poliks, Marek, Roberto Alonso Trillo, Tyler Dunn, Hugh Scott-Douglas y Jay Springett. «The Superdark Factory: Toward the Full Automation of Software». 2026. - link →

→ «Una máquina, en cambio, es algo abierto. Se define por sus relaciones y no por sus componentes. (...) Para nosotros, una fábrica es una máquina, ya que se define por sus relaciones: por los flujos de intención que absorbe, los flujos de producto que expulsa y el mundo en el que interviene y que, a su vez, interviene en ella. No se define por ningún recinto, plantilla o cadena de montaje concretos. Una fábrica es abierta: cambia y se desarrolla, y en ese proceso se entiende mejor por sus entradas y salidas que por cualquier configuración física particular».