OPN Studio Susana Ballesteros y Jano Montañés son dos artistas internacionales nacidos en Zaragoza que desde el 2007 llevan 20 años desarrollando proyectos en torno a la convergencia entre el Arte, la Ciencia y la Tecnología dentro de un contexto social, desarrollando instalaciones interactivas e inmersivas, esculturas cinéticas y bio-arte. Su investigación examina cómo la identidad humana fluye, se transforma y se reconstruye en la era digital.

ERRoRACLE - La Deidad Digital

Es un proyecto de investigación artístico que analiza y se alimenta de temas tan actuales en nuestra sociedad hiperconectada como son la **IA, la información y la desinformación, la manipulación y el poder.**

Susana Ballesteros y Jano Montañés han creado una deidad digital que simboliza nuestra era, un reflejo de la transición social del momento ante la desinformación, los datos sintéticos, y la infoxicación.

En este proyecto se abordan temáticas como:

1-**La Inteligencia Artificial** como no solo una herramienta tecnológica, sino un dispositivo de poder que puede anular el pensamiento critico y por deriva desplazar la capacidad de juicio humano.

2-**La Crisis de la narración**.Que explica que la verdad es una narrativa estable que requiere tiempo y atención, mientras que la información es efímera y solo busca excitación. Por ello, el debate de ideas es reemplazado por el bombardeo de datos.

3-**La manipulación en la comunicación**, a través de los fenómenos de la manipulación inducida que han analizado en su investigación y bajo los que se ha construido este proyecto artístico.

4-**La vigilancia blanda o control suave**, se refiere a formas de vigilancia que no son represivas ni físicas, sino persuasivas, invisibles y autoimpuestas, a menudo integradas en la vida cotidiana y la tecnología.Y que serian una consecuencia del **Capitalismo de la Vigilancia** este sistema económico, donde la colonización tecnológica por Silicon Valley mediante (plataformas, algoritmos, IA) se imponen como el único futuro posible, buscando instaurar un totalitarismo algorítmico bajo el capitalismo de la vigilancia.

ERRoRACLE se ha concebido como un ecosistema experiencial. Por qué? Porque es una instalación inmersiva que invita al visitante a experimentar un incesante digital burn-out, un 24h de noticias constantes donde el espectador deberá realizar un ejercicio de discernimiento entre lo que cree q es real y lo que no, haciendo uso de su juicio, saber y sus herramientas y plataformas de verificación, ya que este oráculo, ERRoRACLE, ha sido creado fundamentalmente bajo los fenómenos digitales de la manipulación inducida que han analizado durante esta investigación: donde encontramos terminología en torno a la desinformación como: el **ragebait /hatebait:** estrategia diseñada para provocar indignación o enfado; **FUD** la estrategia para inducir miedo, incertidumbre o duda, **deepfakes,** contenido generado para generar un discurso nuevo que suena idéntico a uno real, **fakenews**, información fabricada con intención explícita de distorsionar la realidad; **la propaganda**: método de comunicación con el objetivo de moldear la percepción, y el **digital burnout** del que ya hemos hablado.

El resultado, encontramos la recreación de un agotamiento digital que provoca infoxicación, un agotamiento físico, mental y emocional causado por una exposición excesiva y prolongada de la tecnología y los dispositivos digitales, ante una información infinita, que desplaza la reflexión por su inmediatez, donde los pensamientos y decisiones son manipulados por ciclos de pensamiento repetitivos; donde los límites entre lo verdadero/relevante y lo falso/trivial se desdibujan y se confunden; el saber se transforma en entretenimiento manipulable; la información se convierte en contenido fragmentado y vacío; la atención se dispersa y como resultado el pensamiento crítico se debilita.