

La Imaginación Artificial

La imagen más allá de la imagen

JOSEP M. CATALÀ DOMÈNECH
JORGE CABALLERO RAMOS

La Imaginación Artificial

La imagen más allá de la imagen

Director de la colección: Jenaro Talens

1.^a edición: marzo de 2025

Imagen de cubierta: ilustración producida por IA mediante Midjourney 6.1, con el siguiente comando textual: «Three figures walking together towards a distant horizon. Dante, wearing a traditional robe and laurel crown, walks solemnly next to a frantic white rabbit holding a pocket watch. Behind them, a massive clay Golem strides clumsily» («Tres figuras caminan juntas hacia un horizonte lejano. Dante, vestido con una túnica tradicional y una corona de laurel, camina solemnemente junto a un frenético conejo blanco que sostiene un reloj de bolsillo. Detrás de ellos, un enorme Gólem de arcilla camina torpemente»).

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeran, plagiaran, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.



© Josep M. Català Domènech y Jorge Caballero Ramos, 2025

© Ediciones Cátedra (Grupo Anaya, S. A.), 2025

Valentín Beato, 21. 28037 Madrid

Depósito legal: M. 25.158-2024

I.S.B.N.: 978-84-376-4862-0

Printed in Spain

INTRODUCCIÓN

A modo de cuento de hadas moderno

Preferimos el iceberg al barco,
aunque signifique el final del viaje.

ELIZABETH BISHOP

Desde que, en plena era victoriana, Lewis Carroll publicó *Alicia en el país de las maravillas* (1865) los lectores de cualquier edad no han dejado de preguntarse por qué tenía tanta prisa el conejo blanco, adónde se dirigía con tanto apuro. Sus prisas no tenían razón de ser, eran un estado de ánimo que entonces resultaba tan inquietante como incomprensible. Ha pasado el tiempo y ahora son bastantes los escenarios o los personajes de la narración de Carroll que han dejado atrás el absurdo y se han convertido, si no en estrictamente realistas, por lo menos en alegóricos. Muchos ejercicios literarios posteriores de una corriente heterogénea que podríamos denominar posrealista y que comprende a escritores que van desde Franz Kafka o Samuel Beckett a Philip K. Dick o Jimmy Ballard han experimentado, a lo largo del siglo pasado, transfiguraciones parecidas, por las cuales sus tramas han perdido gran parte de la extrañeza que las caracterizaba y se han convertido en realistas. Pynchon y Burroughs son ahora los Balzac y Zola de la nueva normalidad. El absurdo, que apareció como un instrumento irónico y crítico, se ha convertido en una forma prácticamente descriptiva. Por ello, nadie ha estado nunca tan bien situado como nosotros, los contemporáneos

herederos de esta tendencia normalizadora, para interpretar la desatinada figura del conejo blanco y su particular fuga hacia ninguna parte o quizá hacia todas partes a la vez. Situados de súbito en el paisaje tecnológico y especulativo de la Inteligencia Artificial (IA), y especialmente en ese panorama que configuran los dispositivos capaces de crear imágenes a partir de textos, nos encontramos en la misma situación que Alicia, corriendo detrás de un ser estrambótico que huye de nosotros frenéticamente: cuanto más deseamos alcanzarlo, más se aleja de nosotros.

Ahora podemos adivinar lo que perseguía ese animal humanizado —entre el devenir animal y el devenir humano— en su imposible carrera. Su destino no era otro que el futuro, pero un futuro que no aguardaba a ser alcanzado en un horizonte posible, sino que se había incrustado ya en el presente y empujaba sin cesar al tiempo actual hacia delante, de manera que, como si fuera el paisaje de un sueño, el futuro y el presente acababan entremezclándose. La narración de Carroll se convertía así en profética, pero de forma más profunda que algunos ejercicios de esa nascente ciencia ficción que pronto estaría representada, entre otros, por Robida, Verne o Wells, atentos solo a la superficie del presente de lo real, supuestamente prolongable sin cambios sustanciales. Por el contrario, Carroll, como sus personajes, exploraba corredores subterráneos o el reverso de los espejos en los que se adivinaba no solo el rostro, sino también el alma del porvenir. De esta forma predijo el actual colapso de los tiempos y la reconfiguración paradójica de la realidad, un mundo hacia el cual el conejo blanco iba irremisiblemente encaminado y en el que nosotros ahora nos encontramos. Actualmente, el horizonte ha retrocedido y, en lugar de ser una línea distante, iluminada por el fulgor de la esperanza, se convierte en una plataforma frágil por la que transita, entre penumbras, una actualidad temerosa y llena de dudas acerca de adónde le conduce esa precaria pasarela.

El futuro nos empuja desde el pasado, apresurándonos neuróticamente. Ese tiempo, situado antes a una confortable distancia, parece estar ahora al alcance de la mano siempre, pero a la vez resulta perennemente inalcanzable. Por eso la imaginación va siempre con retraso, a la zaga de una realidad que no cesa de reinventarse a su aire y en apariencia sin guía. Esta era la esencia del conejo blanco victoriano que, a más de un siglo de distancia, nos representaba a todos nosotros, seres espectrales de una sociedad entonces solo imaginable por plácidos visionarios como el reverendo Dodgson pero en la que ahora nos ve-



Figura 1

mos obligados a actuar. Su neurótico personaje antropomórfico, que la IA imagina tal como se muestra en la figura 1¹, ya era, pues, en su momento, una criatura apocalíptica cuya existencia se nutría de una insensata mezcla de tiempos, que no es otra cosa que el signo del final de los tiempos, el anuncio de algún apocalipsis. Cuando Derrida, en *Los espectros de Marx*, intuyó la necesidad de elaborar una ciencia de los fantasmas para estudiar la presencia espectral en el presente de formas del pasado que habían sido enterradas con excesiva precipitación —Marx, por ejemplo—, no pensó en la posibilidad de que las presencias fantasmagóricas pudieran venir también del futuro para inquietar nuestro presente, convirtiéndolo en una era frágil e indecisa, una era temblorosa ante el asedio al unísono de los fantasmas del pasado y del futuro.

El actual apocalipsis no se anuncia mediante la aparición de formas ominosas en el firmamento, sino que su presencia se notifica mediante una figura antropomorfa surgida de un cuento de hadas moderno, un indicio quizá de que lo que se acaba no es el mundo en sí, sino un as-

¹ Imagen realizada con Stable Diffusion (Web DreamStudio), a partir del comando «The White Rabbit from Alice in Wonderland running under a storm in a post-industrial landscape in the cyberpunk style of a sci-fi film».

pecto de este mundo que había sido confundido con la realidad eterna. Lo que se termina es el mundo moderno y sus promesas, lo peor de las cuales es que se han cumplido, mostrando en ese momento su verdadero rostro. Recordemos que apocalipsis quiere decir revelación, por lo que es necesario recapacitar sobre lo que está siendo revelado, o puesto de relieve, en estos momentos por la simple precipitación de los acontecimientos.

Equiparar nuestra cultura a un animal acelerado que corre hacia ninguna parte es una imagen acertada pero parcial. No puede estar completa a menos que le añadamos otra figura extraída de una mitología más arcaica: nos referimos a la conocida imagen del Gólem. El Gólem, surgido de la mitología judía, en concreto de la tradición cabalística, es un humanoide que confeccionan los humanos, mezclando arcilla y agua, y al que activan mediante fórmulas mágicas. Es un ser muy poderoso, cuyo vigor aumenta día a día. Según la leyenda, es capaz de obedecer órdenes y hacer cualquier trabajo, incluso puede proteger eficazmente a su dueño. Pero como, a la vez, es muy torpe, acaba siendo peligroso, hasta el punto de que, si pierde el control, puede destruir a sus creadores. Harry Collins y Trevor Pinch, dos sociólogos de la ciencia, recurren a este ambiguo personaje para proponer una metáfora de esta actividad crucial, una operación que parece muy adecuada si tenemos en cuenta que, según las diferentes leyendas, el personaje del Gólem puede ser tan benéfico como dañino:

El Gólem es equivalente a «cualquier manazas que no conoce su propia fuerza [...]. No puede considerarse un ser diabólico; es un gigante torpe. Dado que estamos usando un Gólem como metáfora de la ciencia, también vale la pena señalar que en la tradición medieval, la criatura de arcilla estaba animada por tener la palabra hebrea 'EMETH', que significa verdad, inscrita en su frente: es la verdad lo que lo impulsa. Pero esto no significa que comprenda la verdad, ni mucho menos (1998).

Lo cierto es que la figura del Gólem, que puede ser ciertamente una metáfora de la ciencia, a lo que mejor se adapta es a la IA, creada por el ser humano para que le ayude en sus tareas, pero que puede escapar a su control y destruirlo. También la IA, como el mítico homúnculo, aumenta día a día su poder y, al parecer, también su inteligencia, aunque es dudoso que algún día llegue a comprender el intrincado concepto de verdad o a preguntarse por el sentido de su propia existencia.



Figura 2

De hecho, ambas figuras, la del conejo blanco y la del Gólem, se complementan para elaborar una poderosa imagen de esa parte de la ciencia que es la IA, en la que va a confluír todo el poderoso imaginario científico para confeccionar su propia mitología. Podemos entender esta metáfora de dos maneras. Una, la más directa, que nos informa de que la IA es a un mismo tiempo tan ligera e inocua como el conejo blanco y tan torpe y peligrosa como el Gólem. Y la otra, algo más compleja, es aquella en la que el Gólem aparece como un gigante que avanza sin control ni rumbo fijo, igual que el personaje de la obra de Carroll. Informados convenientemente, los dispositivos de la IA nos ofrecen una imagen, entre infantil y terrorífica, de la criatura que surge de la mezcla entre la feérica imaginación victoriana y la sombría tradición judaica (figura 2).

En el cuento de Carroll, nada es extraño o inconsistente para ese personaje antropomorfo perseguido por Alicia: su frenética carrera es su forma de ser. Quien, por el contrario, se encuentra presa de una angustia extrañamente festiva es ella, Alicia, que trata de alcanzar al escurridizo animal e incluso de comprender, sin conseguirlo, el destino de su carrera inconsecuente. Su empeño por alcanzarlo la llevaba a internarse cada vez más en un singular infierno, cuyos círculos están llenos de personajes, el mayor pecado de los cuales es mostrar una escandalosa falta de lógica destinada a contaminar los rasgos de una realidad tam-

bién inconsecuente. Estamos ahora en condiciones de reconocer los parámetros de esa mundana comedia y de sentirnos muy identificados con la figura trágica y adecuadamente infantil del Dante femenino que la transita, cuando procuramos relacionarnos con una tecnología contemporánea que, como el conejo blanco, es fugitiva, tan pronto está como no está. Es tan fugaz que nos cuesta comprenderla. Se trata de una tecnología indudablemente dirigida a nosotros, pero que de forma invariable nos vuelve la espalda. Se nos escapa, sobre todo, de nuestra capacidad de entendimiento. Creemos saber, puesto que hacemos, pero en realidad no sabemos lo que hacemos. Y, si llegamos a saberlo, ya es demasiado tarde, porque este saber nuestro pertenece al pasado, y el verdadero saber se ha deslizado hacia el porvenir. Pero, a la vez, eso que no sabemos, pero utilizamos, configura inconscientemente nuestra esencia de seres humanos, nos convierte, como diría Lacan, en sujetos de un no saber. Nos movemos entre lo que Lacan denomina, con su habitual retorcimiento del lenguaje, no ajeno a los pliegues del barroco contemporáneo, *Sujeto Supuesto Saber*, un enunciado que algunos autores han pulido para que se comprenda mejor y han pasado a denominarlo *Supuesto Sujeto del Saber*. En cualquier caso, el fenómeno contemporáneo que relaciona al sujeto con una tecnología que él (o ella) está utilizando íntimamente y la cual, desde esa intimidad en la que está siendo acogida, la utiliza a ella (o a él), está formado por un supuesto saber que lo es a un mismo tiempo del sujeto y de la tecnología. Se trata de un sujeto que no sabe lo que la tecnología le esconde pero que cree que esta sí lo sabe y de una tecnología que precisa de un sujeto para realmente saber. Nadie sabe nada, pero todos suponen que hay un saber inconsciente escamoteado y escondido en alguna parte. Este sujeto del saber, o supuesto sujeto del saber, es de hecho una figura virtual, situada en un inconsciente doble que pertenece, por un lado, al sujeto y, por el otro, a la tecnología. Nos encontramos sumergidos, pues, en un juego de espejos, contradicciones y paradojas que nada tienen que envidiar a las aventuras decimonónicas de Alicia y su incansable persecución del conejo blanco.

Alicia en el país de las maravillas y su continuación, *Alicia a través del espejo*, son dos narraciones extremadamente visuales que sitúan a la literatura en sus límites. Las imágenes en esos libros no son un subproducto del texto, sino el sustento principal del mismo. Es cierto que las primeras imágenes, en este caso mentales, son el fruto de la lectura, pero este ejercicio se ve constantemente potenciado por el concurso de las ilustraciones que acompañan el texto desde su primera edición. Po-

cos libros han producido tantas ilustraciones como los dos principales de Carroll.

A partir de principios del siglo XIX, la imagen invadió profusamente el ámbito del texto en diarios, revistas y libros, generando intensos fenómenos de hibridación entre imagen y texto que cambiaron la forma de leer, preparando el camino hacia el cinematógrafo. La palabra impresa resistió en ese momento la invasión, pero se vio constantemente atraída hacia el territorio visual, transformando su propia esencia de una manera que solo posteriormente será evidenciada de forma precisa. El fenómeno se produjo, por un lado, en la literatura infantil, pero también en otro territorio que a veces se relaciona precipitadamente con esta, como es el naciente género de la narración gráfica que se acabará convirtiendo en el cómic, hacia finales de siglo. El juego de equilibrios entre estos dos géneros propone dos fenomenologías equidistantes. En una, el texto está siendo colonizado por la imagen; en la otra, es la imagen la que permite la presencia vigilante del texto en su campo visual. Ambos casos son el indicio de que en el imaginario de la cultura occidental se está produciendo una profunda transformación que culminará con el cinematógrafo, después de pasar por la fotografía. Más allá se abre un panorama que llega hasta nuestros días para configurar ahora una realidad que resultaría en gran medida incomprensible para la mente decimonónica.

Como decimos, las narraciones de Carroll han generado desde su publicación una enorme cantidad de ilustraciones que han ido acompañando los textos desde un principio, haciendo efectiva su visualidad esencial a la vez que la interpretaban a través de los distintos estilos de los diferentes ilustradores, desde Tenniel, Furniss o el mismo Carroll hasta las imaginativas propuestas contemporáneas, pasando por las destacadas adaptaciones cinematográficas de Walt Disney o Tim Burton, entre otras. Por lo tanto, un mismo texto no ha cesado de producir innumerables interpretaciones visuales que dejan traslucir no solo el paisaje imaginario original de la narración, sino que, a través de él, filtran los estilos particulares de cada ilustrador y de cada época. Hasta llegar a la actualidad, cuando no es la imaginación humana la que hace de filtro, la que aquilata los flujos de la época y los combina con sus propias capacidades imaginativas, sino que esta función la ejecuta una extraordinaria tecnología capaz de ejercer esa función automáticamente. La denominamos IA, pero lo cierto es que su característica más destacada es que no utiliza la inteligencia para continuar la labor de los ilus-

tradadores. O, por lo menos, no usa el tipo de inteligencia que conocemos. Los resultados, sin embargo, no están exentos de imaginación, lo que nos lleva a preguntarnos hasta qué punto pueden separarse esas dos capacidades. Y, si no se puede, ¿de qué tipo de imaginación estamos hablando?

El texto ha sido siempre productor de imágenes mentales, pero, a partir de cierto punto, las imágenes empezaron a vehicular los textos, a fagocitarlos. Pero siempre era posible reseguir la línea que comunicaba los dos ámbitos, de manera que la imagen y el texto mantenían unas expectativas comunes, a pesar de su diversidad. Sin embargo, ahora, con lo que podemos denominar Imaginación Artificial (ImA), se abre un panorama muy diverso. Los dispositivos pueden continuar insertos en el ámbito de esa alianza y mantener las expectativas de los usuarios con respecto a unas relaciones mínimamente lógicas entre causa y efecto. No cabe duda de que la industria, en pro de la rentabilidad de sus productos, tenderá a seguir por esta vía con el fin de producir resultados útiles y medianamente comprensibles. Pero las nuevas técnicas de generación de imágenes a partir de textos dejan entreabierto la puerta para que se genere una creatividad salvaje, alejada de las imágenes miméticas, que son las más solicitadas. Se acercan al arte por un camino inesperado que no es el de la reproducción de formas conocidas, sino el de la exploración de universos visuales inesperados.

El concepto de Inteligencia Artificial (IA) lleva mucho tiempo rondando el imaginario de disciplinas muy diversas, desde la literatura al cine, pasando, obviamente, por las investigaciones científicas y tecnológicas que han desembocado en las ya muy transitadas disciplinas del poshumanismo y el transhumanismo. Pero no fue hasta el año pospandémico de 2023 cuando el concepto abandonó el territorio de los especialistas para entrar de lleno en el imaginario de la cultura popular, al tiempo que descendía desde las regiones ambiguas de la ciencia ficción para adquirir visos de estricta realidad. Fueron, como siempre, los medios de comunicación, esos ambiciosos taumaturgos, los que se encargaron de promocionar el tránsito y, de esta manera, confirmar su popularidad. Entonces se produjo de inmediato una situación esquizofrénica, típica de una modernidad ya en decadencia, una situación según la cual la IA podía ser dañina y beneficiosa a la vez. De nuevo, aparecieron las figuras de los apocalípticos y los integrados que describió Umberto Eco en la fase de transición entre lo moderno y lo posmoderno. Los mismos medios se encargaron de exponer las dos posturas y las dos ca-

racterísticas de la IA. A veces, incluso en un mismo programa de televisión o en un mismo medio impreso o digital se podían celebrar los logros y las promesas de la IA, para, poco después, anunciar el apocalipsis que su desarrollo podía acarrear. Curiosamente, para culminar las contradicciones y con ellas la esquizofrenia imperante y nunca discutida, a veces eran los mismos creadores y desarrolladores de los dispositivos de IA los que salían a la palestra para reclamar la regulación imperiosa de sus productos.

Para concluir el contradictorio proceso, la entrada de la IA en el imaginario popular, acompañada de la facilidad de uso de las nuevas tecnologías, se produjo a través de una significativa escisión, representada por el ChatGPT (*Chat Generative Pretrained Transformer*) o las distintas versiones de los llamados Grandes Modelos de Lenguaje o LLM (*Large Language Models*) y un novedoso instrumento capaz de producir imágenes a partir de textos. Es decir, un episodio más de la eterna confrontación entre una cultura del texto y una cultura de la imagen que pronto se presentó como una confrontación entre la palabra y lo visual, suponiendo inconsistentemente que aquella guardaba la verdad, mientras que esta promocionaba la mentira. Mientras que los LLM despertaban admiración, los dispositivos productores de imágenes han sido invariablemente relacionados con las *fake news*, noticias falsas que, al parecer, solo podían ser difundidas a través de imágenes convenientemente falseadas.

Platón ya se había mostrado muy suspicaz tanto con la escritura como con la imagen. Denunciaba que el texto deterioraría la capacidad memorística del ser humano, de modo que el saber, al exteriorizarse, dejaría de ser algo personal. Pero desconfiaba aún más de la imagen, a la que consideraba la copia de una copia, puesto que la realidad no era más que la sombra de las ideas, verdaderas garantes de la verdad. De esta doble crítica solo subsiste, y lo hace aún con gran intensidad, la dirigida a la imagen. Ha quedado claro que las ventajas de la escritura sobrepasan sus posibles inconvenientes, pero todavía no se han asumido las virtudes de la imagen. Si bien nadie critica la escritura *per se*, es decir, su existencia —ni siquiera Derrida y la deconstrucción vislumbra un espacio drásticamente fuera del texto—, a la imagen todo el mundo se acerca con desconfianza. Incluso quienes la aprecian se sienten obligados a referirse a ella a la defensiva, aun sin darse cuenta. La imagen parece estar siempre fuera de lugar. Mientras que la escritura, por su relación con la palabra, se considera natural, la imagen aparece

siempre como algo artificial. Es en este peculiar panorama en el que surgen ahora imágenes que son literalmente artificiales.

Los LLM se presentan con la sorprendente capacidad de producir textos o responder a preguntas sobre cualquier tema con tanta precisión que el asombro hace que los resultados parezcan mejor de lo que son realmente. Por otro lado, las imágenes que se producen a partir de textos o de otras imágenes tienen distintas características, según el dispositivo utilizado. En ambos casos, se celebra la capacidad mimética del instrumento, es decir, la exactitud y el realismo de los resultados, lo que incrementa, por un lado, el entusiasmo porque se vislumbra la posible utilidad de la tecnología, mientras que, por el otro, son esas mismas capacidades las que aumentan el temor ante lo que, en algún momento y con una cierta dosis de sensacionalismo, se anuncia como causante de una posible desaparición del ser humano. Si el ChatGPT atrae tanto la atención es porque parece consolidar la propuesta de uno de los más destacados creadores de la IA, Alan Turing, cuya utopía se basaba principalmente en la posibilidad de confeccionar una máquina capaz de dialogar con una persona a distancia, sin que esta pudiera discernir si su interlocutor era un ente artificial u otro ser humano. Las esperanzas depositadas en la IA, muchas de las cuales revelan una cierta actitud suicida por parte del ser humano, se sustentan en un malentendido del que ya adolecía el llamado test de Turing. Se trata de confundir la inteligencia con una serie de procesos controlables y susceptibles de una estandarización más o menos estricta. Este tipo de inteligencia estructurada no puede considerarse equiparable al pensamiento, capaz siempre de deambular por regiones insospechadas. La inteligencia básica es susceptible de convertirse en algoritmos, precisamente porque se contempla como un algoritmo. Es cierto que aquellos instrumentos que, en un desesperado intento por emular al cerebro, han sido calificados de redes neuronales permiten augurar una posible alternativa a la linealidad algorítmica, puesto que su forma de actuar es más dispersa, rizomática, lo que amplía la capacidad de aprendizaje de las máquinas y, por lo tanto, de modificar sus parámetros de conducta establecidos. Pero, aun así, resulta difícil imaginar la aparición de verdaderos procesos de pensamiento, a menos que se consiga, más que emular, producir algo tan esencial como la imaginación y su dependencia de las emociones en el seno de un cuerpo con una capacidad muy amplia para dialogar con su entorno, algo que por ahora parece estar fuera del alcance de las técnicas de la IA. Para que se produjera el salto hacia una verdadera

inteligencia, las investigaciones tendrían que desviarse mucho de las líneas ideológicas que ahora las dirigen. Las funciones imaginativas, emocionales y sensoriales del ser humano diluyen la posible materialidad del sustrato que las vehicula, de modo que los procesos subjetivos que resultan de esas actividades conjuntas no pueden reducirse a mecanismos, ni siquiera a mecanismos cerebrales o neurológicos. Por muy escandaloso que resulte para los neurocientíficos, lo cierto es que su empeño es tan vano como el de querer observar las estrellas con un microscopio.

Por ello son tan interesantes a la vez que fuente de inquietud las posibilidades heterodoxas de los dispositivos productores de imágenes artificiales, cuyos resultados se alejan sustancialmente de aquellos que tienen su origen en los mucho más celebrados LLM, de entre los que sobresale por su popularidad el ChatGPT. Sigue siendo imposible imaginar la sustitución, más o menos temprana, del ser humano por unas máquinas inteligentes, pero si el peligro existe, este lo generan más las tecnologías de la imaginación visual que las de una supuesta imaginación verbal o textual. Sin embargo, los instrumentos de visualización contienen también el antídoto más eficaz contra esta aberración, siempre que se preserve la suficiente libertad para que estas máquinas sean verdaderamente creativas.

De momento, lo que está en peligro no es tanto el ser humano en sí como el delicado envoltorio que lo protege, el humanismo, si es que podemos distinguir tan fácilmente entre ambos conceptos. Hay que tener en cuenta que viene de lejos el proceso por el que se pretende dismantelar la tradición humanista, acusada de vicios que no son exclusivamente suyos. Se trata de un desarrollo cuya culminación son precisamente estos nuevos instrumentos o, mejor dicho, el uso que preferentemente se les quiere dar. Se tiende a considerar que su presencia implica un corte profundo con el pasado, un cisma que permite plantear un utópico volver a empezar, como un bautismo capaz de limpiar todos los pecados originales. Sin embargo, el abismo que separa ambos mundos no es tan profundo como se pretende. Existen puentes y pasadizos subterráneos que conectan las dos vertientes tanto por arriba como por abajo: tanto por el cielo como por el infierno. Abandonar drásticamente la tradición humanista significa enfrentarse al nuevo mundo con la ceguera como único instrumento.

Este ensayo pretende contemplar los avances de la IA, especialmente los relacionados con la imagen, desde la perspectiva de un poshumano

nismo ilustrado. Es decir, quiere postular la necesaria continuidad entre una tradición humanista, transformada en gran medida por las tecnologías de la imaginación, y los nuevos instrumentos de la IA. Al mismo tiempo, quiere defender un uso distinto de estos dispositivos, es decir, quiere protegerlos de sí mismos o de la inercia en la que la industria y gran parte de la cultura los mantiene. La tarea es tan difícil como la que tenía Alicia ante sí a la hora de perseguir una entidad escurridiza y fluida, una de cuyas partes estaba situada en el presente y la otra en el futuro. Una situación parecida se ha puesto de manifiesto de forma inquietante mientras se elaboraban las reflexiones que se plasman en este escrito, una tarea constantemente urgida por la necesidad de mantenerse al día, pero al mismo tiempo con la voluntad de no abandonar el pasado para no perder pie y caer en el abismo de la inconsistencia. Los continuos avances de la tecnología parecen empeñados en borrar ese pasado y, con ello, desmentir las hipótesis que vertebran el pensamiento más estable de las presentes reflexiones. Sin embargo, la intención que las ha impulsado no decae en ningún momento. El progreso tecnológico puede ir en una dirección quizá insensata, pero es necesario no ceder a su atractivo y mantener que la otra dirección, la que se dirige al pasado en busca de fundamentos, no solo es aún posible, sino que es sobre todo necesaria. Como el *Angelus Novus* de Benjamin, corremos hacia el futuro, empujados por el viento de la historia (una forma de entender la carrera de Alicia en su persecución del conejo blanco), pero observamos atentamente aquello que esa historia vencedora va dejando atrás, es decir, los despojos de lo posible, abandonados en la cuneta. Nos proponemos rescatarlos para trazar con ellos un camino alternativo hacia otra historia viable que, sin descartar los avances tecnológicos, sea sin embargo más favorable al ser humano y su irrenunciable tradición.

Dicho todo lo cual, se impone una pausa. Un silencio pausado que poco a poco se va llenando de un rumor no del todo desconocido. El sonido insistente proviene del subsuelo, de debajo de nuestros pies. Algo insidioso pugna por surgir del suelo que hemos creado y sobre el que creíamos andar seguros. Algo mecánico que chirría como una vieja máquina oxidada.

Después del Apocalipsis viene el Juicio Universal o el final de los tiempos, cuando todo, no solo los humanos, regresa del olvido. Regresa para ser juzgado sobre todo aquello que habíamos olvidado. La tierra tiembla, mientras vemos aparecer por el horizonte tres personajes cono-

cidos: uno de ellos es Dante; el otro, el conejo blanco, y el último de todos, un ser extraño que avanza tambaleante, el Gólem. No parecen amenazantes, más bien dan la impresión de implorar algo. Imploran, es cierto, comprensión, pero no para ellos, sino para algo que ahora ya ha surgido del subsuelo, a sus espaldas. Es un monstruoso bosque tecnológico, como si miles de máquinas se hubieran entremezclado y formaran un inmenso e intrincado zarzal mecánico. Oímos ahora claramente las voces de los espectros, a punto de ser engullidos por ese nuevo bosque de Birnam que avanza hacia ellos con inusitada rapidez. Entendemos ahora su mensaje, pero no porque oigamos claramente su discurso, sino porque algo se introduce en nuestra mente, una iluminación que esclarece el pasado, el presente y el futuro.

Al parecer, hemos hecho un uso sesgado de nuestras alegorías. Teníamos razón pero a la vez carecíamos de ella. El conejo blanco corría, es cierto, hacia el futuro, y lo hacía, cierto también, con excesivas prisas, tantas que su frenesí conseguía que el manto del futuro cayera pesadamente sobre el presente antes de tiempo, sepultándolo. Las reclamaciones espectrales ponen de manifiesto que el país de las maravillas no era tanto un paisaje absurdo como un mundo tecnológico incomprensible pero dispuesto a ser comprendido. Y, sobre todo, a ser explorado. Se ha producido, sí, el fin del mundo, pero porque ya había otro mundo en marcha. Nada se ha perdido porque todo puede ser aún recuperado al otro lado de la frontera que linda con el fin del mundo o lo que Quentin Meillassoux llama la finitud. La IA imagina así (figura 3) la confluencia de los tres citados personajes con las maquinarias salvajes, convierte en apolíneo lo que habíamos planteado como dionisiaco.

Vale la pena señalar que, durante la confección de la multifacética parábola que prologa este escrito, nos ha acompañado en ocasiones la IA, que nos ha suministrado algunas interpretaciones visuales de nuestras demandas discursivas. Esta mirada desde el otro lado era imprescindible, y por ello hemos seguido requiriéndola a lo largo del resto del libro. Nos ha servido de faro cuya luz intermitente nos guiaba cada vez que creíamos habernos perdido en nuestro particular periplo por las infinitas zonas de sombra que, en este particular territorio de la IA, se extienden hasta regiones insospechadas.

Las imágenes que suministran los dispositivos de la ImA son inquietantes por diversos motivos, pero el principal de ellos es que son literalmente irrepetibles. Ninguna de las imágenes producidas volverá a generarse jamás por mucho que hagamos exactamente el mismo requere-



Figura 3

rimiento². Son en cierta forma imágenes efímeras, lo que hace que sean especialmente delicadas y, en gran medida, irrenunciables. Cualquiera de las enunciaciones visuales que generan esas técnicas son únicas, nunca más volverá a darse la conjunción de elementos de la que cada una de ellas proviene. Constituyen un acontecimiento visual en sí mismas que nos obliga a contemplarlas con la mezcla de asombro e inquietud que se experimenta ante un prodigio, una alucinación, una epifanía o la extraordinaria coincidencia de las tres cosas juntas.

² A menos, claro está, que, como indicaremos más adelante, nos empeñemos en ello y efectuemos en los dispositivos correspondientes una serie de operaciones destinadas a obtener visualidades concretas.