

El divagar del filósofo Walter Benjamin y el azar en el arte digital

La obra del pensador alemán reivindicaba la casualidad y la espontaneidad que la inteligencia artificial ofrece para el arte digital

ANNA PAGÈS

25 JUL 2023 - 05:30 CEST

🕒 f X in 🔗 1🗨



Memorial al filósofo Walter Benjamin en Portbou, España, el 1 de noviembre de 2021.
SAMUEL ARANDA (NEW YORK TIMES / CONTACTOPHOTO)

Pregunto: ¿cómo podemos diferenciar arte en el sentido moderno y [arte](#)

[digital](#) en el sentido posmoderno? Habría distintas aproximaciones a esta cuestión. Una de ellas sería reflexionar sobre la producción creativa del objeto artístico. En el acto creativo de la modernidad, en la pintura, en la escultura, en la música, por ejemplo, el artista responde a su inspiración con un acto cuya intencionalidad se concreta en un producto material (cuadro, escultura, partitura) que permite al público gozar de lo que dicho objeto es y evoca. En ese sentido, el objeto artístico de la modernidad se puede percibir como un producto acabado y abierto a otras interpretaciones. Contemplamos *La Gioconda* y “nos” sonrío. Pero ¿es necesariamente enigmática?

En el arte digital posmoderno, en cambio, la interacción tecnológica del artista con el sistema de IA implica que el objeto se produce (o se autorreproduce) en el instante mismo de la creación. En el arte digital hay sorpresas y hay azar. El sistema de IA hace propuestas inesperadas al artista. El objeto que la tecnología genera, con el que el creador interactúa, parecería tener una vida propia. Considerada una experiencia contemporánea singular, el arte digital desplaza el lugar del artista para realzar el del objeto. Se puede ilustrar esta cuestión con la obra de [Coco Dávez](#). Esta artista utiliza un sistema de IA llamado [Midjourney](#) que permite “convertir en imágenes todo lo que le pidas” (*text to image*). Uno puede imaginar una calle de París en 1819 y pedir al sistema, apretando el comando “Imagina”, que lo recree. Utilizando Midjourney, Coco Dávez desarrolla proyectos visuales en lugares que no necesariamente ha visitado o conocido, lugares que no estaban en su imaginación y que Midjourney le facilita. Dicho de otro modo: Midjourney ofrece un circuito a la paseante Coco Dávez, que transita por la IA de manera lúdica. Diseña jugando —es decir, “imaginando” en el sentido de apretar la tecla de dicha función— tótems en mitad del desierto o una instalación de cristales y colores reflectantes en el parque nacional de Joshua Tree. Coco Dávez señala que la inteligencia artificial de Midjourney le permite crear una imagen cuya descripción nunca es igual. Lo define así: “En la IA no hay dos resultados iguales, aunque la descripción sea la misma. Y este azar es el responsable de que muchas veces se añada ese toque de sal a esa idea que teníamos en la cabeza. Y la mayoría de las veces la eleva, lo cual me hace pensar que sería interesante cambiar la palabra ‘fracaso’ por ‘azar’, ya que, en cuestión de acontecimiento inesperado, puede sorprendernos.”

La obra filosófica de [Walter Benjamin](#), un moderno paseante vagando en tránsito hacia la posmodernidad, proporciona algunas pistas para analizar

qué pasa con todo esto, en una operación de *aggiornamento* filosófico bastante jugosa. Hay dos conceptos clave de Benjamin que pueden ser de gran utilidad aquí: uno es la idea del “cerrojo onírico” y otro la noción de “suelo doble”.

El arte digital contemporáneo tiene algo de cerrojo onírico porque establece una nueva frontera en el pensar. El adjetivo onírico procede del vocablo griego *oneiros* (sueño, como contenido). Coco Dávez habla de su forma de crear como un juego para “magnificar el sueño” y dice que jugar consiste en que “cualquier idea cobre sentido y el juicio comience a menguar hasta desvanecerse”.

Benjamin dice así: “Los pensamientos actúan a menudo menos por lo que dicen que por el momento en que nos vienen. Así, uno que aparece en la aglomeración de los demás (...) no nos influye tan profundamente como el que nos asalta en soledad, cuando no estamos con ánimo para pensar, y ha tomado el camino más secreto, el de la cámara oscura, el del corazón y los riñones, el del diafragma y el hígado, del que los antiguos bien sabían”.

El cerrojo onírico abre y cierra esa cámara oscura encriptada, que dice de nosotros sin que en realidad estemos ahí. Algo de esta experiencia, como una fantasía diurna convertida en imágenes, encontramos en el arte digital desarrollado por Midjourney. Esta aplicación abre y cierra el cerrojo onírico proponiendo un recorrido azaroso. Proporciona al objeto de arte una dimensión parecida a la del sujeto que sueña. Él (el objeto) no sabe que está soñando, ha quedado separado del artista que lo soñaba. A su vez, el artista —soñador por excelencia— cae en el agujero del imaginario donde, siguiendo a Coco Dávez, el juicio mengua hasta desvanecerse, para dar lugar a la instalación de un objeto digital inexistente en la realidad pero digitalmente vivo.

En [Midjourney](#), el artista juega como un niño. No sabe a dónde va, aunque se fije en los detalles importantes de esa imagen nunca vista. En cierto modo, el azar, del lado del sistema de IA, puede llegar a sorprender al artista, declarando la guerra a su vanidad de “autor”. Midjourney tiene un comando (la voz de un imperativo): “Imagina”. No es lo mismo que el juego simbólico, donde una realidad que no hay es sustituida por otra cosa que la representa. La aplicación crea una realidad imaginada por donde se puede circular como en un suelo doble.

En *Pasajes de París* (1927-1929), Benjamin describe este suelo doble como la proyección del paseante más allá del circuito que dibuja: “Movida como por un mecanismo de relojería, la figura del *flâneur* avanza por el empedrado de la calle con su suelo doble”.

Al imaginar cómo se transforma el paseante en los circuitos que “le llevan”, Benjamin dice que “el suelo sobre el que camina el paseante, el asfalto, está hueco”. ¡Ojo! Aquí no hay que confundirse. El paseante de Benjamin no aprieta la tecla de Midjourney: “Imagina”. El circuito filosófico no responde a un comando imperativo: se trata de una fantasía por la que circula el pensamiento en forma de divagación. El paseante distraído no diseña un imaginario como en la propuesta de Midjourney. Para toda filosofía, la idea es intraducible en imagen. La filosofía se nutre del registro simbólico, que interroga cosas tan poco imaginarias como la justicia, el bien o la belleza, ideas que Midjourney seguramente podría convertir en imágenes de una precisión inesperada.

Benjamin utilizó la expresión “aura” para describir la forma en que un objeto reverbera una significación polisémica. Así que tal vez, vagando por Midjourney, Benjamin buscaría de qué lado está el aura del objeto más allá del comando. Y tal vez en la posmodernidad la creación de lo nuevo deje de ser indicio exclusivo de lo humano.