

Ἄτλαντίς: Arqueología Artificial.

Atlantis, Atlántida, Numenor, Akallabêth, Tihuanaco...

Ἄτλαντίς: Artificial Archaology. Atlantis, Atlántida, Numenor, Akallabêth, Tihuanaco

LAURA DOMENECH

Arquitecta / CG artist (España).

NANO TORRES

Director Creativo Squembri /
Diseñador Gráfico (España)

DAVID LÓPEZ  0000-0002-6446-6235

Universidad de Granada (España)

Resumen

Este ensayo visual, muestra una secuencia de imágenes creadas mediante tecnología de inteligencia artificial generativa. La propuesta aprovecha la eficacia y verosimilitud de los resultados de una inquietante interacción entre lenguaje natural y la generación de imágenes promptográficas. El objetivo es fabricar/ficcionar la experiencia de una visita a una exposición arqueológica que hace presente y actualiza los relatos sobre la legendaria cultura descrita por Crítias en el homónimo diálogo del filósofo griego Platón (450 a.C.): Ἄτλαντίς.

PALABRAS CLAVE: Atlántida, Prompt, Midjourney, Inteligencia Artificial, Mímesis.

Artículo original
Original Article

Correspondencia/
Correspondence
Nano Torres
info@nanotorres.com

Financiación/Fundings
Sin financiación

Received: 15.11.2023
Accepted: 27.12.2023

CÓMO CITAR ESTE TRABAJO / HOW TO CITE THIS PAPER

Domenech, L., Torres, N., & López D. (2023). Ἄτλαντίς: Arqueología Artificial. Atlantis, Atlántida, Numenor, Akallabêth, Tihuanaco... *Umática. Revista sobre Creación y Análisis de la Imagen*, 6.
<https://doi.org/10.24310/Umatica.2023.v5i6.17890>

Umática. 2023; 6. <https://doi.org/10.24310/Umatica.2023.v5i6.17890>

Abstract

This visual essay showcases a sequence of pictures created via generative AI technology. The proposal utilises the efficiency and realism attainable through the unsettling merging of natural language and promptograph image generation. The aim is to fabricate a hypothetical experience of visiting an archaeological exhibition that contemporises and revisits the legendary culture portrayed by Critias in Plato's eponymous dialogue (450 B.C.). The visit updates the stories told about this culture.

KEY WORDS: Atlantis, Prompt, Midjourney, Artificial Intelligence, Mimesis.

/imagine a glass case,
inside there is a bust, made
of poured resin material::5
oval and elongated shapes,
with traditional details
from different cultures::4
photograph is taken
with a minolta srt-101
camera, in a medium-
short or close-up shot::3
figure is illuminated a
warm spotlight, clean
background::2 --ar 16:9
--no text

Toda imagen es un artificio. *Imitatio mundi*

"Nuestras palabras son necesariamente una imitación ó imagen de alguna cosa."

(Platón. Critias, pág. 270)

Władysław Tatarkiewicz, en su obra "*Historia de las seis ideas*" nos ofrece una visión panorámica del concepto de mimesis (μίμησις) en la teoría del arte occidental. Un vector legado por pensamiento de Aristóteles y Platón, y que como señala Goma-Lanzón:

"...la imitación es una de esas grandes ideas que atraviesan de un extremo a otro toda la civilización occidental, hasta el punto de que, sin ella, no se podría comprender de modo satisfactorio la historia de la cultura europea. Merced a ese carácter polivalente, es difícil exagerar la presencia simultánea de la imitación durante largos siglos en toda clase de artes y ciencias (metafísica, cosmología, retórica, poética, teoría de las artes, etc.), y no como noción complementaria de otras principales, sino como concepto central y sustantivo de cada una de ellas." (2005, pág. 26)

Pensar la importancia del concepto de la mimesis en nuestra cultura desde una óptica amplia (p.e. filosófica, epistemológica, perceptiva, etc.) y el correspondiente eje relacional original-copia, explica cómo ha arraigado la idea de que la experiencia del mundo visible es el fundamento sobre el cual construimos nuestra relación con las imágenes, creando así el "mundo de las imágenes". Cualquier imagen, de una manera u otra, representa algo.

Las imágenes tienen un poder innegable: tienen la capacidad de ampliar nuestra comprensión del mundo. Imágenes/registro naturales, como los diferentes tipos de fosilización, o tecnologías de la imagen como la fotografía, la microscopía (captamos imágenes de microbios, amebas, protobacterias y hasta de nanobios, como la arquea *Nanoarchaeum equitans* de 400 µm), las imágenes infrarrojas o de rayos X (como la famosa Photo 51 –mayo 1952– de Rosalind Franklin y Raymond G. Gosling), tomografías, e incluso las impresionantes imágenes del ámbito de la astrofísica, como las recientes imágenes del agujero negro supermasivo –*Sagitario A** (Mayo de 2022)– en el centro de la Vía Láctea, han ampliado significativamente nuestro conocimiento de la realidad expandiendo lo que entendemos por mundo visible. El concepto de "verosimilitud" ha sido un criterio crucial a lo largo de la historia de la creación de representaciones, exigiendo que las imágenes se ajusten perfectamente al mundo visible, ya sea real o posible. La verosimilitud se refiere a la coherencia de lo representado con lo que se considera posible.

No obstante, mientras se ha venido desarrollando la teoría de la mimesis y se ha enfatizado la relevancia de la idea de verosimilitud, simultáneamente ha surgido un enfoque alternativo, que de alguna manera complementa dicho paradigma: la teoría ilusionista del arte. Una concepción que irritaba al mismísimo Platón y que supuestamente le llevó a la

condena y expulsión del arte en su República ideal. Aunque —como bien sabemos— esta condena resulta claramente anacrónica ya que el concepto moderno de arte no existía aún (Kristeller, 1951 y Shiner, 2004). La condena se centraba en el arte concreto de la *skiagraphia* (σκιαγραφία) y el problema ético de un arte cuyo objeto era generar falsedades visuales, engaños e ilusiones. Nadie como Gombrich (2002) para hacernos comprender la dimensión cultural y la complejidad psicológica del ilusionismo en la representación. La complejidad y paradoja de la ilusión ya estaban, a decir de Gombrich, consignadas en el conocido apólogo descrito por Plinio entre Zeuxis y Parrasios (pág. 173). Esto plantea un contraste entre la imitación y la ilusión en el arte, con las imágenes como un sistema de simulacros, un universo de duplicados donde la relación entre imagen y verdad se subvierte, creando un espacio inquietante en el que la ilusión se convierte en algo siniestro (pensemos en el “unheimlich” de Freud), perturbador y dominante, generando una forma de “ver” que perturba nuestra percepción, y que nos desequilibra.

Nuestra relación con posibles máquinas pensantes, robots o androides, así como el desarrollo de inteligencia artificial, ha suscitado inquietud y temor. El conocido test de Turing (Turing, 1950), que solía ser un punto de referencia para distinguir entre humanos y máquinas, podría volverse obsoleto, y esto plantea la pregunta de cómo debemos considerar a las imágenes y creaciones no humanas. Esta inquietud, comenzó a ser definida a través del concepto del “valle inquietante” (*The uncanny Valley*, Mori, 1970), una idea que se asemeja a la noción de lo siniestro, donde la apariencia y el comportamiento de las máquinas se vuelven indistinguibles de los humanos, lo que genera una sensación de inquietud y rechazo.

En última instancia, el estatuto de las imágenes está marcado por una ambivalencia estructural. Las imágenes pueden ser vehículos de veracidad y verosimilitud, pero también de ilusión y simulacro. Nuestra relación con ellas, ya sea en el contexto del arte o de la tecnología, refleja una interacción constante entre lo que es real y lo que es imaginario, entre la imitación y la ilusión, creando un terreno ambiguo en el que nuestras percepciones y concepciones del mundo se entrelazan de maneras fascinantes y, a veces, perturbadoras.

“Pero el capitán Nemo vino hacia mí y me contuvo con un gesto. Luego, recogiendo un trozo de piedra pizarrosa, se dirigió a una roca de basalto negro y en ella trazó esta única palabra:

ATLÁNTIDA

¡Qué relámpago atravesó mi mente! ¡La Atlántida! ¡La antigua Merópide de Teopompo, la Atlántida de Platón, ese continente negado por Orígenes, Porfirio, Jámblico, D’Anville, Malte Brun, Humboldt, para quienes su desaparición era un relato legendario, y admitido por Posidonio, Plinio, Ammien Marcellin, Tertuliano, Engel, Sherer, Tournefort, Buffon y D’Avezac, lo tenía yo ante mis ojos, con el irrecusable testimonio de la catástrofe! Ésa era, pues, la desaparecida región que existía fuera de Europa, del Asia, de Libia, más allá de las columnas de Hércules. Allí era donde vivía ese pueblo poderoso de los atlantes contra el que la antigua Grecia libró sus primeras guerras.”

(Verne, J. (1870). *Diez Mil Leguas de Viaje Submarino*. 2ª Parte, Cap. IX)

Imaginar imágenes

- *Imaginar una imagen*
- *Imaginar las imágenes de una situación.*
- *Una escena imaginaria en la que nos encontramos unas imágenes.*
- *Imaginar la referencia a la cual remiten las diferentes imágenes de la situación imaginada.*

Imaginar la escena y pensar la experiencia de visitar una galería en el Louvre o en el British Museum o en el Musée du Quai Branly, ya que no sabríamos exactamente qué estatuto se asignaría a tales piezas y cuál sería el lugar institucional que correspondería a la cultura que evocarían tales producciones o artefactos. Imaginamos el paseo por una galería con vitrinas perfectamente iluminadas, suspendidas y aisladas, observando los descubrimientos arqueológicos de lo que hasta ese instante no era más que un mundo de ensoñación literaria, la isla mítica que existió 9000 años antes de la era de Solón, tal como la describía Critias (Platón, IV a C.) y que ha generado todo un universo literario –desde Julio Verne, Jacinto Verdaguer, J.R.R. Tolkien, P. Benoit, H. P. Lovecraft, hasta el Aquaman de DC de Paul Morris o Namor en Marvel de Bill Everett–. Imaginar lo que se podría experimentar frente a los restos arqueológicos de la mismísima *Atlantis*, como pensar el impacto de lo que hasta ese momento era una ensoñación, ficción, leyenda o mito, otro unicornio. Imaginar la imagen de cada fragmento – bustos– de una sofisticada estatuaría, acorde con las caracterizaciones idealizantes de la civilización atlante, virtuosos artistas y con tecnologías impensables... experimentar la misma fascinación que rezuma los comentarios de Pierre Aronnax.

/imagina una vitrina de cristal, dentro hay un busto, construido con material de resina vertida **/imagina** formas ovaladas y alargadas, con detalles tradicionales de diferentes culturas **/imagina** que la fotografiada está realizada con una cámara minolta srt-101, en un plano medio corto o primer plano **/imagina** que la figura esta iluminada con un foco cálido **/imagina** un fondo limpio con personas desenfocadas visitando la exposición **/imagina** que tienes delante tuya un resto arqueológico de la Atlántida **/imagina** paseando tranquilamente entre las distintas piezas de la exposición

Imaginar imágenes desde el relato, desde el lenguaje, asumiendo la capacidad performativa de las palabras (Austin, 1982). Palabras que ahora, como conjuros, tienen la capacidad para invocar imágenes. El potencial descriptivo del texto interactúa con el motor de una plataforma como *Midjourney* para que la descripción de una posible imagen se convierta en la prescripción de esa imagen, y que la IA opere en su críptico Dataset para materializar la *Ekphrasis* –ἐκφρασις– a la que aspiraba el texto de la descripción. De forma que *imaginar una imagen* se transforma en “ver”, en visualizar la imagen imaginada, un “ver” que escapa a los términos de cualquier visualización, en el sentido que esta tuviera antes de la emergencia de estas tecnologías disruptivas de generación de imágenes. Pero a la par, tal y como señala Mitchell (2009, pág. 141), la fascinación de la écfrasis lleva consigo tres momentos: miedo, esperanza e indiferencia; que produce una omnipresente sensación de ambivalencia, una emergente “otredad”. Fascinación que nos interpela: ¿Cómo o de dónde emergen estas “*mirabilias*”?

Pierre Aronnax: "¡Qué espectáculo tan indescriptible! ¿Cómo decir el aspecto de esos árboles y de esas rocas en ese medio líquido, el de sus fondos tenebrosos y el de sus cimas coloreadas de tonos rojizos bajo la claridad que difundía la potencia reverberante de las aguas!" (J. Verne, 1870)

Gadirica. 9200 a. C. 30 cm. de altura



Mneseo. Busto de Mármol. 9100 a. C. 40 cm. de altura

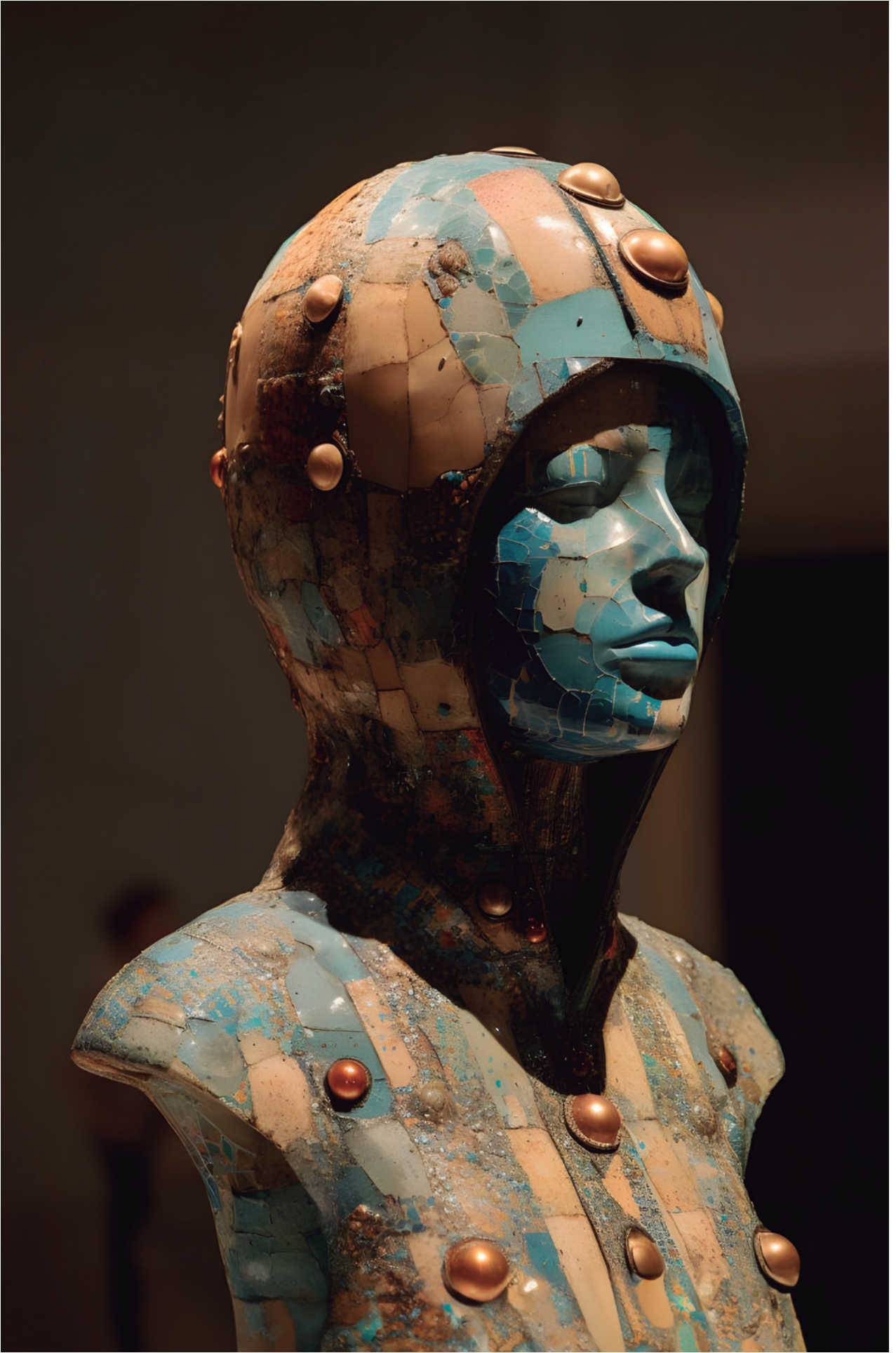




Atlas. Busto de Mármol. 9100 a. C. 63 cm. de altura

Mestor. Casco de Hidrocarbonato de Cobre y Zinc. 9100 a. C. 65 cm. de altura





Desconocido. Busto de Esmalte de Cerámica con incrustaciones de Cobre Patinado. 9600 a. C. 72 cm. de altura



Ehenet. Busto de Bronce. 10.000 a. C. 87 cm. de altura



Desconocido. Casco de Ágata Azul. 9800 a. C. 46 cm. de altura



Diaprepes. Busto de Ónix Naranja y Azul. 9800 a. C. 68 cm. de altura





Leucippe. Busto de Sodalita Verde con incrustaciones de Oricocalco. 10000 a. C. 90 cm. de altura

Anferes. Busto de Ojo de tigre. 9800 a. C. 82 cm. de altura





Elasipo. Ónix variado. 10.000 a. C. 63 cm. de altura



Desconocido. Compuesto desconocido. 8.000 a. C. 50 cm. de altura

Azaes. Escultura de Cobalto con incrustaciones de Oricolco. 9100 a. C. 220 cm. de altura





Clito. Busto de Ónix Azul y Oricalcó. 10.000 a. C. 63 cm. de altura

CONCLUSIONES

La producción icónica basada en la inteligencia artificial generativa nos conduce a un escenario en el que parece romperse la cadena que ha conectado históricamente la realidad visible y el mundo de las imágenes. Este cambio de paradigma es uno en el que las imágenes no solo representan objetos y realidades preexistentes, sino que son capaces de generar objetos por sí mismas, cual unicornios o *wolperdingers* (Fontcuberta, 1998). Este mundo de imágenes generadas desconectadas del mundo real no se limita a ser un mero simulacro, sino que aspira a reemplazar e incluso perturbar nuestra relación con los objetos y la realidad. Las imágenes generadas por IA no son meras representaciones; son creaciones en sí mismas, y su propósito no es reflejar la realidad, sino desafiarla y transformarla. Este nuevo mundo de imágenes no se ajusta a las categorías tradicionales de lo real y lo irreal, y nos enfrenta a la necesidad de reevaluar nuestra relación con la información visual y la interacción subjetiva en esta creciente “infoesfera.”

Estas imágenes “promptográficas,” que ya no están ancladas en un mundo real o tangible, solo se remiten a sí mismas y a la interacción entre el conjunto de datos y los algoritmos de generación. En este proceso, crean una pura ficción indiscernible y aberrante. La realidad y la ficción se entrelazan de tal manera que se vuelve difícil distinguir entre lo que es auténtico y lo que es generado artificialmente, lo que desafía nuestra percepción y comprensión de la realidad.

Este mundo emergente de imágenes generadas por IA nos obliga a replantear nuestras concepciones tradicionales de la representación visual, la verdad y la realidad. A medida que nos adentramos en esta era de la generación de imágenes sin límites aparentes, debemos considerar cómo esta revolución afectará no solo nuestra relación con las imágenes, sino también nuestra comprensión de la propia realidad y nuestra interacción con una infoesfera en constante expansión.

¿Qué historia nos cuentan estas imágenes?

¿Cómo conocer la historia del *Dataset* desde el que se generan estas imágenes en concreto?

¿Qué sabemos sobre LAION5B, el datasource del que se nutre y entrena *Midjourney*?

¿Hay garantía de que estos servidores respetan la propiedad intelectual y no se alimentan de imágenes con copyright?

¿Podría ser que nuestras interacciones nos hagan partícipes del “gran robo” tal y como lo denuncia el ilustrador Santiago Carruso (Magnani, 2023)?

¿Qué pasará cuando estas imágenes alimenten ese mismo *dataset*?

¿Qué estatus ostentamos los creadores de estas imágenes?

¿Nos podemos considerar creadores de las mismas?

¿Las imágenes generadas por sistema *Midjourney*, pertenecen a *Midjourney™*?

¿Cuales son nuestros derechos respecto de ellas, ostentamos la propiedad intelectual y controlamos los derechos de uso de las mismas (Gonzalo, 2023)?

/imagine a glass case,
inside there is a bust, made
of poured resin material::5
oval and elongated shapes,
with traditional details
from different cultures::4
photograph is taken
with a minolta srt-101
camera, in a medium-
short or close-up shot::3
figure is illuminated a
warm spotlight, clean
background::2 --ar 16:9
--no text



Midjourney V.1



Midjourney V.2



Midjourney V.3



Midjourney V.4



Midjourney V.5



Midjourney V.5.1

Este ensayo visual ha sido creado en su totalidad por medio de la herramienta de inteligencia artificial *Midjourney™*. Partiendo de un "prompt" para reproducir distintos tipos de diseños de imágenes. A continuación mostramos la evolución de este software por medio de la generación de una imagen usando el

mismo "prompt", para entender el salto que supone cada versión que se actualiza. Las imágenes de este ensayo han sido generadas con la versión 5 de *Midjourney* y *Photoshop's AI Generative Fill*.

"These pictures are an AI Created assisted by human ©Midjourney" (?)

Si asumimos esta formulación resulta bastante inquietante pensar en todas las imágenes de este ensayo y nuestra relación con ellas. Quizás deberíamos optar por la fórmula "*Image by Midjourney, directed by the author*" propuesta por Dennis (2022). Pero más inquietante resulta asumir, que solo la generación de las quince imágenes que componen este ensayo —obviando todas las generadas durante el proceso— haya generado una huella de carbono equivalente a la carga de quince baterías de un smartphone (Luccioni et al., 2023)

Quizás nuestras inquietudes resuenen con el eco, a pesar de las distancias, de la legitimación de aquel castigo divino al que aludía Crítias y que justificó —según Platón— la destrucción de la Atlántida, ya que: *era tal la complacencia de los atlantes en su virtuosismo, que no fueron conscientes de su decadencia.*

Τέτοια ήταν η αυταρέσκεια των Ατλαντών για τη δεξιοτεχνία τους, που δεν γνώριζαν την παρακμή τους

Referencias / References

- AUSTIN, J. (1982). *Como hacer cosas con palabras*. Paidós (1ª edición 1955)
- CSIC (2022). *Histórica presentación de la primera imagen captada del agujero negro de la Vía Láctea* [video]. <https://youtube.com/watch?v=Hd3BEJoAhlo>
- DENNIS, S. (2022). The AI art debate: Excitement, Fear and Ethics. Recuperada en: <https://clipcontent.substack.com/p/the-ai-art-debate-excitement-fear>
- FRANKLIN, R., & GOSLING, R.G. (1955). *Photo 51* [Crystallographic photo of Sodium Thymonucleate, Type B]. Recuperada en <http://scarc.library.oregonstate.edu/coll/pauling/dna/pictures/scig.001.5-large.html>
- FONTCUBERTA, J. (1998). *Ciencia y fricción. Fotografía, naturaleza, arteficio*. Mestizo.
- GOMA-LANZÓN, J. (2005). *Imitación y experiencia*. Crítica
- GOMBRICH, E. (2002). *Arte e Ilusión*. Debate
- GONZALO, M. (2023). Las IA generativas tienen un problema de propiedad intelectual. Newtral. [website]. Recuperada en: <https://www.newtral.es/ia-generativas-propiedad-intelectual-chatgpt-midjourney/20230423/>
- KRISTELLER, P.O. (1951). The Modern System of the Arts: A Study in the History of Aesthetics Part I. *Journal of the History of Ideas*, 12(no4, October), 496–527. <https://doi.org/10.2307/2707484>
- LUCCIONI, A. S., JERNITE, Y., & STRUBELL, E. (2023). Power Hungry Processing: Watts Driving the Cost of AI Deployment? *ArXivLabs*, preprint. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2311.16863>
- MAGNANI, E. (2023). El robo del siglo – Arte es Ética [website]. Recuperada en: <https://arteestetica.org/el-robo-del-siglo/>
- MITCHELL (2009), La ekfrasis y el Otro. En *Teoría de la imagen. Ensayos sobre representación verbal y visual*. Akal
- MORI, M. (1970). Bukimi no tani. The uncanny valley. *Energy*, 7(4), 33–35
- PLATÓN (2022). *Dialogos VI. Filebo, Timeo y Criteas*. Gredos
- PLATÓN (2021). *Obras completas Vol. 6*. Edición de Patricio de Azcarate, (1ª ed. 1872)
- SHINER, L. (2004). *La invención del arte: una historia cultural*. Paidós.
- TATARKIEWICZ, W. (1997). *Historia de las seis ideas*. Technos.
- TURING, A. M. (1950). Computing machinery and intelligence. *Mind* 59 (October):433–60.
- VERNE, J. (1870). *Diez mil Leguas de Viaje submarino*.