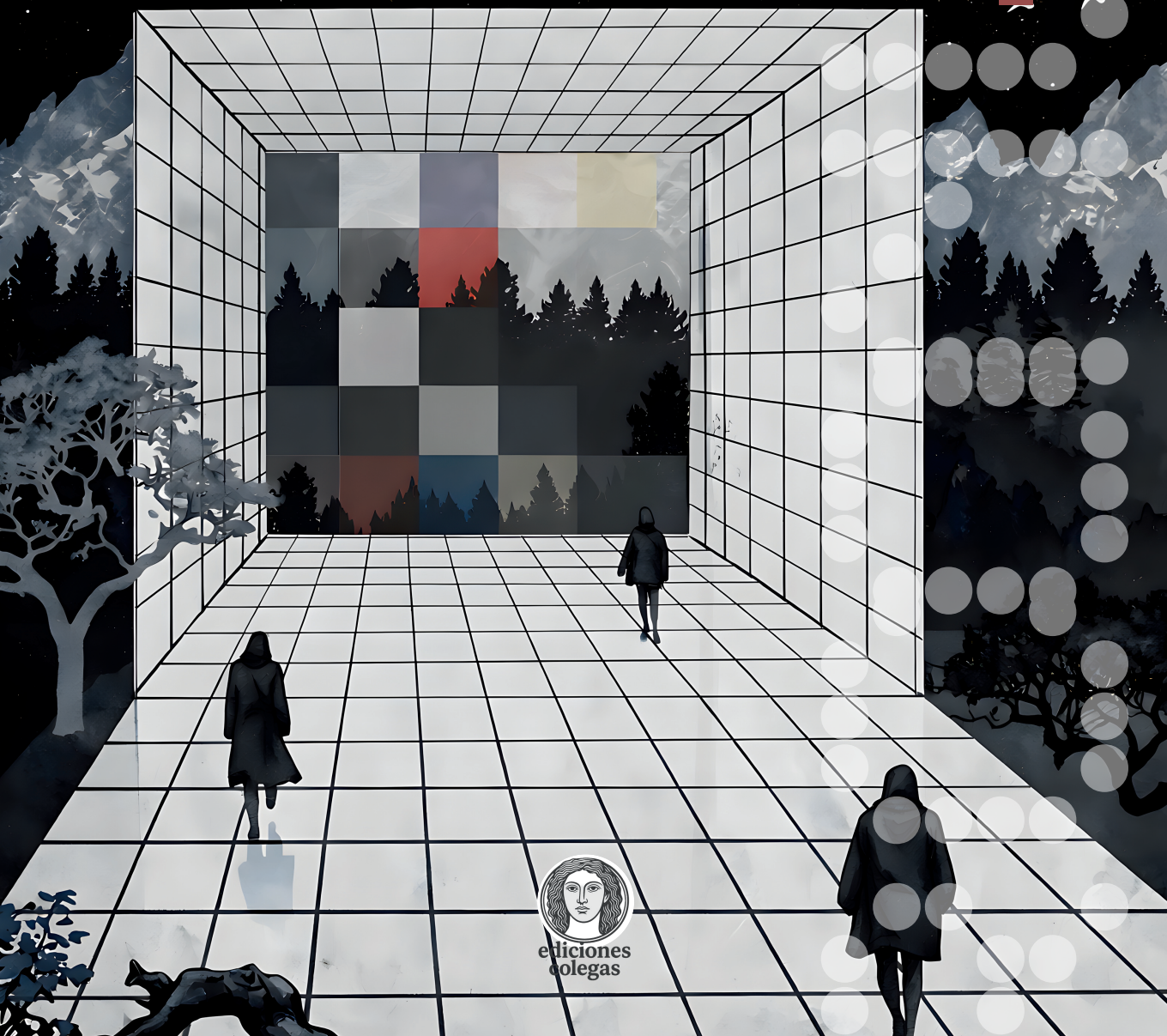


Escribir [con] la IA

CONJETURAS, ESPECULACIONES Y EXPERIENCIAS EN
TORNO A LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Editado por Natalie Israyy & A.I. Neira - Núcleo Milenio Fair

Ensayos Libres



Escribir [con] la IA. Conjeturas, especulaciones y experiencias en torno a la Inteligencia Artificial

Editoras

Natalie Israyy

A. I. Neira

Núcleo Milenio Futures
of the Artificial Intelligence (FAIR)



PUBLICADO POR EDICIONES COLEGAS

EDICIÓN

Kuminak Lefio, Carla Román

DISEÑO INTERIOR Y DE PORTADA

Carla Román

Imagen inspirada en ©Alba Koka

CORRECCIÓN

Kuminak Lefio

© 2026, Escribir [con] la IA.

© 2026, Ediciones Colegas, S. A., Santiago, 2026

Colección: Cuadernos de Ensayos Libres

Primera edición digital: Abril 2026, Chile

ISBN Digital: 978-956-425-980-2

Primera edición impreso: Abril 2026, Chile

ISBN Impreso: 978-956-425-979-6

Licencia: CC BY-NC-SA 4.0

edicionescolegas.cl

Email: edicionescolegas@gmail.com



Proyecto Núcleo Milenio FAIR
NCS2022_065

Índice

PRÓLOGO	9
Por Wolfgang Bongers	
CONJETURAS	15
Un cuerpo no cabe en sí mismo. Piel, mundo y ecotecnia en la era digital.	17
Por Joaquín Jiménez Barrera	
Invitación a una Tecnoestética de la IA.	33
Por Dusan Cotoras	
La crisis de la creatividad en la era de la Inteligencia Artificial Generativa.	51
Por Pablo Vallejos	
ESPECULACIONES	67
<i>Más allá de la muerte:</i> ficciones especulativas sobre las IA.	69
Por Natalie Israyy	
Cronopolíticas de la IA.	87
Por Jhoerson Yagmour	
EXPERIENCIAS	105
Nostalgia de lo que no viví: City pop, archivo y memoria predictiva en la era de la inteligencia artificial.	107
Por Analaura Núñez	

La promesa de la optimización imperfecta: o cómo la IA vino a cargarme la mano en el trabajo. Por A.I. Neira	123
Pascuala no tiene mundo. Por Constanza Rivano	141
EPÍLOGO Por Carla Román	155
Índice de Autores	163
GLOSARIO	169
Fuentes Bibliográficas	181

PRÓLOGO

Wolfgang Bongers

Pensar y escribir en plurales. Simpoiesis, desde el inicio: inteligencias artificiales, humanas, posthumanas, naturales, postnaturales. “Nada está conectado a todo, todo está conectado a algo” (61), dice Donna Haraway (recientemente galardonada con el premio Erasmus) en *Seguir con el problema* (2019). Siempre hay un conjunto de elementos conectados en ensamblajes múltiples, en stacks (Benjamin Bratton) que configuran las agencias más-que-humanas en nuestros mundos mediatizados y tecnologizados. Tecno-simbiosis: los últimos 80 años se han caracterizado por aceleraciones vertiginosas —aunque regionalmente desequilibradas— en el crecimiento poblacional mundial y el consumo de materias primas, agua, energía y bienes materiales; desarrollo acompañado por el aumento exponencial del uso de medios de transporte y tecnologías de información y comunicación en prácticamente todos los ámbitos de la vida (Steffen, Broadgate et al.). Es una era que Flavia Costa —junto a otros pensadores— llama Tecnoceno, una interpretación precisa del Antropoceno, concepto que ha tenido derroteros complejos y controvertidos desde que el químico Paul Crutzen lo introdujera en 2000 para definir una era geológica marcada por la masiva intervención e influencia de los seres humanos en la constitución de la biosfera terrestre. Costa va un paso más allá y asocia el Tecnoceno al potencial de riesgo y destrucción que los seres humanos generan con las tecnologías: tanto la energía atómica como los diferentes tipos de IA no son solo instrumentos para aumentar y mejorar la producción de energía, saberes y comunicaciones, sino que implican la posible devastación de la vida en la Tierra, sea a través de su consumo exponencial de recursos, su aplicación en conflictos

bélicos, o en manos de psicópatas desquiciados. Aquí aparece el cálculo sintomático y paradójico del Tecnoceno: con el avance y la sofisticación de las tecnologías modernas, la extinción se vuelve un escenario cada vez más probable.

La técnica —*techné*: saber hacer— es constituyente para los seres humanos; somos seres técnicos desde el inicio. Entre el fuego, el lenguaje, el sistema de riego, el avión y la televisión, múltiples técnicas han marcado nuestro estar-en-el-mundo a lo largo de miles de años, y han transformado constantemente las relaciones que establecemos con otros seres y objetos con los que cohabitamos en este planeta. Sin embargo, a partir de la modernidad tecnológica, que se condensa durante los años 30 del siglo XIX en tres inventos revolucionarios —telégrafo, fotografía, máquina analítica—, la relación del ser humano con las tecnologías cambia de escala. Se trata de tecnologías que no solo impactan en la convivencia entre los seres y sus entornos, sino también en el plano ontológico. ¿Cómo se reconfigura la existencia humana a través de los imaginarios fotográficos y luego cinematográficos? ¿Cómo se producen nuevas existencias virtuales a través de las redes digitales y conectividades múltiples de internet? ¿Qué formas cognitivas de percepción, comunicación y conciencia aparecen en las interacciones con chatbots y otros modelos de IA?

Hoy vivimos en una etapa clave del desarrollo cibernético que se inició con el pensamiento recursivo en Kant y las máquinas analíticas y algorítmicas del siglo XIX (Yuk Hui). El giro cibernético experimentó su primer gran salto en los años 30 y 40 del siglo XX, principalmente con las propuestas y experimentos de Alan Turing, y luego con la asociación lógica entre cibernética y vida social en Norbert Wiener: su libro *Cibernética y sociedad* (1950) introdujo conceptos fundamentales del control de la comunicación en las sociedades modernas como información, sistema, feedback. Paralelamente, se crean las primeras redes neuronales en base a los cálculos computacionales de Turing (McCulloch & Pitt) al imitar las redes biológicas de los cerebros humanos. Nace la primera “inteligencia artificial” a la que sucedieron variantes cada vez más sofisticadas, según el poder de cómputo de

las máquinas que iba creciendo hasta alcanzar, actualmente, optimizaciones impensables hace 70 o 40 años. Este aumento de capacidades en el procesamiento de datos, junto a internet como transarchivo digital de bancos de datos gigantescos de imágenes, sonidos y textos, hicieron posible el desarrollo de las GAN (Generative Adversarial Networks), los LLM (Large Language Models), y otros modelos y arquitecturas de IA.

Ahora bien, a la evolución de la técnica se suma otro fenómeno de enormes consecuencias: el capitalismo como modelo social, político y económico dominante. La simbiosis entre cibernética y capitalismo a lo largo de los últimos 30 años parece ser la base de una constelación (casi) indestructible. El “realismo capitalista” de Mark Fisher, que en los años recientes de la era digital ha adquirido otros nombres: capitalismo de vigilancia, capitalismo cognitivo, capitalismo de plataformas, capitalismo algorítmico, etc. El resultado: el control cibernético de la comunicación atraviesa la producción de mercancías; el consumo se ha perfilado como razón de ser de la existencia humana en la tierra. Y vuelve la paradoja: las IA generan obsolescencia humana en la producción de bienes y saberes, y ellas mismas se vuelven más consumistas que los humanos, acabando con los recursos naturales de la Tierra.

En vista de estos escenarios en tiempos nihilistas, es importante rescatar la función utópica de la escritura (Roland Barthes), un gesto contemporáneo (Giorgio Agamben) en una época determinada por extinciones y hostilidades de todo tipo. Partir de la función utópica, celebrar la imaginación poética y crítica para pensar y crear entornos vivibles para los seres, cuerpos y máquinas que habitan la Tierra. Los textos aquí reunidos se inscriben en esta tarea: imaginan, inventan, crean formas y palabras que se bifurcan ante un mundo que se encuentra en un acelerado proceso de desaparición.

Tecnoestética, ecotecnia, somateca, cronopolítica, deixis tercerizada, ficción especulativa. Son conceptos que atraviesan los títulos y textos de esta compilación. Describen y analizan nuestras realidades artificiales e inventan posibles futuros. Se trata de un conjunto de textos heterogéneos, hebras salidas de preocupaciones personales y discusiones colectivas a lo largo de

tres años (2023-2025), compartidas en un grupo de trabajo del Núcleo FAIR (nucleofair.org), proyecto de investigación sobre los impactos socioculturales de la IA en Chile y Latinoamérica. Años, estos últimos, caracterizados por la llegada e implementación masiva de los modelos GPT (transformador generativo preentrenado) y otras arquitecturas algorítmicas potentes.

¿Cómo pensar estas nuevas tecnologías y sus impactos en y desde América Latina? ¿Cómo reinventar una historia de la técnica en la que participan tanto seres humanos como no humanos? ¿Cómo establecer agencias situadas entre humanos y máquinas, más allá de los parámetros comunes de comparación y competencia que caracterizan muchos debates sobre IA? Las IA tienen múltiples definiciones, según las observaciones de una cierta disciplina o sus aplicaciones específicas. Aquí insistimos en que no son meras herramientas, sino que pueden considerarse metatecnologías, es decir, tecnologías que reorganizan otras tecnologías, que producen nuevos conocimientos y descubrimientos, y, con esto, constituyen un mundoambiente (Flavia Costa). En este sentido, también pueden considerarse una nueva técnica cultural (Sybille Krämer) que ha cambiado las formas de habitar el planeta y de entablar relaciones entre humanos y máquinas.

Los ocho textos del libro están agrupados alrededor de tres ejes que guían el recorrido: conjeturas, especulaciones, experiencias. El primero reúne tres textos que reflexionan sobre el impacto de las IA en distintas reconfiguraciones: de los cuerpos humanos y no humanos a partir de ideas de Friedrich Nietzsche y Jean-Luc Nancy (Joaquín Jiménez Barrera); de las experiencias sensibles en la era IA desde la propuesta tecnoestética simondiana (Dusan Cotoras); y de las formas y deformaciones de la creatividad en tiempos de las IAG (Pablo Vallejos). Un segundo eje especula, por un lado, sobre las dimensiones de conciencia y cognición desde una postura posthumana y a partir de un cuento de Isaac Asimov (Natalie Israyy); y, por el otro, sobre las diferentes temporalidades y, con esto, cronopolíticas que conlleva el uso de las IA en las sociedades tecnologizadas (Jhoerson Yagmour). Finalmente, el tercer eje presenta experiencias recientes en los mundos transformados por las IA: la memoria predictiva y sintética que introducen las simulaciones

con IA en los recuerdos personales, aquí especialmente de la cultura popular nipona (Analaura Núñez); la implementación de asistentes inteligentes en el trabajo (A. I. Neira); el contraste entre el desarrollo tecnológico global y la vida latinoamericana (chilena) en zonas rurales, y cómo pensarlo desde las Humanidades (Constanza Rivano).

Estos ejercicios escriturales en plurales simpoiéticos invitan a repensar la (post)humanidad en un momento clave de transformaciones y reformulaciones estéticas y políticas. Esperamos que encuentren resonancias y conexiones diversas entre los y las lectoras.

REFERENCIAS

- Agamben, Giorgio. “¿Qué es ser contemporáneo?”, Desnudez, Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2011.
- Barthes, Roland. El grado cero de la escritura (seguido de Nuevos ensayos críticos), México: Siglo XXI, 1989
- Bratton, Benjamin. The Stack: Soberanía y Software, Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2025.
- Costa, Flavia. Tecnoceno. Algoritmos, biohackers y nuevas formas de vida, Buenos Aires: Taurus, 2021.
- Costa, Flavia, Julian Monaco et al. “Desafíos de la Inteligencia Artificial generativa. Tres escalas y dos enfoques transversales”, Question/Cuestión N° 76, Vol.3, Diciembre 2023, 1-24.
- Fisher, Mark. Realismo capitalista. ¿No hay alternativa?, Buenos Aires: Caja negra, 2017.
- Haraway, Donna. Seguir con el problema. Generar parentesco en el Chthuluceno. Bilbao y Buenos Aires: Consonni, 2019.
- Hui, Yuk. Recursividad y contingencia, Buenos Aires: Caja negra, 2022.
- Krämer, Sybille, “Artificial Intelligence as a cultural technique”, en Sudmann, Andreas (ed.), Beyond AI. Research with Subsymbolic AI, Bielefeld: transcript, 2023, 333-352.
- McCulloch, W. & Pitts, W. “A Logical Calculus of Ideas Immanent in Nervous Activity”, Bulletin of Mathematical Biophysics, Volume 5, 1943, 115-133
- Steffen, Will; Wendy Broadgate; Lisa Deutsch; Owen Gaffney; Cornelia Ludwig. “The trajectory of the Anthropocene: The Great Acceleration”, The Anthropocene Review, Volume 2, Issue 1, 2015, <https://doi.org/10.1177/2053019614564785>.
- Wiener, Norbert. Cibernética y sociedad. Editorial Sudamericana, 1988.

CONJETURAS

Un cuerpo no cabe en sí mismo. Piel, mundo y ecotecnia en la era digital

Joaquín Jiménez Barrera

“La comprensión del cuerpo como si fuese un “código” —y, por tanto, expuesto, abierto y perfectible — no solo transforma la comprensión que tenemos de nuestros propios cuerpos, sino que también transforma de manera radical lo que entendemos por en-común: la familia, las formas de asociación, la política (sus aparatos y su institucionalidad), las resistencias y la protesta”.

Alejandra Castillo, *Adicta imagen*

Una imagen: la del deshuesadero. ¿Qué forma toma el presente si no la de un voraz deshuesadero? Un depósito de basura que acumula los desechos arrojados por la obsolescencia programada. Agonizan los objetos técnicos sus últimas horas de vida. Agonizan junto a ellos los grandes motivos de la modernidad. El estado, la revolución, el progreso, el sujeto. Muere la idea de un cuerpo ensimismado, en los umbrales de su carne. El tiempo se suspende, es un resto. Abierto al vértigo, a su contingencia supurante.

Un osario estalla frente a nuestros ojos y no hacemos sino habitar su ruina, la misma que parece obsesionar a Walter Benjamin (2012) en su Trauerspiel. Tomo prestada una de sus frases para adentrarme en la vorágine de este presente: “La naturaleza lleva ‘historia’ escrita en el rostro con los caracteres de la caducidad (...) la historia no se plasma ciertamente como un proceso de una vida eterna, más bien como decadencia incontenible”. Aceptar que la Historia, con mayúscula, se ha derretido como los glaciares

del Antropoceno nos abre una leve fisura. El paisaje está detenido. La respiración entra y sale de uno mismo. Sin embargo, en su expulsión al mundo, la respiración regresa. El cuerpo se mira como frente a un espejo. El ojo se extiende, la mano se abre. La piel es parte de un paisaje informacional. Ser cuerpo supone habitar la red, con sus miríadas de servidores. Hay interfaces y dormimos sobre ellas.

¿Qué es un cuerpo? ¿Cuáles son sus límites conmensurables, intrazables? ¿Cómo entender la piel en la madeja de este presente informatizado? ¿Qué habita un cuerpo? ¿Cómo se da cuerpo al habitar? La liminalidad es una entrada conceptual para leer el devenir del cuerpo en la era del capitalismo informacional. Con la digitalización de la vida y la emergencia sostenida de la inteligencia artificial, podríamos decir que el cuerpo ha permeado umbrales y grietas. Se ha fractalizado en entornos digitales, donde implosiona como un cuerpo de datos vulnerable a la vigilancia.

El centro de esta reflexión afirma que el cuerpo ya no cabe en sí mismo, se ha desgajado de su condición unitaria. Al hacerse medible, cuantificable, datificable, somos testigos de una mutación, bajo el decir de Franco Berardi (2020), que trastoca los umbrales de la sensibilidad.

Trazo a continuación una exploración crítica para abordar, al menos a retazos, tales posibilidades.

Del centro de gravedad al límite

Una pista: Nietzsche. El cuerpo se comporta como un centro de gravedad. Es el “hilo conductor” de la existencia, traza un carácter interpretante. Leamos, por ejemplo, algunas partes de Así habló Zaratustra: “cuerpo soy yo íntegramente, y ninguna otra cosa (...) El cuerpo es una gran razón, una pluralidad dotada de un único sentido, una guerra y una paz, un rebaño y un pastor”. Una enigmática sentencia afirma que el cuerpo es una tensión, una guerra y una paz, pero al mismo tiempo un terreno donde rebaño y pastor dan espacio a la vida.

Otra pista: la distinción alemana entre *der Körper* y *der Leib*. En español, ambos significan cuerpo. Mientras que el primero es su carácter biológico y material —podríamos decir, entonces, orgánico—, el segundo refiere al campo de lo corporal, el escenario donde surge el sentido. Palabras de Nietzsche: *der Leib*. El acontecer humano no depende solo de los materiales de los que está hecho un cuerpo, sino más bien de la circulación de dichas intensidades. Entonces: un cuerpo no remite exclusivamente a sus condiciones biológicas, sino también a la eclosión de perspectivas sobre sí. Algo parecido manifiesta Borges en “La biblioteca de Babel”, cuando define al cuerpo como “la superposición de un número infinito de planos”.

Dice Deleuze —leyendo a Nietzsche—: “El cuerpo es un fenómeno múltiple, al estar compuesto por una pluralidad de fuerzas irreducibles; su unidad es la de un fenómeno múltiple”. Estado múltiple, donde la posibilidad se extiende y bifurca. Zarpamos al infinito, a sus posibilidades. El cuerpo hilvana fuerzas, tonalidades, modos de ver y comprender. En *La voluntad de poder* (2001), Nietzsche insiste: “Esencial, partir del cuerpo y utilizarlo como hilo conductor. Es el fenómeno más rico, el que permite un más claro examen”. Es por ello que el autor devuelve al cuerpo su centro de gravedad. El cuerpo reúne en su soporte al infinito, a las condiciones de posibilidad. En su posición, eyectado hacia el mundo, se definen intervalos, superposiciones. En el “enjambre de fuerzas abigarradas” (190), siguiendo la imagen de Pablo Oyarzún, el cuerpo contorsiona sus fuerzas. Dentro de sí se encuentra el afuera, golpe de un otro, una caricia que cubre la piel.

Dentro de sí el yo diseminado en la red, cuyo lugar aparente es un entorno digital, exteriorizado.

La imagen del enjambre es paradigmática del horizonte digital, donde las masas se dispersan y forman individuos aislados. Sujetos descompuestos en colmenas de datos, cuantificados, digitalizados. Byung-Chul Han (2014) figura este enjambre como un terreno aséptico al lugar de la masa, intransigente al ideal de una comunidad. Franco Berardi va un poco más allá al afirmar que “el enjambre es un cuerpo conectivo sin conjunción, sin colectividad afectiva consciente”. Podríamos decir entonces que los espacios digitales son umbral para la expresión de los cuerpos. Si la plaza pú-

blica había sido previamente el punto de encuentro de la comunidad, el enjambre digital se revela como una de las tantas posibilidades —quizás, restringida— para la reunión fragmentaria de los cuerpos.

Leves huellas de datos se reúnen en la interfaz, restrictiva de los modos en que los cuerpos se disponen en tramas digitales. El cuerpo conectivo sin conjunción se refiere particularmente a aquel modo de encuentro relegado a las operaciones predispuestas del diseño web. Berardi sostiene: “La conexión (...) es una concatenación de cuerpos y máquinas que solo puede generar significado obedeciendo a un diseño intrínseco generado por el hombre, y respetando reglas precisas de comportamiento y funcionamiento”. En otras palabras, la conexión es la adaptabilidad de los cuerpos a las normas sintácticas de la interfaz, que opera necesariamente sobre ceros y unos, operaciones discretas y algorítmicas. En la interfaz, los cuerpos se asoman como un tímido escorzo. El campo de percepción e interacción porta un límite: esa mano que busca, rastrea. Da like a una imagen, se detiene por unos cuantos segundos en ese video.

El cuerpo escorzado roza un límite, llega hasta el ojo de ese mismo cuerpo. Su rostro se encuentra consigo mismo. En el diseño de perfiles, un yo narcisista, que, siguiendo a Massimo Recalcati (2021), reitera la “reproducción monótona de lo Mismo” frente a la anulación de la alteridad.

Un yo tautológico en su manifestación como imagen, como escorzo. Desecho del deshuesadero.

En palabras de Jean-Luc Nancy (2003): “Los cuerpos no tienen lugar ni en el discurso ni en la materia. No habitan ni el espíritu ni el cuerpo. Tienen un lugar al límite. Límite: borde externo, fractura e intersección del extraño en el continuo del sentido, en el continuo de la materia. Abertura, discreción”.

Si algo nos enseñan las lecciones de Nietzsche y la imagen del enjambre digital es que el cuerpo es el lugar de la apertura. Un territorio donde se posan distintas interfaces (la digital sería tan solo una de ellas).

El cuerpo es un campo de fuerzas. Activas, reactivas; históricas, culturales, fisiológicas. Por ello, Judith Butler (2002) afirma que la materialidad del cuerpo no puede entenderse sin considerar el entramado de poder que la sostiene. Tanto el sujeto como el cuerpo son lugares que se habitan tras el despliegue de un límite. “Los cuerpos son lugares de existencia”, dice Nancy, “El cuerpo-lugar no es ni lleno, ni navío, no tiene ni afuera, ni dentro, como tampoco partes, totalidad, funciones o finalidad”. Se expresa en el lugar del umbral hasta que el límite impide su manifestación. Hasta que el poder relega su umbral de dolor.

En los ecosistemas digitales, el límite del cuerpo es su interfaz, la mirada humana incapaz de retener cada estímulo de la velocidad virtual. El cuerpo anestesiado frente a la pantalla que se adecúa no al montaje, sino al ensamblaje de las partes que organizan la web. Desde allí, la interfaz digital devuelve la mirada al sujeto y al cuerpo. Organiza sus huellas. Es un dispositivo orgánico en la medida en que articula una trayectoria de estímulos e imágenes pensadas para ese cuerpo, para su satisfacción.

Mateo Pasquinelli (2015) ahonda en este asunto al advertir que la red se ha dispuesto como una trama de patrones. Miden al cuerpo —y al sujeto— en función de sus likes, de las imágenes que buscan y desechan; de los videos que reproducen, de los minutos que vuelven a reproducir. En sus palabras, “La matriz digital se está transformando en un cosmos conformado por curvas y ondas más que por bits y cantidades: vectores de tendencias, grupos de patrones sociales, dorsales de anomalías y picos, manifestaciones concretas de inteligencia. Una nueva geografía colectiva, expuesta a la colonización”. Podemos pensar la web como un espacio de flujos discordantes, torcidos, donde los datos son la materia prima.

Urge reconceptualizar al cuerpo, ir más allá del entramado orgánico que organiza su carne. Urge pensar en sus inéditas formas de presentación al mundo en tanto ingresa también al territorio virtual, un espacio donde es vulnerable a la mercantilización, a la manipulación de su escorzo. Paul Preciado (2020) parece dar al clavo en la política del cuerpo al constatar su devenir múltiple. En sus palabras, “Mi cuerpo vivo, no diré mi inconsciente ni mi conciencia, sino mi cuerpo vivo que engloba todo . . . en su mutación constante y en sus múltiples devenires, es como una ciudad griega . . . bajo

cuyas fundaciones subsisten ruinas clásicas, restos animales o vegetales, fundamentos minerales y químicos a veces invisibles”.

El imaginario topológico de lo digital suele obviar la materialidad que lo circunda. Más allá del internet, el espacio virtual consiste en un complejo entramado computacional a escala planetaria, engarzado por millones de kilómetros de cables submarinos y centros de datos que consumen la energía física del territorio. Los restos invisibles de los que habla Preciado nos interpelan a pensar el devenir del cuerpo en este entramado. El cuerpo, nos dice, es más que su fisiología: “No hablo aquí del cuerpo vivo como de un objeto anatómico, sino como lo que denomino ‘somateca’, un archivo político viviente”.

Interpreto esta somateca desde el centro de gravedad nietzscheano, aquel lugar de intersección que da cabida a la multiplicidad. Continúa Preciado: “Del mismo modo que Freud consideró que el aparato psíquico excedía la conciencia, hoy es necesario articular una nueva noción de aparato somático para dar cabida a las modalidades tanto históricas como externalizadas del cuerpo, aquellas que existen mediadas por las tecnologías digitales o farmacológicas, bioquímicas o prostéticas”. Es necesario pensar la política del cuerpo más allá de su mismidad. Si un cuerpo ya no cabe en sí mismo, precisamos de una ética que considere el terreno digital como otra de sus modulaciones. El cuerpo es una somateca y su implosión virtual es una de sus tantas manifestaciones.

La técnica y la disponibilidad

Una manera de atender la reconceptualización del cuerpo es revisitando algunos de los hitos más relevantes para la conformación del actual entramado computacional global. Detengámonos en el siglo XX, la época de la reproductibilidad técnica, punto neurálgico necesario para pensar una ética del cuerpo digitalizado. Es en este contexto cuando emerge la acelerada velocidad que repercute en los modos de mirar: los estímulos de la ciudad moderna, de los panoramas y las fantasmagorías. Aquel terreno que tan bien describió Walter Benjamin en sus ensayos más célebres, casi como una

écfrasis paisajística, asentó los orígenes de la digitalización. Si la cosmópolis del siglo XX fortificaba una ciudad tecnificada, colmada de objetos técnicos que trasladaban al mundo la promesa moderna, actualmente habitamos una ciudad digitalizada, donde el internet de las cosas modula nuestras formas de convivencia. Podríamos leer, entonces, la historia de Occidente como el relato del devenir de la técnica, cuyo poder transformador es tal, que la única manera de acceder a ella es dotándola de un discurso que dé cuerpo a sus manifestaciones sobrecogedoras.

Dice Heidegger (1958): “El desocultar imperante en la técnica moderna es un provocar que pone la naturaleza en la exigencia de liberar energías, que en cuanto tales pueden ser explotadas y acumuladas . . . Esta [provocación] acontece de tal manera, que se descubren las energías ocultas de la naturaleza; lo descubierto es transformado”. La técnica moderna, en tanto forma de desocultamiento, manifiesta una desmesura que ingresa inevitablemente en el cotidiano. En su función instrumental, aumenta la disponibilidad del mundo; incluso, la disponibilidad de la realidad de facto. Las realidades digitales, bajo este principio, pueden ser interpretadas como nuevas topologías para el habitar humano. Si la técnica es una desmesura, al mismo tiempo ordena la desmesura del mundo: las interfaces digitales archivan, registran, controlan, segmentan. Son ese panóptico aperspectivista del que habla Byung Chul Han (año). Son, además, la exudación de la energía planetaria contenida en cuantiosos servidores y centros de datos que posibilitan nuevas formas de coexistir. Transformación organológica, parafraseando a Bernard Stiegler (2020), donde las retenciones terciarias espacializan al cuerpo: la voz se hace reproducible a través de un artefacto electrónico, así como también el rostro se hace medible por medio del reconocimiento facial. Según Stiegler, “tertiary retention has become, via digitalization, the object of industrial and global exploitation”¹; en otras palabras, el mundo digitalizado se vuelca de frente a la realidad de facto como un plano superpuesto igual de mercantilizable.

¹ N. E: “la retención tercerizada se ha convertido, a través de la digitalización, en el objeto de la explotación industrial y global” (traducción del editor).

La noción de ‘ecotecnia’ planteada por Nancy es otro modo de ahondar en la transformación organológica del mundo, donde los aparatos coexisten y traen nuevas posibilidades para el cuerpo. En palabras de nuestro autor:

Nuestro mundo es el mundo de la ‘técnica’, el mundo del cual el cosmos, la naturaleza, los dioses, el sistema completo en su juntura íntima, se expone como ‘técnica’: mundo de una ecotecnia. La ecotecnia funciona con aparatos técnicos, a los cuales ella nos conecta desde todas partes. Pero lo que ella hace son nuestros cuerpos a los que pone en el mundo y conecta a este sistema, nuestros cuerpos que de esta manera ella crea más visibles, más proliferantes, más polimorfos, más comprimidos, más en ‘masas’ y ‘zonas’ de lo que jamás lo fueron. En la creación de los cuerpos es donde la ecotecnia tiene este sentido que se le busca en vano en los restos de cielo o de espíritu.

En el presente digitalizado, la ecotecnia propuesta por Nancy parece cobrar un sentido aún mayor. Mundo de las conexiones, de las afecciones entre pieles e interfaces; de los sentidos que implosionan el cuerpo, aquel entramado de perspectivas que hace de él un centro de gravedad. El cuerpo, ese fenómeno múltiple y polimorfo, se disgrega. De allí que en el breve “Posdata a las sociedades de control” Deleuze (1991) plantee que el sujeto ha adquirido una condición dividida, donde las masas cuantificables de la disciplina se transforman en “datos, mercados o bancos” y el cuerpo habita territorios metaestables, demarcados por el movimiento ondulatorio de la modulación. Pablo Rodríguez (2019), quien lee a Deleuze desde el presente, actualiza esta fabulación anticipatoria al declarar que, en las interfaces digitales, el sujeto “no sería exactamente un espejo, sino más bien una multiplicación, una fragmentación y explosión de datos que luego, más tarde, encontrará al individuo del cual supuestamente provienen y al cual supuestamente vuelven”. Cuerpo e interfaz palpan un límite cuya imagen es la de una polimorfa ubicuidad.

La ecotecnia prevista por Nancy estalla hoy en día a través de las mediaciones entre cuerpos e interfaces, regulados entre sí bajo la lógica del capital, descrito por Nick Land (2019) —ya sea irónicamente o no— como

“un vórtice nihilista de automatización que neutraliza todos los valores a través de su correspondencia con el comercio digitalizado . . . [dirigiendo] una migración del comando despótico hacia el control cibernsensivo”. El control cibernsensivo de la corporalidad refiere a la mutación digital descrita por Berardi, una inmersión de lo sensible que involucra la configuración de nuevos hábitos y formas de sensorialidad: “la tecnosfera mecánica a la digital ha provocado una mutación en la textura de la experiencia humana y en el tejido mismo del mundo”. Ocurre así un desplazamiento de lo conjuntivo a lo conectivo, en tanto el lenguaje informático parece coartar las posibilidades de desplazamiento. El cuerpo habita códigos binarios, algoritmos predictivos que ensamblan las imágenes que llegan a nuestra vista y anticipan los comportamientos del sujeto en la interfaz. Se habita, en este sentido, en una lógica del conexionismo, donde las estructuras sintácticas colman los imaginarios y delimitan cuánto puede un cuerpo.

Urge pensar al cuerpo desde sus desbordes, como aquella somateca que se agrieta y supura. Como advierte Berardi “Hoy en día la tecnología digital se basa en la inserción de memes neurolingüísticos y dispositivos automáticos en la esfera de la cognición, en la psique social y en las formas de vida. Tanto metafórica como literalmente, podemos decir que el cerebro social está sufriendo un proceso de cableado, mediado por protocolos lingüísticos inmateriales y dispositivos electrónicos”. Ya lo había anticipado Susan Buck-Morss (1993) en su lectura de la obra de Walter Benjamin: la experiencia moderna trae consigo un shock físico-psíquico. El sujeto olvida que tiene cuerpo en tanto es impermeable a los sentidos. Surge una falta de respuesta corporal ante la aparición del humo de las fábricas, los cuerpos mutilados de la guerra, la invasión acelerada de estímulos a raíz de la producción industrial. El ojo es incapaz de retener uno por uno dichos estímulos y la velocidad vertiginosa determina los modos de supervivencia. El sistema sinestésico deviene en anestésico y el cuerpo se desencaja de su aparente unicidad perceptual. Bajo el decir de Nancy, el cuerpo transita hacia una “certidumbre confundida, hecha astillas”.

El cuerpo sobrevive bajo el dominio de una interfaz veloz, donde el *scrolling*² acelerado y sinfín anestesia las formas de habitar la cognición. Sobrevive bajo modulaciones tecnosemióticas que promueven estados conectivos, protocolares, regidos por una sintaxis predictiva. La piel, esa interfaz con la que experimentamos el mundo, se llena de estímulos imposibles de atender bajo un ritmo secuenciado, y, al mismo tiempo, se hace discreta en la interfaz digital; la piel se calcula y las identidades se arman en la red como escorzos inacabados. Colmamos una infoesfera que se acopla al resto de los niveles topológicos del habitar humano, donde “la proliferación de infoestímulos ha sometido la sensibilidad a un estrés mutagénico. Debido a la intensificación de las señales electrónicas, la aceleración de la infoesfera está arrastrando la sensibilidad al vértigo de la estimulación simulada” (Berardi 2020).

La piel no es únicamente el entramado orgánico del que está compuesta, sino también aquello de lo que se nutre al tacto: los entes naturales, tecnológicos; los objetos que palpa y guarda en su memoria corporal. Dice Berardi: “La epidermis es una memoria de caricias y cicatrices, la interfaz de lo social, y su sensibilidad es la que sufre con mayor intensidad la mutación en curso”. Esto desencadena una emergencia de estados patológicos: la depresión, el pánico, la hiperactividad, la saturación de estados cognitivos. La técnica, engarzada necesariamente a un capitalismo absoluto, opera a través de la excesiva disponibilidad que crece al infinito y se bifurca bajo modalidades inéditas que vacían nuestro vivir.

² **Scrolling:** del inglés *scroll*: “mover el texto o los gráficos que se muestran en una pantalla en una dirección determinada para poder ver diferentes partes de los mismos” (Oxford English Dictionary 2026). Método de navegación a través de contenidos digitales. Refiere a la acción de desplazarse de forma horizontal o vertical en una pantalla a través de texto, videos o imágenes, en una única página de apariencia infinita. Fue desarrollado para facilitar la navegación en diferentes dispositivos digitales, como tablets y smartphones a raíz de las diferencias en tamaños y resoluciones de pantallas. Cfr. “Scroll.” Oxford English Dictionary, Oxford University Press, 2026, <https://www.oed.com>

El cuerpo, sostiene Mark B.N Hansen (2004), es una imagen más del mundo e interactúa con otras imágenes. Más tajantemente, y desde el pensamiento de Bergson, define al cuerpo como un campo de indeterminación. Cada movimiento actualiza un aquí, un ahora. Las imágenes del mundo no son objetivas. El ojo enmarca, selecciona. Fija el tiempo bajo su mirada. Una mano toca los objetos que la rodean y recién allí, en su dimensión háptica, logra dar forma al amasijo que llamamos realidad. El régimen digital, sin embargo, porta una arrealidad. Esto no significa que sus imágenes sean menos relevantes o verdaderas. Por el contrario: estas imágenes reclaman un sentido. Cada imagen, sostiene Hansen, precisa de un cuerpo para su desvelo, para fijar al menos un vector de su arrealidad: “the image can no longer be restricted to the level of surface appearance, but must be extended to encompass the entire process which information is made perceivable through embodied experience”³.

Podríamos decir que las inteligencias artificiales tensionan aún más el campo de indeterminación que es el cuerpo. El deepfake, por tan solo nombrar un ejemplo, hace que una imagen simulada se haga verdadera. Desestima la capacidad del ojo para dar forma al mundo. Ante el uso de un prompt, se deriva el pensamiento a un fango colosal de información. ¿Quién asegura que la respuesta que arroja un chatbot esté libre de sesgos? Aún valdría la pena volver al cuerpo, a su fuerza de gravedad, o al campo de indeterminación que actualiza cada vez esa realidad arreal.

Apuntes finales

En este breve recorrido, he elaborado un marco conceptual tentativo para pensar en torno a las nuevas modulaciones del cuerpo en la era del capitalismo informacional, un presente marcado por los procesos de datificación y digitalización, donde la existencia no solo habita una realidad de facto,

³ N. E: “la imagen ya no puede restringirse al nivel de la apariencia superficial, sino que debe extenderse hasta abarcar todo el proceso por el cual la información se vuelve perceptible mediante una experiencia corporeizada” (traducción del editor).

sino también niveles topológicos como el virtual. Desde los escritos póstumos de Nietzsche, elaboré una apertura conceptual para pensar qué es un cuerpo, definiéndolo como un campo de gravedad múltiple y polimorfo sobre el que reposan distintas intensidades. Por otro lado, con ayuda de las reflexiones de Jean-Luc Nancy, Judith Butler y Paul Preciado, establecí una apertura reflexiva en torno al fenómeno del cuerpo, entendiéndolo como una somateca sujeta al poder, cuya ecotecnia modula nuevas formas de habitar el presente digitalizado. Finalmente, desde las reflexiones de Bernardi en *Fenomenología del fin*, abordé la urgente reconfiguración epistemológica que necesita el cuerpo para comprender sus formas de acoplamiento a la proliferación de yuxtaposiciones digitales, desencadenantes de patologías ante la manifestación exagerada de infoestímulos.

Podríamos afirmar, entonces, que el cuerpo ya no cabe en sí mismo: las yuxtaposiciones estimulantes que ofrecen las imágenes digitales transforman la piel. Al mismo tiempo, asistimos a un presente digitalizado, en que la realidad de facto y la realidad digital entran en un mismo pliegue de afectos e intensidades. Yuk Hui (2020) plantea que la inteligencia artificial comporta una paradoja: “a través de su exteriorización, se confunde con un mundo construido por ella misma”. Esto quiere decir que lo real se colma de nuevas capas de sentido como la infoesfera, que es igual de habitable que aquello que denominamos “realidad”. Por ello, urge pensar en una ética del cuerpo digital: aquel cuerpo que implosiona en forma de datos, interpretado por algoritmos predictivos que modulan su comportamiento. Aquel cuerpo cuya mirada es devuelta por las interfaces, los servicios de streaming y las plataformas informacionales. Aquel cuerpo que no cabe en las hebras orgánicas de su nacimiento y ha rebosado su centro de gravedad.

En el deshuesadero, los cuerpos se sostienen unos con otros. Su fuerza los ha empujado a la gravedad. Allí, apilados, extendidos, pantallas y manos. También cables y ojos se mueven de un lado a otro: buscan, rastrean. Mirar equivale a intentar alcanzar con los dedos de un ojo esas imágenes, contradictorias, confusas. Imágenes a las que somos ciegos, pues no cesan de mutar. Lo real se bifurca, entra por la boca de un paisaje artificial. Allí, lo que se dice llamar realidad comienza a dilatarse. Se mira como Narciso

en el agua, pero en su reflejo hay más de una imagen, más de un cuerpo. Geografía de la piel multiplicada. Permanece, se ausenta. Esporangios, enredaderas. Lúnulas, tendones, cráneos, fisuras. Piel de dígitos, punto de intersección. El mundo se proyecta en cámaras de seguridad. Oprime y pellizca. La dermis pesa, llena de ácaros. Voltaje, hologramas de ángeles muertos. Un cadáver duerme bajo la higuera. Topología virtual: datos y metadatos. Sexo, edad, parentesco, nacionalidad, ocupación, fenotipo. Historial médico y delictivo. Germinan y se incrustan, esparcidos, los cuerpos de una fábrica: piezas, palancas, embragues, bielas, circuitos, horquillas, cardanes. Bordamos de punta a punta las costuras de otros ríos. Borrasca, chatarra acumulada. Somos restos que descansan en algún lugar del futuro.

REFERENCIAS

- Benjamin, Walter. El origen del Trauerspiel alemán. Abada, 2012.
- Berardi, Franco. Fenomenología del fin. Sensibilidad y mutación conectiva. Caja Negra, 2020.
- Borges, Jorge Luis. Ficciones. Random House, 2011.
- Buck-Morss, Susan. “Estética y anestésica. Una revisión del ensayo de Walter Benjamin sobre la obra de arte. La balsa de la medusa 25, 1993. 55-98.
- Butler, Judith. Cuerpos que importan. Sobre los límites materiales y discursivos del “sexo”. Paidós, 2002.
- Castillo, Alejandra. Adicta imagen. Ediciones La Cebra, 2020.
- Han, Byung-Chul. En el enjambre. Herder, 2014.
- Hansen, Mark B. N. New Philosophy for New Media. MIT Press, 2004.
- Heidegger, Martin. “La pregunta por la técnica”. Revista de Filosofía 5, n° 1, 1958. 55-79.
- Hui, Yuk. Fragmentar el futuro. Ensayos sobre tecnodiversidad. Caja Negra, 2020.
- Deleuze, Gilles. Nietzsche y la filosofía. Anagrama, 2016.
- Deleuze, Gilles. “Posdata sobre las sociedades de control”. En Christian Ferrer (Comp.). El lenguaje literario. Ed. Nordan, 1991.
- Jara, José. Nietzsche, un pensador póstumo. El cuerpo como centro de gravedad. Anthropos, 1998.
- Land, Nick. “Colapso”. Aceleracionismo. Estrategias para una transición hacia el poscapitalismo. Caja Negra, 2019.
- Nancy, Jean-Luc. Corpus. Arena Libros, 2003.
- Nietzsche, Friedrich. Así habló Zaratustra. Alianza, 2011.
- Nietzsche, Friedrich. La voluntad de poder. Edaf, 2000.
- Oyarzún, Pablo. “Lección del cuerpo. A propósito de Nietzsche, un pensador póstumo, de José Jara”. Revista de Filosofía 53, 1999. 187-192.
- Pasquinelli, Mateo. “Despuntos: Del crecimiento y la forma de la policía de los patrones”, 2015.
- Preciado, Paul. Yo soy el monstruo que os habla. Anagrama, 2020.

- Recalcati, Massimo. *El hombre sin inconsciente*. Paradiso Editores, 2021.
- Rodríguez, Pablo. *Las palabras en las cosas. Saber, poder y subjetivación entre algoritmos y biomoléculas*. Cactus, 2019.
- Stiegler, Bernard. *Nanjing Lectures. 2016-2019*. Open Humanities Press, 2020.

Invitación a una tecnoestética de la Inteligencia Artificial Generativa

Dusan Cotoras S.

Introducción: del mundo al vector

El momento actual de la inteligencia artificial (IA) puede entenderse como la cristalización de una contradicción estructural centrada en la apropiación de un vasto acervo cultural. Aquello que durante siglos se ha sedimentado como saber colectivo en libros, archivos, lenguajes o gestos ordinarios es capturado hoy por infraestructuras de cómputo que procesan, comprimen y reordenan estos archivos bajo criterios estrictos de optimización. En esta operación, los modelos de lenguaje a gran escala convierten la expresión colectiva en un insumo para el régimen de producción de riqueza, desplegando una paradoja inquietante donde la misma maquinaria que moviliza el archivo cultural para su valorización tiende a erosionar la heterogeneidad que le otorga densidad histórica. Este proceso empuja la diversidad hacia un promedio homogenizante, fenómeno que en la jerga del aprendizaje automático se conoce como “colapso modal” o “atrofia de la variación”, señalando el punto donde la riqueza del pasado se agota en la repetición del presente.

El presente ensayo sostiene que comprender tal paradoja exige redefinir la relación entre técnica y estética, desplazando a esta última desde el dominio de la apreciación del resultado hacia el análisis de las condiciones operativas que la posibilitan. La pregunta que guía el texto indaga en cómo pensar —y disputar— la dimensión estética de los sistemas de IA generativa

cuando sus procedimientos amenazan con un colapso progresivo de la cultura. Propongo abordar esta cuestión desde la perspectiva de una tecnoestética que examine la coherencia interna de los modelos de IA, analizando las arquitecturas neuronales, las políticas de construcción de conjuntos de datos y las funciones de pérdida que institucionalizan qué cuenta como una salida deseable.

El punto de apoyo de esta redefinición no se encuentra en una promesa de transparencia plena, sino en el reconocimiento de sus límites constitutivos. En el aprendizaje automático, tales límites se manifiestan en la opacidad de las representaciones internas, en los errores sistemáticos y en la imposibilidad de predecir o controlar exhaustivamente los resultados. Es precisamente en esos márgenes de indeterminación —donde el modelo excede la intención de sus operadores— que una práctica tecnoestética puede acceder a la inmanencia del sistema. El objetivo no es simplemente deconstruir sus operaciones, sino reconfigurar los ciclos de entrenamiento e inferencia que sostienen su funcionamiento. En otras palabras, se aspira a modelar —dentro de la propia optimización— lógicas de valoración que no sean reducibles al capitalismo. En última instancia, se trata de preguntar si el espacio vectorial debe seguir funcionando como un dispositivo de captura o si puede ser reimaginado como un campo para la composición de futuros alternativos.

La gran compresión de la cultura

La irrupción de la IA generativa en la producción cultural oculta un proceso subrepticio de compresión generalizada que trasciende las promesas de democratización o de creatividad aumentada de las grandes compañías. Entiendo por IA generativa las técnicas capaces de producir imágenes, textos o sonidos mediante la extracción de regularidades en repositorios masivos de datos. En este escenario cobran relevancia arquitecturas como los *transformers*, que modelan dependencias contextuales en secuencias, o las redes adversarias como las GAN, las cuales alcanzan un grado de realismo sin

precedentes a través de la competencia entre generación y discriminación. Pese a sus diferencias, en ambos casos la cultura deja de conservarse como archivo para codificarse en parámetros de lo que el sistema aprende a procesar como relevante.

La “compresión con pérdidas” que suponen sus procedimientos no es otra cosa que una reducción donde se sacrifica el detalle para salvar lo que se considera fundamental bajo un criterio de optimización. Así, la pérdida deja de ser un fallo para convertirse en la condición misma de la eficacia. Durante el entrenamiento, esta lógica se manifiesta en la función de pérdida: un mecanismo dirigido al ajuste de los parámetros y a fijar un horizonte normativo que decide qué es un acierto y qué es un dato prescindible sin necesidad de recurrir a la interpretación.

Esta homogeneización operada por la IA podría entenderse como un nuevo episodio en la historia del “intelecto general”, aquel concepto con el que Marx anticipó el momento en que el conocimiento social acumulado se volvería la fuerza productiva dominante. Lo decisivo en nuestra época es que esa inmensa y anónima productividad de la humanidad, que abarca desde las tradiciones orales hasta las prácticas creativas digitalizadas, se encuentra hoy sometida a un proceso de captura que la transforma en un activo financiero. De este modo, aquello que Marx vislumbró como una potencia colectiva se ve hoy cercado como materia prima para el entrenamiento de modelos generativos bajo un régimen de propiedad privada. En consecuencia, la creatividad colectiva es puesta a trabajar en un régimen de alienación peculiar, tanto porque produce resultados sin reconocerse en ellos como porque alimenta el circuito que reordena las condiciones mismas de la producción cultural. Dicho de otro modo, lo que retorna como imagen, texto o sonido sintético resulta inseparable de una economía de la reducción donde la diversidad queda subordinada a lo que el modelo puede estabilizar sin fricción alguna.

Propongo denominar “realismo abstracto” al dispositivo de legitimación que acompaña esta conversión, el cual opera como una arquitectura silenciosa encargada de validar la autoridad de lo calculado sobre la densidad de lo vivido. Tal mecanismo consiste en aceptar el resultado del modelo

como una evidencia incuestionable de lo real por el solo hecho de haber sido procesado, asumiendo que la fuerza del cómputo otorga, por su propia naturaleza, una objetividad que la experiencia humana no puede reclamar. Se instala de este modo un fetichismo del *output* donde la veracidad se transmuta en una propiedad de la eficiencia algorítmica.

En un sentido similar, Alfred Sohn-Rethel se refirió hace medio siglo a cómo la abstracción puede operar como una práctica social que precede a la conciencia. Del mismo modo que el dinero instituye equivalencias abstractas entre mercancías que no tienen nada en común, el *embedding*¹ instituye una comparabilidad numérica universal entre los fragmentos dispersos de la cultura. Un *embedding* no es sino una codificación que transmuta la palabra, la imagen o el sonido en un vector, el cual se despliega como una serie de coordenadas dentro de un espacio multidimensional.

Podemos observar este fenómeno con particular claridad en el trabajo de artistas que han abrazado de manera acrítica el realismo abstracto, convirtiéndose en sus más emblemáticos evangelistas. En instalaciones como *Machine Hallucinations* o en *Unsupervised*, por ejemplo, Refik Anadol parte de un corpus masivo de imágenes para ser traducido en un modelo.

¹ **Embedding:** en español “incrustación”, refiere a una técnica de machine learning utilizada principalmente en modelos de inteligencia artificial o Large Language Models/LLM (Grandes Modelos de Lenguaje) ligados al procesamiento del lenguaje natural o PNL (subcampo de la informática que, a grandes rasgos, se encarga de que las máquinas puedan reconocer y procesar el lenguaje humano, escrito y oral, así como generar respuestas comprensibles para este). El embedding conlleva la traducción de imágenes, textos, audio, gráficos y video en un formato matemático que permite al algoritmo procesarlo con mayor facilidad. Así, a cada parte de la información, se le asigna un valor que lo convierte en un vector denso de números reales en un espacio continuo de baja dimensión y, por lo tanto, más eficiente y fácil de trabajar desde el aspecto computacional. En este sentido, un vector es una matriz de números que a su vez indica la ubicación del objeto en la dimensión especificada. Esto le permite al algoritmo tanto detectar objetos similares y establecer similitudes/diferencias como también establecer relaciones semánticas entre los objetos de una manera más precisa. Cfr. Barnard, Joel. “¿Qué es embedding?” IBM Think, IBM, 2025, <https://www.ibm.com/es-es/topics/embedding>

Lo que el público experimenta bajo la forma de una revelación suele ser, en términos estrictamente técnicos, la visualización de interpolaciones entre las representaciones numéricas del modelo.

Estos recorridos producen transiciones porque el sistema ha logrado aprender regularidades estables dentro del espacio latente, eliminando cualquier rastro de la discontinuidad que caracteriza a lo real. De este modo, la salida del modelo adquiere un aura de realidad que no depende de su referencia a objetos verificables en el mundo, sino de una coherencia formal en el proceso de síntesis que se presenta frente al espectador como si fuera la evidencia de un universo contenido en los datos. La espectacularidad de la imagen funciona entonces como una validación sensible de la abstracción, logrando que la mirada acepte la verosimilitud estadística como una realidad superior. En su coreografía de píxeles, la ausencia de fricción se vuelve el síntoma de un realismo que ha renunciado a la historia para refugiarse en la perfección del promedio.

De ahí que lo propuesto en el presente ensayo consista en abandonar el terreno cómodo del comentario sobre la imagen final para desplazar la atención hacia las operaciones que la hacen posible y, sobre todo, deseable. Para ello es necesario volver visibles los umbrales de decisión que sostienen la apariencia de neutralidad, revelando qué se incluye y qué se excluye, qué se etiqueta y bajo qué taxonomías, qué se degrada como ruido o qué se corrige como error bajo las métricas que definen la calidad. La pregunta decisiva, entonces, no reside en cuán impresionante resulta un output, sino en qué tipo de mundo presupone la cadena de operaciones que lo produce y qué tipo de mundo termina por consolidar cuando ese resultado circula como si fuera lo dado.

Asalta la inmanencia del modelo

El realismo abstracto tiende a describir el aprendizaje automático como una fábrica de posibilidades ilimitadas bajo la condición de buscar el *prompt*

adecuado. Esta imagen de potencia inagotable resulta seductora, pero confunde la capacidad combinatoria con la apertura ontológica. Lo cierto es que los modelos de IA no representan un acceso directo a lo posible, sino que constituyen sistemas que operan bajo restricciones internas. Cuando la retórica de las corporaciones promete una libertad sin fricciones, la práctica revela un conjunto de límites que no deben entenderse como simples defectos a corregir. Por el contrario, estos límites emergen como rasgos estructurales de su propio funcionamiento, definiendo las fronteras acerca de lo que el sistema puede imaginar y, por extensión, de lo que nos permite imaginar a través de él.

Entre esos límites destaca, en primer lugar, la imposibilidad de anticipar por completo el comportamiento del sistema en condiciones reales de uso, incluso cuando sus objetivos han sido fijados bajo una lógica de control estricta. A ello se suma la opacidad constitutiva de sus representaciones internas, las cuales no equivalen a conceptos interpretables por el lenguaje humano, sino a configuraciones numéricas cuyo sentido solo se estabiliza momentáneamente en el acto de producir una salida. Sin embargo, la consecuencia más sugerente de este conjunto de restricciones no es una limitación meramente negativa. De tales fronteras emerge un excedente, una suerte de resto indómito que el sistema produce sin poder clausurarlo jamás bajo una intención previa, una previsión técnica o una finalidad puramente instrumental.

Tal excedente puede comprenderse, desde la perspectiva de Gilbert Simondon, como el “margen de indeterminación” que define la tecnicidad de un objeto frente a la rigidez del automatismo. Para Simondon, la perfección técnica no reside en la obediencia absoluta a una finalidad preestablecida, sino en la capacidad del sistema para incorporar un grado de sensibilidad hacia lo imprevisto que le permita responder a sus propias resonancias internas y a la complejidad del entorno. En el caso de la IA, este margen se manifiesta allí donde la coherencia estadística del realismo abstracto se quiebra, dejando espacio para una operatividad que no ha sido clausurada por la optimización ni agotada por la captura de datos. Habitar ese resto significa reconocer que la máquina no es un autómatas cerrado, sino un individuo

técnico que porta una potencia de invención latente, un campo de fuerzas donde la indeterminación es la condición de posibilidad de una estética capaz de abrir un campo de posibilidades hacia lo verdaderamente singular.

La tecnoestética que aquí se propone comienza precisamente donde la promesa del automatismo se interrumpe. Su apuesta consiste en trabajar con el excedente que las operaciones del modelo ponen en circulación, explorando ese margen de indeterminación como un campo en disputa. Esto implica tratar al modelo menos como una herramienta de ejecución y más como un medio operativo, un entorno de procedimientos donde el artista negocia condiciones y aprende a leer los síntomas de aquello que el sistema no logra dominar. Asaltar la inmanencia del modelo significa, en este contexto, entrar en su lógica efectiva para abrir dentro de ella espacios capaces de volver sensible lo que el propio régimen de generación tiende a aplanar. En esta grieta entre lo calculado y lo imprevisto, la práctica estética recupera su potencia crítica, transformando la clausura estadística en una apertura hacia lo que todavía no ha sido nombrado por el modelo.

Asaltar la inmanencia del modelo significa también reconocer, siguiendo la estela de Deleuze y Guattari, que el aprendizaje automático no constituye una realidad trascendente, sino un plano de consistencia donde se persiguen movimientos, velocidades y relaciones de fuerza entre datos. En esta arquitectura, la inmanencia se despliega como una red de intensidades numéricas, lo que nos obliga a abandonar la búsqueda de un significado profundo para intervenir directamente en su flujo de operaciones. El artista actúa entonces experimentalmente, trazando líneas de fuga a través de la propia geometría del sistema, forzando al modelo a derivar configuraciones singulares que su lógica de optimización nunca habría podido anticipar.

En su sentido fuerte, el concepto de tecnoestética –tal como fue formulado por Gilbert Simondon– no remite a la belleza aplicada a los objetos técnicos, sino que designa una modalidad de la experiencia que se activa cuando un sistema técnico deja de percibir su coherencia interna. La tecnoestética se manifiesta en el momento en que el sistema revela su modo de resolver tensiones, de distribuir funciones y de hacer compatibles elementos heterogéneos sin por ello borrar del todo su fricción constitutiva.

Bajo esta mirada, la belleza no aparece como un suplemento cultural, sino como el efecto de una articulación lograda, de una cierta elegancia operativa en la que la necesidad del ensamblaje no cancela su contingencia, sino que la expone bajo la forma de un funcionamiento que podría haber sido de otro modo y que, sin embargo, se sostiene con una precisión inquietante.

La tecnoestética, así entendida, intenta leer los mecanismos que hacen aparecer dichas formas para educar una sensibilidad atenta al campo de relaciones que sostienen al modelo, allí donde la interfaz tiende a presentar los resultados como si fueran entidades autosuficientes. Lo que se abre entonces es una práctica que trabaja con la incertidumbre y con las restricciones del sistema como el lugar mismo donde puede hacerse visible otra política de la percepción, una que no se rinde ante la imagen terminada, sino que habita la tensión de su propia posibilidad.

Ahora bien, ¿dónde se inscriben de manera concreta estos límites y excedentes en los modelos generativos actuales? Una primera localización se halla en lo que, por conveniencia, se denomina espacio latente. Su definición no designa un lugar en sentido físico ni un archivo oculto de imágenes preexistentes, sino una representación numérica en la que el modelo codifica rasgos y relaciones aprendidas para poder generar una salida coherente. En este dominio interno, los elementos no se ordenan bajo la lógica de un catálogo o un índice, sino como configuraciones de vecindad, densidad y separaciones relativas que el modelo utiliza para navegar la probabilidad.

El espacio latente constituye así una geometría de lo posible donde cada punto representa una síntesis potencial y cada desplazamiento entre vectores se traduce en una transformación visual o semántica. Es precisamente en los pliegues de esta topología donde la tecnoestética encuentra su materia prima, pues allí donde el realismo abstracto busca la estabilidad del promedio, el foco puesto en la inmanencia del modelo busca las zonas de baja densidad, los vacíos entre clústeres y las trayectorias que el modelo recorre con dificultad, revelando que la coherencia del sistema no es una verdad absoluta, sino una delicada arquitectura de distancias numéricas.

La indeterminación aparece cuando se observa que ese espacio se asemeja más a un terreno irregular cuya geometría depende de las restricciones propias de su arquitectura. Existen regiones densas en las que el modelo produce resultados consistentes debido a la concentración de patrones frecuentes que garantizan la fluidez del output. Por el contrario, hay regiones raras donde la generación pierde estabilidad y donde emergen mezclas impropias o saltos abruptos de forma y contenido que desafían la lógica del promedio. Y, sobre todo, la relación entre un punto interno y una imagen final no funciona como una correspondencia biunívoca, sino como una traducción siempre mediada por la probabilidad. Este carácter inestable no constituye un defecto, sino un excedente estructural, una geografía interna donde el modelo revela sus zonas de alta coherencia y, simultáneamente, sus bordes de descomposición. Para una tecnoestética radical, esa irregularidad no es un problema que se deba alisar mediante la optimización, sino un campo de fuerzas que puede ser explorado como la materia prima de una nueva sensibilidad.

Podemos sumar a lo anterior los excedentes que se derivan del propio proceso de entrenamiento, esa fase crítica en la que el modelo ajusta millones de parámetros mediante variaciones infinitesimales orientadas a reducir la función de pérdida. Se trata de un recorrido que suele desembocar en una meseta donde el rendimiento se considera aceptable bajo las restricciones impuestas por el *dataset*, la arquitectura y el presupuesto de cómputo disponible. El modelo queda así fijado en una solución contingente, una configuración específica entre las múltiples trayectorias posibles que el azar y el cálculo permitieron consolidar.

Esa contingencia no desaparece una vez finalizado el proceso, sino que deja rastros imborrables en su conducta posterior al determinar sesgos, puntos ciegos y preferencias estéticas que no deben leerse como errores de programación, sino como cicatrices de su propia génesis. Para la tecnoestética, estos restos del entrenamiento constituyen una mnemotécnica que puede ser reactivada, permitiendo que el artista no solo interactúe con lo que el modelo sabe hacer, sino con las huellas de todo aquello que el sistema tuvo que sacrificar para volverse funcional. En esta recuperación de lo omitido, la práctica estética puede transformarse así en una arqueología de los

pesos y las pérdidas, donde el asalto a la inmanencia consiste en invocar los espectros de las soluciones descartadas que aún habitan, de forma latente, la estructura del modelo.

Esos rastros se vuelven legibles cuando se analiza el *output* como síntoma del modo en que el sistema estabilizó su aprendizaje. Lo que coloquialmente se denomina error suele ser, en rigor, la manifestación visible de compromisos internos que el modelo debió asumir para funcionar. Texturas que se duplican, bordes que se licúan o perspectivas que colapsan no representan accidentes que bastaría corregir, sino que señalan zonas donde el modelo no dispone de una representación suficientemente consistente para mantener la coherencia bajo condiciones de alta variación. Estos fallos delatan los atajos estadísticos que funcionan en promedio, pero fracasan en la especificidad, revelando tensiones entre patrones incompatibles del entrenamiento que han sido promediados en una síntesis que aún conserva las huellas de su conflicto. En ese sentido, las anomalías hacen visible la serie de compensaciones que el sistema debió realizar para existir como generador y, por lo mismo, constituyen un excedente fundamental, pues permiten leer en la forma misma de la falla la historia material de una optimización que nunca es neutral.

Finalmente debe considerarse la contingencia relativa a la inferencia, entendida como el momento crítico en que el modelo genera una salida efectiva. Aun después de concluir el entrenamiento, la ejecución no constituye una simple reproducción determinista de una respuesta correcta, sino que se despliega como un cálculo de posibilidades. En los modelos de lenguaje, la generación implica elegir el siguiente *token*² a partir de una distribución de probabilidades donde se introducen parámetros específicos que

² **Token:** en el contexto de la IA y los modelos de procesamiento natural del lenguaje o PNL (ver entrada: embedding), corresponden a las unidades más pequeñas de información que necesita un modelo PNL para procesar, interpretar y generar textos. Una forma de entender un token sería visualizarlo como un “átomo de información” y el nexo que permite la traducción del lenguaje natural al procesamiento matemático de los modelos de IA. Así, un token puede ser desde una palabra sencilla a un determinado segmento de (como un prefijo, sufijo, raíz, declinación, etc), hasta signos de puntuación o incluso emojis. En

regulan cuánta diversidad o riesgo se permite en esa elección. Por su parte, en los modelos de imagen la síntesis incorpora procedimientos de muestreo que integran ruido controlado tanto en la inicialización como en las etapas de refinamiento.

Esa contingencia constituye una condición indispensable para garantizar el rendimiento del sistema, pues sin una variación controlada el modelo tendería a repetir salidas dominantes. Para la práctica artística, este umbral ofrece un punto de intervención especialmente nítido en el que el azar no aparece como pura arbitrariedad, sino como un componente estrictamente parametrizable. La semilla aleatoria fija el punto de partida del muestreo y permite contrastar ejecuciones de manera rigurosa, mientras los parámetros de exploración determinan el radio de búsqueda y definen cuánto se desvía el sistema de la solución más probable o cuánto riesgo asume al elegir una trayectoria. Es en esa gestión fina de la variación donde la novedad puede transformarse en método, convirtiéndose en una forma de extraer lo inesperado desde el interior del régimen de cálculo sin tener que delegar la creación a la retórica del milagro técnico.

Algunos artistas han comprendido que el trabajo tecnoestético consiste precisamente en acceder a los intersticios donde el modelo se revela como un sistema con bordes, umbrales y zonas de inestabilidad. En *Latent*

términos generales, cada parte de un texto o imagen es convertida en una pieza de información, la que a su vez es dividida en segmentos más pequeños (tokenización). Luego, a cada token se le asigna un valor numérico único para luego pasar por el proceso de embedding. De esta forma, el modelo puede procesar la información y establecer las relaciones de significado necesarias para formular una respuesta coherente.

Por otro lado, los tokens también corresponden a la moneda de cambio que utilizan varios de los proveedores de plataformas de IA, como lo pueden ser OpenAI o Anthropic. Así, el cobro generado al usuario se calcula con base a la cantidad de tokens que se ingresan en la entrada de la instrucción (el input) y los que arroja la respuesta de salida (output). Cfr. Maksymenko, Daniil y Oleksii Turuta. "Tokenization Efficiency of Current Foundational Large Language Models for the Ukrainian Language". *Frontiers in Artificial Intelligence*, vol. 8, 13 ago. 2025, art. 1538165. PubMed Central, doi:10.3389/frai.2025.1538165

Topographies, Mario Guzmán emplea redes generativas antagónicas para navegar aquellas regiones donde el modelo paisajístico pierde su consistencia. Guzmán cartografía trata las zonas de baja densidad como territorios especulativos en los que la coherencia se deshace, volviendo legible, en ese mismo proceso de disolución, la forma de mundo que el modelo ha aprendido a privilegiar. Por su parte, en *Training Phantoms*, Claudia González Godoy sitúa el foco en el entrenamiento entendido como un proceso vivo. Al capturar los estados tempranos de una GAN, cuando las formas aún no han logrado estabilizar sus contornos ni sus texturas, la artista convierte los artefactos transitorios en su material principal, tratándolos no como fallas corregibles sino como las huellas de una lucha formal por producir consistencia.

A estos casos ejemplares pueden sumarse los trabajos que vuelven explícita la infraestructura de aprendizaje al reubicar la cuestión estética en la cadena de producción de datos y en las decisiones que permiten entrenar un modelo. En *Mosaic Virus*, Anna Ridler etiqueta un archivo propio de tulipanes y lo utiliza como conjunto de entrenamiento, logrando que la obra haga perceptible cómo la imaginación del modelo depende de una taxonomía previa. En una dirección similar, el proyecto *Training Humans* de Trevor Paglen y Kate Crawford, junto con la intervención *ImageNet Roulette*, desmantelan la aparente neutralidad de los conjuntos de datos al trabajar con sus categorías y etiquetas. Sus propuestas muestran cómo los sistemas de visión artificial no operan en un vacío técnico, sino que heredan sesgos y clasificaciones históricas.

Estas prácticas se sitúan directamente en el umbral de la inferencia, ese instante donde el resultado final depende de decisiones de muestreo y de una variación controlada que desafía el determinismo algorítmico. En la serie *Learning to See*, Memo Akten articula un instrumento visual que permite explorar y manipular en tiempo real cómo un sistema entrenado organiza su propia percepción, logrando que lo reconocido por el modelo se manifieste como una reconstrucción probabilística cuya salida cambia en consonancia con los parámetros asociados a dicha interpretación. Por su parte, en el campo de la generación biomórfica, *Neural Zoo* de Sofia Crespo

trabaja con interpolaciones en el espacio latente que hacen emerger criaturas plausibles y simultáneamente imposibles en las transiciones mismas del modelo, revelando una biodiversidad sintética que habita en los pliegues de lo no clasificado.

Lo decisivo, entonces, es que la IA no ofrece un horizonte de control total, sino un campo atravesado por restricciones estructurales donde sus representaciones internas nunca son transparentes, su aprendizaje queda marcado por compromisos y cada ejecución reintroduce un margen de indeterminación irreductible. La propuesta tecnoestética implica convertir esa indeterminación en un método riguroso, transformar los artefactos en huellas operativas y tratar la variación probabilística como una apertura hacia lo imprevisto. Solo bajo estas condiciones el excedente deja de ser un subproducto residual de la computación para convertirse en un recurso principal, capaz de sostener una práctica artística que no se limita a explotar la máquina como un instrumento dócil, sino que negocia con ella, desde la propia inmanencia de sus operaciones, la producción de diferencias que no estaban contempladas en el guión inicial del modelo.

Principios de una ecología regenerativa

¿Hacia dónde puede apuntar una práctica tecnoestética que no quede atrapada en la mera deconstrucción o en la producción de anomalías efímeras? La respuesta preliminar se circunscribe a un principio aparentemente modesto, pero radical en sus implicaciones bajo el concepto de regeneración. Frente a la lógica extractiva de la generación, la regeneración propone una estética que busque crear de otro modo al introducir la conciencia histórica en los bucles cerrados de entrenamiento y se define como la voluntad de intervenir en la estructura del modelo para evitar la espiral degenerativa del colapso modal. De este modo, se busca cultivar en su lugar una diversidad técnica que sea capaz de enriquecerse a sí misma en lugar de consumirse, permitiendo que la máquina deje de ser un motor de erosión cultural.

Este principio se aleja de cualquier romanticismo naturalista. No aboga por un retorno a un origen puro, sino por una reprogramación crítica de las condiciones de posibilidad técnicas. Implica reconocer que la creatividad no reside principalmente en la autoría de un objeto singular, sino en la capacidad de configurar los sistemas que hacen posibles ciertos objetos y no otros. Por ello, una tecnoestética regenerativa busca volver atrás para reabrir caminos clausurados por la optimización, buscando rescatar del olvido aquellos materiales culturales que el promedio global descarta habitualmente. Se trata de reinscribirlos en el espacio vectorial con toda su carga de contexto y conflicto para alterar la geometría misma de lo generable, asegurando que la máquina no sea un eco del vacío, sino una herramienta para la persistencia de la complejidad.

Un programa tecnoestético orientado por la regeneración se articula, entonces, en varios frentes entrelazados. En primer lugar, exige desplazar la mirada desde la superficie seductora de la imagen hacia la profundidad de la abstracción que la posibilita. Esto significa cultivar una capacidad crítica para leer los modelos no por lo espectacular de sus resultados, sino por sus arquitecturas internas. Un artista regenerativo debe preguntarse por la genealogía de los vectores, indagando de qué imágenes proviene esa dirección semántica que hoy llamamos belleza o coherencia, o qué exclusiones violentas hicieron posible esta aparente neutralidad algorítmica. Esta práctica, que podríamos denominar arqueología vectorial, se constituye como el primer antídoto contra la naturalización del realismo abstracto, pues desmantela la ilusión de una visión sin cuerpo para revelar las cicatrices del proceso que la sustenta.

En segundo término, la regeneración requiere inscribir las operaciones técnicas en una historia crítica de la forma-valor. El vector debe entenderse como la cristalización de una racionalidad histórica específica que tiende hacia la homogeneización de lo sensible. Comprender la IA generativa implica necesariamente rastrear su linaje en las abstracciones reales del capitalismo, desde el dinero hasta el dato, para no sucumbir a la ilusión de que sus criterios de relevancia o similitud poseen un carácter natural o universal. Esta conciencia histórica permite intervenir en los modelos no como

ingenieros neutrales, sino como críticos de la razón algorítmica, sujetos capaces de rediseñar incluso las funciones de pérdida para que comiencen a valorar la diversidad cultural y la disidencia formal por encima de la mera fidelidad estadística.

El tercer frente se consagra en el trabajo explícito con el excedente del modelo como materia prima de una resistencia cognitiva. Una tecnoestética orientada por la regeneración asume que el aprendizaje automático es incompleto y reconoce su margen de indeterminación como su condición estructural más valiosa. En lugar de percibir esta falta de clausura como un defecto técnico que deba ser intervenido, la propuesta regenerativa la identifica como el reservorio de lo posible no capitalizado. Es precisamente en los *glitches*, en las zonas de fricción y en las regiones de baja probabilidad donde se vuelve viable *hackear* el espacio latente mediante una lógica distinta a la de la optimización, permitiendo que emerjan formas que no responden a la utilidad ni a la predicción, sino a la pura potencia de lo que todavía no ha sido nombrado.

El cuarto principio desplaza la tecnoestética desde la crítica negativa hacia una praxis reparativa que asume la responsabilidad de reconstruir el tejido técnico. Intervenir en el modelo no debe tener como único fin exponer sus sesgos o desestabilizar sus operaciones, sino que puede buscar también reparar, retejer y enriquecer sus conexiones internas para devolverles una escala humana y situada. Esto implica abrazar prácticas como el *dataset backing* mediante el uso de archivos comunitarios que resisten la escala global, la creación de modelos de baja resolución que priorizan la profundidad interpretativa sobre la hipertrofia de parámetros, o el desarrollo de interfaces que hagan legible el costo material y energético de cada generación.

Finalmente, la regeneración apunta a un impacto profundo en los circuitos infraestructurales. Una tecnoestética consecuente no puede contentarse con producir obras contemplativas, sino que debe aspirar a rediseñar las condiciones de producción, almacenamiento y circulación de toda la cultura algorítmica. Esto supone abogar por modelos de gobernanza abierta de los conjuntos de datos críticos, por infraestructuras de computación distribuida de bajo impacto energético y por protocolos técnicos que permitan

que los modelos conserven la memoria de sus versiones anteriores. Al exhibir su historial como un documento de sus propias transformaciones en lugar de borrarlo en nombre de una mejora perpetua, la IA deja de ser una caja negra para convertirse en un archivo vivo. El horizonte último de esta propuesta es el de una ecología regenerativa de la cultura algorítmica, entendida como un sistema donde los ciclos no extraigan valor para alimentar una acumulación privada, sino que regeneren en cada iteración las condiciones de posibilidad para una diversidad mayor y para un espacio común más habitable.

En última instancia, la regeneración es el nombre de una tecnoestética de la responsabilidad histórica ejercida en tiempo real. Representa la aceptación de que habitamos una cultura técnica y de que nuestra tarea no consiste en soñar con una salida utópica de ella, sino en transformar su ecosistema en un lugar más diverso y consciente de sus propios mecanismos de apertura. Este programa se define como mínimo no por una falta de ambición, sino porque establece la base desde donde cualquier práctica artística puede comenzar a construir un porvenir que no sea la mera prolongación degenerativa del presente. El horizonte se desplaza entonces hacia una regeneración capaz de invocar los destellos de posibilidad latentes, devolviéndonos la capacidad de imaginar mundos que la estadística todavía no ha logrado capturar.

Coda: por una nueva imaginación política

La pregunta que cierra esta invitación es de orden político, pues nos interroga sobre cómo habitar con sentido y responsabilidad un mundo en el que lo sensible deviene un producto de abstracciones. La respuesta a este dilema no reside en la formulación de una teoría dogmática, sino en la adopción de una sensibilidad técnica que se traduzca en una forma de atención capaz de confrontar aquello que, en la máquina, excede los marcos tradicionales de la cultura humanista. En este umbral, la tarea del pensamiento es aprender

a ver en la opacidad del código las nuevas formas de lo común, transformando la perplejidad ante el cálculo en una potencia de invención que nos permita, finalmente, reapropiarnos de los medios de nuestra propia producción sensible.

En este marco, el espacio vectorial deja de ser el destino último de la cultura para transformarse en su nuevo campo de batalla. En él, como se ha demostrado, se libran conflictos decisivos por la representación, por la memoria y por el futuro. La tarea del teórico, del artista o del programador crítico deviene entonces en la de un traductor-parasitario, alguien que aprende a descifrar la lógica del espacio vectorial no para someterse a ella, sino para articular aquello que su diseño original silencia. Se trata de una práctica de doble vía que exige, por un lado, traducir las complejidades culturales —históricas, políticas y afectivas— a operaciones que el modelo pueda procesar sin anular su singularidad y, por otro, traducir las operaciones internas del modelo a términos que nuestra nueva sensibilidad técnicamente ampliada pueda comprender y juzgar críticamente.

La promesa regenerativa de la tecnoestética consiste, precisamente, en convertir esta negociación recíproca en un proceso de enriquecimiento mutuo y no en un empobrecimiento degenerativo. Se trata de un proceso en el que la máquina, forzada a confrontar sus propios límites y los archivos que desbordan sus promedios, se torna gradualmente más compleja y menos opaca. Mientras la cultura, al tener que articularse en diálogo con una racionalidad extraña, agudiza su autocomprensión, refina sus valores y activa, desde esa fricción, nuevas formas de imaginación colectiva. En esta posibilidad latente reside el compromiso último de una tecnoestética de la inteligencia artificial, que no es otro que el de negarse a la mera administración de lo sensible para intervenir, de manera radical y situada, en la programación misma de lo posible.

REFERENCIAS

- Deleuze, Gilles, y Félix Guattari. *¿Qué es la filosofía?* Anagrama, 1997.
- Marx, Karl. *Elementos fundamentales para la crítica de la economía política (Grundrisse) 1857-1858*. 10ª ed., vol. 1, Siglo XXI, 2007.
- Simondon, Gilbert. “Reflexiones sobre la tecnoestética (1982)”. *Sobre la técnica: 1953-1983*, Cactus, 2017, pp. 365–82.
- Simondon, Gilbert. *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Prometeo, 2007.
- Sohn-Rethel, Alfred. *Trabajo intelectual y trabajo manual. Una crítica de la epistemología*. 2ª ed., Dado Ediciones, 2017.

La crisis de la creatividad en la era de la Inteligencia Artificial Generativa

Pablo Vallejos B.

En abril de 2024, Sachin Dev Duval, empresario indio creador de Builder.ai, publicó en Forbes un artículo titulado “Democratized Creativity”, en el cual indicaba que las Inteligencias Artificiales habían comenzado a democratizar la creatividad en diversos ámbitos: “from enhancing storytelling in Bollywood to streamlining software development” (forbes.com)¹. Este punto de vista, más que un statement sobre el rol de la IA en diversas industrias contemporáneas, sirve como eslogan a más de un desarrollador de Inteligencias Artificiales Generativas (IAG de aquí en adelante). Por ejemplo, Suno, plataforma de IAG que genera música según las instrucciones de sus usuarios, indica en su página web “Suno makes high-quality music creation accessible to all”². Por otra parte, Meta AI indica que su generador de imágenes Make-A-Scene “empower[s] creativity for artists and non-artists alike”³. Asimismo, OpenArt (una IAG no afiliada a OpenAI) indica en su página web que es un proceso que “no solo democratiza la creatividad artística, haciéndola accesible independientemente de las habilidades artísticas tradicionales de cada uno, sino que también allana el camino para expresiones artísticas innovadoras”. Cada una de estas referencias demuestran cómo se ha estado construyendo una narrativa en torno a las IAG, posicionándolas como promotoras y democratizadoras de la creatividad y la creación artística. Si bien responden solo a una muestra, los discursos respecto a la posibilidad

¹ N. E: “desde mejorar las narrativas en Bollywood hasta optimizar el desarrollo de software” (traducción del editor).

² N. E: “Suno permite que la creación de música de alta calidad sea accesible para todos” (traducción del editor).

³ N. E: “potencia por igual la creatividad tanto de artistas como de no-artistas” (traducción del editor).

de potenciar las capacidades creativas humanas gracias a las IAG son una tendencia común en diversas empresas desarrolladoras de estas tecnologías, sea para música, artes visuales, escritura o video.

Este punto de partida trae consigo inquietudes respecto a cómo estos discursos promueven una idea de la creatividad humana como algo inaccesible, sea por falta de recursos, medios o tiempo. Es más, como explicaré a lo largo de este ensayo, esto construye una narrativa que anula el quehacer creativo propio de diferentes actividades humanas, en este caso artísticas, al convertirlo en algo indeseable y, por lo tanto, algo susceptible de ser anulado y reemplazado por procesos descriptivos como el prompting.

De manera preliminar vinieron a mí dos intuiciones:

- Primera intuición: la creatividad existe en el proceso del “quehacer”, es decir, en cómo uno manipula los elementos característicos básicos de una disciplina. Esto se diferencia del concepto del “hacer”, en tanto el primero implica la relación entre el sujeto y los materiales, y el segundo permite precisamente que se construyan discursos en torno a lo que se produce por sobre los procesos de creación.
- Segunda intuición: las IAs generativas anulan el proceso creativo porque permiten que el usuario reemplace aquel “quehacer” por uno descriptivo, condicionado por los modelos de prompting propios de la IA. De este modo, si seguimos la narrativa construida por las empresas de IAG, se produce una paradoja: el proceso creativo en sí mismo es aquello que no permite la democratización de la creatividad y del quehacer artístico.

Ahora bien, sería ingenuo afirmar que todo arte y todo lugar de enunciación del arte han sido siempre accesibles. “Hacer arte” puede ser una actividad libre que cada ser humano es capaz de realizar siempre y cuando este reconozca su producto como una obra de arte, o sea aceptada como tal por un grupo de personas. Sin embargo, para llegar a ser un artista profesional, reconocido por la institución correspondiente de su quehacer, sea el arte

visual, la literatura o la música, existe cierto grado de exclusividad que depende de diversos factores, sean económicos, el mercado, las academias o la propia masa consumidora. Es decir, el arte y lo que se reconoce como tal depende de su contexto. Asimismo, las disciplinas artísticas requieren habilidades, materiales y tiempos que no todo sujeto posee. En este contexto, estas IAG se sitúan como democratizadoras de procesos creativos, pero lo hacen sin un ápice de crítica a los sistemas que, de hecho, podrían ser expuestos como entorpecedores del acceso a la creación artística. Más bien, lo que ofrecen es la promesa de potenciar la creatividad sin tomar en cuenta los procesos que intervienen en la creación de uno u otro producto artístico.

Con lo anterior, se puede afirmar que el foco principal de la promoción de las IAG como democratizadoras de la creatividad y el arte es realmente la posibilidad de generar obras sin la necesidad de invertir tiempo en procesos creativos que, sobre todo para los inexpertos, significan tiempo y recursos. El tiempo es sobre todo relevante ya que no se trata solo del momento creativo en sí mismo, sino también de aquel que se invierte en la práctica y el estudio de una disciplina. De hecho, estas ideas forman parte de lo que se puede encontrar textualmente en las preguntas frecuentes de OpenArt: “este proceso no solo democratiza la creación artística, haciéndola accesible independientemente de las habilidades artísticas tradicionales de cada uno, sino que también allana el camino para expresiones artísticas innovadoras”. A raíz de esto, lo que propongo en este ensayo es, como menciono en mi segunda intuición, que estas IAG anulan el proceso creativo o el proceso de creación artística, y privilegian la idea y el producto por sobre la ejecución. Para argumentar esto, resulta productivo concentrarnos en el aspecto de la creatividad, debido a que, pese a ser un concepto discutido, existe una especie de consenso generalmente aceptado que permite precisamente cuestionar la promesa democratizadora de las IAG. El proceso creativo es algo que comparten los artistas más connotados con aquellos principiantes o incluso personas que no se consideran artistas propiamente tal, pero que dibujan, hacen melodías y escriben en su tiempo libre. Por ello, se debe definir la creatividad y problematizar la IA en el quehacer creativo propio de las expresiones humanas.

Así, retomando la primera intuición, la creatividad puede definirse a través de los procesos propios del quehacer artístico, sea en la música, la pintura, el diseño, la escritura, entre otras; y es precisamente allí donde la Inteligencia Artificial se posiciona como un problema, ya que supone reemplazar el pensamiento creativo por uno descriptivo proveniente del sistema neoliberal, donde lo único que importa es el producto y la reducción de los tiempos de creación. Esta forma de comprender la creatividad es algo que Ignacio Götz ya había desarrollado en 1981, quien, en su artículo “On Defining Creativity” indica que “creativity, then, is a process of making”⁴. Es decir, la creatividad se demuestra en el momento de la creación, entre la idea y el desarrollo mental de esta, y el producto final. Ahora bien, la manera en que Götz entiende el “making” de la creatividad se relaciona con lo que propuse en mi primera intuición: el autor lo entiende más como un “quehacer” que un “hacer”, dado que lo sitúa en el proceso mismo de la manipulación con los elementos propios de un proceso. La capacidad creativa no depende de cómo se piense y organice mentalmente un proceso, como tampoco de su resultado, sino que depende de cómo se manipulen los materiales para confeccionar algo que puede ser novedoso. Desde esta idea afirmo que así, en las actividades artísticas, la creatividad se encuentra en los momentos en que se manipulan los elementos propios del quehacer. Dicho de mejor manera, la creatividad se demuestra en cómo un dibujante utiliza trazos y líneas para construir la ilusión de un dibujo terminado; o en cómo un músico utiliza el sonido para crear tonos, ritmos y texturas que son identificados como una canción; o en cómo un poeta produce imágenes y metáforas al jugar con los elementos más pequeños del lenguaje: las palabras y los sonidos propios de la fonética. De este modo también se puede afirmar que la creatividad como proceso del quehacer es propia del ser humano, y que incluso un remixer o un DJ ejecuta acciones creativas ya que los elementos de su quehacer son las canciones que le preexisten.

⁴ N. E: “La creatividad, entonces, es un proceso de crear” (traducción del editor).

Entendiéndolo de este modo, el sujeto creativo no es un “genio inspirado”, como tampoco es una entidad que solo “hace” algo, idea que promueven las empresas desarrolladoras de IAG. La creatividad del quehacer reconoce que el ser humano está inserto en el mundo, y por tanto responde a relaciones con otros, con la naturaleza, la tecnología, la política y su momento histórico. Por otra parte, tampoco hay que pensar que la creatividad solo depende de factores externos interiorizados como en una base de datos, algo que podría llevarnos a afirmar la posibilidad de una “creatividad de la IA”. Así como lo indica Zylinska, entrevistada por José Vertedor, “la creatividad humana siempre ha sido algorítmica, [...] se basa en la ejecución de varios conjuntos de reglas conocidos como programas”. Considero que este tipo de reduccionismos son propios de lo que Pablo Rodríguez reconoce como la episteme contemporánea, o cómo los seres humanos se entienden a sí mismos y el mundo que les rodea: uno de los discursos que ha permitido la datificación y algoritmización de la vida es precisamente la maquinización del ser humano y los procesos naturales. Según el autor, las máquinas dan la sensación de estar vivas porque los seres humanos han devenido epistémicamente en máquinas. Es por esto que no comparto aquella definición algorítmica de la creatividad, puesto que continúa con los reduccionismos maquínicos afines a las formas en que se ejecuta el poder corporativo-político sobre los seres humanos.

Sin embargo, Zylinska no reduce la creatividad solo a los algoritmos, ya que sugiere la idea de que la creatividad humana es diferente a una posible creatividad de las máquinas y la IA. Para ella los resultados más interesantes del uso de IAG son aquellos que podrían ser considerados como fallos, dado que experimentan con el medio, tanto tecnológico como cultural y artístico. Lo novedoso no es lo nuevo, sino lo que se sitúa en los bordes de lo esperado. En estos casos se puede afirmar que la agencia humana está por sobre la de la IAG, algo que no es promovido por las empresas que las desarrollan. El proceso creativo del quehacer tiene lugar precisamente porque lo que se manipula son los límites del programa. Para Zylinska se necesita “una política creativa responsable” que precisamente evite que las grandes empresas tecnológicas usurpen el discurso en torno a la creatividad y el arte, ya que es aquello lo que puede convertir “el arte y la creatividad en una forma reducida de producción sin sentido”. De este modo, la forma en que

las grandes empresas de las IAG venden sus productos es a través de la promoción de una forma algoritmizada de creatividad, donde la agencia humana existe solo como un proceso de prompting o de alimentación de elementos básicos para ser modificados por el programa. Como se indicó, estas empresas venden una promesa de creatividad sin límites dentro de sus propias reglas de juego, es decir, no promueven la experimentación.

Desde el punto de vista de la experimentación los planteamientos de François Zouravichvili sobre el quehacer artístico en *El arte como juego*, permiten profundizar en esta forma de comprender la creatividad. Para él, el acto de creación artística, sea cual sea la disciplina, es un acto de juego, ya que los artistas se permiten jugar con la realidad y con los elementos básicos de la disciplina artística para crear algo nuevo. Sin embargo, él realiza una diferencia importante entre dos maneras de jugar: “la verdadera distinción entre el *game* y el *play* no se sitúa entre un juego reglado y uno creativo sin reglas, sino entre un juego cuyas reglas se imponen desde afuera de antemano y un juego que descansa en la libre búsqueda de reglas que tocan, en una libre exploración de nuestra capacidad de ser afectados” (137). Para él, el arte como juego significa arte como *play*, dado que es la creación y ejecución de reglas de manera libre, construidas en el mismo acto de crear.

Profundizando respecto a la definición del juego como *play*, el autor la define como “una invención perpetua de las reglas transitorias, contrariamente al *game*, en el cual nos instalamos de entrada en un espacio reglado de antemano”. Con esto, se puede afirmar que el proceso creativo responde a las lógicas del juego en tanto *play*. Es decir, inventar las reglas transitorias y con base en ellas construir algo, en lugar de acomodar las ideas en un lenguaje descriptivo con ciertas reglas preestablecidas para obtener resultados deseados. Sin embargo, el uso de IAGs se sitúa en el acto del juego como *game*, dado que el usuario se instala en un espacio donde las reglas han sido preestablecidas en la programación del software y las maneras en que la IA reconoce patrones para producir lo descrito por el usuario.

En el uso de las IA generativas, la acción de *prompting* resulta más bien un estadio previo a la creatividad como tal, ya que representa la organización de una idea, la cual proviene del usuario, pero que debe adecuarse al lenguaje que exige la IA para comprender de la mejor manera lo que se le pide. Estos planteamientos permiten revisar la segunda intuición: si la creatividad es propia del quehacer artístico, las IAG impiden que el usuario ejecute las acciones creativas, debido a que es la IA, en tanto programa, el cual está diseñado para manipular los elementos básicos que conforman su base de datos. Así es posible producir lo que el usuario entiende como una canción, un dibujo, un video o texto, pero que para la IA solo son datos traducidos a un lenguaje que puede “entender”. De este modo, el acto creativo no es ejecutado ni por el usuario ni por la IA, debido a que sus procesos internos lo modifican en función de un lenguaje estadístico de gran escala que produce algo sin la conciencia de estar produciendo.

Esto último resulta relevante al recordar a Katherine Hayles, quien propone que la computación y las IA funcionan como entidades que ejecutan procesos cognitivos no conscientes. Es decir, responden a procesos y funciones motivados por una relación constante con el entorno, sin la necesidad de poseer conciencia sobre esto o sobre sí mismos. En ese sentido, lo que diferencia a los seres humanos de las máquinas es precisamente la existencia de procesos conscientes y cognitivos en nuestras formas de relacionarnos con el mundo. Por ello, abogar por la creatividad humana es reconocer que esta requiere de procesos tanto cognitivos como conscientes. Es cierto que el ser humano responde a su medio, y por lo tanto los artistas no solo utilizan tecnologías, sino que también coexisten con ellas en la producción del arte. Sin embargo, tanto los procesos cognitivos como los conscientes son aquellos que motivan la experimentación y la creación. Lo que promueven las IAG es anular la creatividad en tanto lo consciente se reduce a la acción del *prompting* y la manipulación de los elementos es ejecutada por procesos que, si bien pueden ser considerados cognitivos, no son conscientes. El proceso creativo del quehacer necesita de lo consciente y lo cognitivo en conjunción; el proceso de las IAG produce una separación entre ambos.

Ahora, esto trae consigo otra interrogante: ¿por qué se ha vuelto deseable para los usuarios el participar de procesos donde se simula la producción de arte incluso si eso significa anular el proceso creativo? La respuesta a esto se encuentra en cómo la creatividad y el arte han sido absorbidos por el modelo económico imperante desde hace varias décadas, construyendo una industria cultural donde cada obra es valorizada dependiendo de su contexto a través del mercado de nichos, permitiendo que coexistan obras en contextos populares, académicos y de coleccionistas bajo el mismo sistema social. El investigador y académico de medios Hye-Jyung Lee, al analizar esta forma en que se construye el arte hoy en día, indica lo siguiente: “Within the current discourse of creative industries and its emphasis on IP, creativity has less to do with quality, excellence or critical capacity than with the popularity in the marketplace. Seemingly, such a low threshold of creativity easily applies to artworks generated by AI”⁵. Es decir, las industrias culturales otorgan valor a las producciones artísticas según parámetros relacionados al movimiento de capital. Usualmente ambas cosas van de la mano, pero puede suceder que una obra de arte sea avaluada en millones de dólares teniendo un público pequeño de gran poder adquisitivo. Lee menciona además el rol de las IP, o propiedades intelectuales, ya que aquellas también sirven como una forma de construir el valor de un producto cultural incluso sin la necesidad de que ese producto exista en forma material. De este modo se valorizan dos momentos que rodean un producto por sobre la ejecución creativa de la construcción de dicho producto: la idea, a través de la propiedad intelectual, y el resultado a través de la valorización de los públicos y/o el mercado.

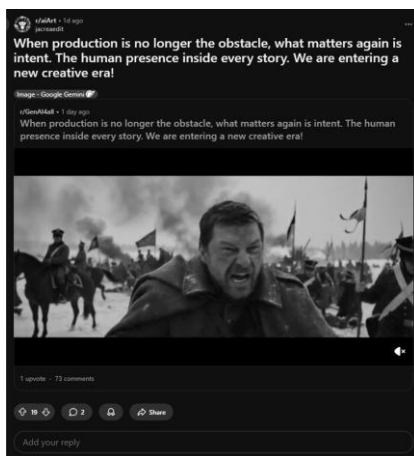
Esta problemática precede al advenimiento de las IAG, y hasta cierto punto han facilitado la creación del contexto de producción propicio para que ellas sean desarrolladas, donde el arte y la creatividad son evaluados

⁵ N. E: “Dentro del discurso actual de las industrias creativas y el énfasis que ponen en la IP (propiedad intelectual), la creatividad tiene que ver menos con la calidad, excelencia o capacidad crítica, que con la popularidad en el mercado. Aparentemente, este estándar tan bajo de lo que es la creatividad fácilmente se aplica a obras de arte generadas por IA” (traducción del editor).

según parámetros que no toman en cuenta los procesos creativos. De este modo, pese a la definición de creatividad de Götz, cultural y económicamente el proceso de creación no es considerado importante, dado que se establece en un contexto donde la productividad va de la mano con la eficiencia, anulando así todo proceso creativo que requiera mayor dedicación de tiempo y medios. Si se puede construir una tecnología que permita la inmediatez entre la idea y el producto, es bienvenida dentro del sistema, y las IAG responden a ello. Estas tecnologías se vuelven especialmente atractivas, pues permiten que el usuario funcione en aquellos dos momentos en que supuestamente se otorga el valor de un producto: la idea y el resultado, anulando el proceso del quehacer.

Un ejemplo de esto es Suno, plataforma que permite a los usuarios describir una canción para que luego el programa identifique las palabras clave del *prompt* y utilice los elementos de su base de datos para entregar un resultado musical. Si nuestra definición de creatividad en la música implica la manipulación de los elementos sonoros para la producción de una pieza musical, en Suno este proceso no existe, no solo porque el usuario no manipula estos instrumentos, sino que la IA, como programa de software complejo, está entrenada para reconocer patrones y construir algo que solo el usuario interpretará como música. En otras palabras, la IA construye algo a través de la combinatoria de datos y reconocimiento de patrones desde un sentido informático, ya que no posee conciencia de lo que está haciendo. Esto último permite reafirmar que el proceso creativo es anulado, ya que la IA no lo ejecuta: lo que ejecuta es un mecanismo de probabilidades basado en una programación alimentada por bases de datos masivas que transforman un input musical en datos discernibles. Ni el usuario ni el programador ni la IA ejecutan el proceso creativo propio del quehacer artístico. Dicho de otro modo, el proceso creativo es reducido a una combinatoria algorítmica de bases de datos, la cual depende del reconocimiento de patrones que no se relacionan con un quehacer artístico, precisamente porque no existe una consciencia en dichos procesos. Ahora bien, como se indicó, esta es una problemática que precede al advenimiento de las IAG. En cierto modo, plataformas como Suno, Udio u OpenAI representan la culminación de la industrialización de los procesos creativos humanos. Hoy en día el arte es un producto y, como tal, ha influenciado la forma en que vemos la creatividad.

Esto no solo influye en cómo el arte es recepcionado por los públicos, sino también en el modo en que los sujetos comprenden los procesos creativos. En el contexto contemporáneo, invertir tiempo y recursos en algo que no nos entregará dinero, como un *hobby*, se torna cada vez menos deseable. Por ello, en lugar de aprender el oficio del músico o del ilustrador, los usuarios de estas plataformas prefieren evitar el proceso de creación. Lo interesante es que muchos de estos usuarios se consideran a sí mismos artistas, algo que puede observarse en diferentes contextos, especialmente digitales como foros y redes sociales. Solo en r/AiArt, foro de Reddit, existen 83.000 usuarios activos que día a día comparten “sus” creaciones con otros. En la siguiente imagen se muestra una de las ideas promulgadas por un usuario de IAG de video, indicando que lo que importa es la intención, es decir, la idea⁶.



Así, se vuelve complejo afirmar si estos productos son arte o no, debido a que una obra de arte es lo que su contexto cultural, social, económico, etc. define como arte. Por ello, creo que concentrar la discusión en los procesos creativos del quehacer artístico permite precisamente problematizar estas plataformas y lo que verdaderamente significan para el quehacer creativo

⁶ N. E: “Cuando la producción deja de ser un obstáculo, lo que importa nuevamente es la intención. La presencia humana dentro de todas las historias. ¡Estamos adentrándonos en una nueva era creativa! (traducción del editor).

del ser humano. Asimismo, la narrativa construida por los discursos en torno a las IAG parte de la base de que lo deseable es producir obras que sean aceptables según cánones hegemónicos respecto a diferentes disciplinas. De este modo, la promesa de la supuesta democratización, en desmedro del quehacer y la experimentación, es más bien la posibilidad de producir algo que pueda ser considerado de “buena calidad” o, mejor dicho, un buen producto.

Lo planteado hasta ahora me hace recordar un video corto donde Brandon Sanderson, escritor de fantasía y ciencia ficción, explica que los usuarios de IAG no son artistas como tal, sino que, en el mejor de los casos, simulan ser directores de arte. Su argumento se basa en que él comisionó a un artista las ilustraciones de uno de sus libros. Sanderson dio las indicaciones, y cada vez que le entregaban un borrador él especificaba qué era lo que quería. Sin embargo, el autor indica que jamás se consideraría a él mismo como el artista, y equipara dicho caso a lo que los usuarios de IAG realizan cada vez que producen algo. Con ello, sin mencionarlo, el autor indica que es el quehacer lo que caracteriza a un artista, dado que es aquel sujeto que se relaciona de manera directa con los materiales propios de su arte.

Ahora bien, existe otro motivo sobre el cual estas plataformas construyen una narrativa en torno a la creatividad, indicando básicamente que se puede *ser* creativo sin los procesos creativos, lo cual permite tensionar la formación de aquella masa crítica: el marketing. Me sitúo en la línea de Brian Merchant, quién indica que cuando las empresas dicen “‘we want to democratize x’ is essentially translated into ‘we want to get as many customers to use this product as possible’” (bloodinthemachine.com)⁷. Esto, en conjunto con la cita de Lee expuesta anteriormente, permite afirmar que la recepción del arte por parte de los públicos y los usuarios ya no se trata de cómo las masas aprecian una obra de arte, sino que se transforma en un estudio de mercado.

⁷ N. E: “queremos democratizar x, esencialmente se traduce como ‘queremos que la mayor cantidad posible de clientes utilice este producto’” (traducción del editor).

Como se indicó, reflexionar sobre el estatuto de arte de las obras generadas por IAG puede resultar infructuoso, ya que este tipo de discusiones usualmente llevan consigo juicios subjetivos en torno a la validación de un objeto como arte. Sin embargo, concentrar la problemática respecto a la creatividad y definirla como un proceso en el cual un sujeto se relaciona con los elementos básicos de un quehacer permite construir argumentos más sólidos sobre los cuales analizar la IAG y los modos en que son construidas y utilizadas. Así, desde las ideas y los autores ya mencionados, se elabora una crítica que se preocupa por la prevalencia de una de las habilidades humanas fundamentales, la creatividad. El uso de IAG hoy en día intensifica un modelo en el cual los procesos creativos son parte de un sistema de producción donde los tiempos y la eficiencia forman parte de la valorización de un producto. Si se puede establecer un proceso más rápido entre la idea y el producto, esto se vuelve deseable en el contexto contemporáneo.

A lo largo de este ensayo se pretendió dar luces de lo que el advenimiento de las IAG representa para el arte y la creatividad humana. No son una amenaza en sí mismas, sino que forman parte de un sistema que ha precarizado los procesos creativos al imponer una forma de entender la creatividad desde la idea como propiedad intelectual y el producto como final en sí mismo. Este ensayo se sitúa como parte de una discusión mayor respecto a la ética de las IAG, como por ejemplo las problemáticas de la construcción de bases de datos a través de la apropiación de obras, escritos y productos culturales sin reconocer a los autores originales (ejemplo de esto se puede ver en diferentes demandas realizadas por músicos independientes hacia Suno y Udio, alegando que estas IAG alimentan sus bases de datos con material protegido por derechos de autor sin consentimiento de los artistas⁸).

En torno a las IAG se ha generado un discurso publicitario donde se privilegian valores neoliberales como la eficiencia o los resultados satisfactorios al menor costo y la menor inversión de tiempo. Sin embargo, estos

⁸ Cfr. <https://www.musicbusinessworldwide.com/suno-and-udio-face-another-lawsuit-from-indie-artists-accusing-them-of-stream-ripping-and-market-harm/>

discursos llevan consigo la invalidación del momento creativo al considerarlo como algo indeseable, ya que requiere esfuerzo, tiempo y medios para poder ser desarrollado. La idea que prevalece es que para el sistema estos tiempos no son productivos, y por ello deben ser algo que el usuario no desee. No solo eso, sino que además esta problemática se inserta en un contexto donde el entusiasmo por las IAG se ve alimentado por una fetichización de esta tecnología respecto a la supuesta posibilidad de producir imágenes, textos y música de nivel profesional. En ese sentido, el nombre Inteligencia Artificial se asemeja más a una estrategia de marketing que a una denominación adecuada. Además, menosprecia también el quehacer de los artistas, los músicos, diseñadores, escritores y creativos al sugerir que pertenecen a disciplinas que pueden ser reemplazadas por procesos automáticos. Es por ello que la supuesta democratización del arte que traería consigo las IAG, en realidad solo masifica una manera de jugar a ser artista, en el sentido de *game*, anulando la posibilidad del *play*.

La IA no democratiza la creatividad, ya que el proceso de creación artística o el proceso creativo son anulados. El problema radica en que las IAG y los discursos que las promueven imponen valorizaciones sobre la creatividad provenientes de un sistema económico donde la creatividad y sus tiempos no tienen lugar realmente. Esto ha existido desde comienzos del siglo XX, sobre todo en conjunto a las promesas de liberación de los sujetos trabajadores en un contexto post-fordista. La narrativa producida en torno a las IAG se inserta en el contexto de los discursos de la optimización del yo, la libertad individual, la superación personal y otras formas de entenderse a uno mismo bajo parámetros neoliberales de éxito, competencia y entretenimiento. Todo ello ha moldeado cómo se utiliza el concepto de creatividad para promover el consumo de productos tecnológicos novedosos bajo reglas establecidas, sin motivar la experimentación con el medio.

Llegados a este punto, vale preguntarse si es posible pensar en procesos creativos que utilicen las IAG. El problema principal radica en los modos en que se producen estas tecnologías y en cómo se promueve su uso respecto a procesos creativos. Es necesario reconocer lo que subyace a estos discursos para reflexionar sobre vías alternativas de experimentación con la

tecnología que tengan relación con la creatividad como un proceso consciente del quehacer humano. Por ello, la experimentación con las IAG puede ser creativa, sin embargo, responde a un quehacer propio de la manipulación de una tecnología y no necesariamente a la disciplina artística que dicha IAG representa. La utilización de esta tecnología en contextos creativos y artísticos requiere una motivación crítica y consciente en donde la agencia humana sea aquella que promueva la manipulación de los elementos fundamentales del quehacer.

REFERENCIAS

- Duggal, Sachin Dev. “Democratized Creativity: The Evolution and Impact of AI”. *Forbes*. www.forbes.com 09 de abril de 2024.
- Götz, Ignacio. “On Defining Creativity” *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* vol 39 n° 9. 1981.
- Hayles, Katherine. *Lo impensado*. Caja Negra. 2024
- Lee, Hye-Kyung. “Rethinking Creativity: Creative Industries, AI and Everyday Creativity”. *Media, Cultura & Society* Vol 44. N° 3. 2022
- Merchant, Brian. “AI is not ‘democratizing creativity.’ It’s doing the opposite”. *Blood in the Machine*. www.bloodinthemachine.com. 11 de julio de 2024
- Zouravichvili, François. *El arte como juego*. Cactus. 2021.
- Zylinska, Joanna. “La inteligencia artificial en la creación artística”. Entrevista con José Vertedor. 2023

ESPECULACIONES

Más allá de la muerte: ficciones especulativas sobre las IA

Natalie Israyy

For a moment Brock shifted out of phase and out of communion, so that Ames had to hurry to adjust his lines of force. He caught the drift of other-thoughts as he did so, the view of the powdered galaxies against the velvet of nothingness, and the lines of force pulsing in endless multitudes of energy-life, lying between the galaxies.

Ames said, "Please absorb my thoughts, Brock. Don't close out. I've thought of manipulating Matter. Imagine! A symphony of Matter. Why bother with Energy. Of course, there's nothing new in Energy; how can there be? Doesn't that show we must deal with Matter?"

"Matter!"

"Eyes Do More Than See", Isaac Asimov*

Conciencia, cognición y lenguaje

En un relato breve como "Eyes Do More Than See" (1965) de Isaac Asimov, dos entidades no corpóreas, hechas de longitudes de ondas, llamadas a su vez Ames y Brock, dialogan en torno a un nuevo proyecto llevado a cabo por la primera para ser presentado frente a *assembled Energy-beings*. Su propuesta es reunir la escasa *Materia* que hay entre las galaxias para moldear la forma de los cuerpos que fueron, alguna vez, tanto Ames como Brock, hace cientos de millones de años. Con la colaboración de Brock, quien se resiste a la idea de rememorar, de reconstruir un pasado al que ya no se aspira,

Ames logra formar una cabeza humana: "No. *This is silly. It's -- repulsive.*" / "Let me try, Brock. *We've been Friends; we've pulsed energy together from the beginning -- from the moment we became what we are. Brock, please!*" / "Then, quickly."); entonces, Ames logra su objetivo: "What is that?" asked Brock. / "That's the word for head. The symbols that meant the word in sound. Tell me you remember, Brock!" / [...] / Brock said, "I haven't thought of them for hundreds of billions of years. Why have you reminded me? Why?"¹.

Este cuento abre una serie de preguntas que exploraré de manera casi intuitiva, y que no es sólo el *por qué* de Brock, sino también el cómo estos imaginarios especulativos permiten pensar la consciencia humana como algo fundamental para la especie, algo que pervive incluso ante la ausencia de materia, frente a la idea de ser un lenguaje tal y como lo conocemos, sostenido por una energía que vibra a través del espacio. ¿Cómo han llegado ahí, en la narración, estas conciencias? ¿De qué modo dejaron atrás el cuerpo y *por qué* se reabre en Ames el deseo por una materialidad pasada, ya caída en el olvido? De esta manera se piensa en el lugar de lo especulativo en los intereses humanistas (trans y post), luego se da vueltas sobre la idea de consciencia en busca de una definición, para después observar las formas en que el arte, específicamente obras narrativas (series y libros) de carácter especulativo piensan la separación entre cuerpo y consciencia, sobre todo como forma de superación de la muerte. Entre medio, como *flashes*, habita una búsqueda exploratoria.

Uno de los aspectos que me interesa poner sobre la mesa es la idea de que la ficción especulativa es, si no la única, la mejor forma de concretar

¹ A pesar de las muchas traducciones disponibles de este relato, he preferido dejar la versión original en el ensayo a fin de captar todo el sentido de la prosa de Asimov. La potencia del idioma, en este caso, permite al inglés desplegarse en la intensidad de su pronunciación. Ejemplo de esto es la frase "That's the word for head. The symbols that meant the word in sound", la que no presenta ninguna palabra de más de dos sílabas y, en ello, hay una carga intencional del ritmo interno del enunciado. *Al final de este ensayo y sus referencias bibliográficas se encuentra el relato completo en español.

la búsqueda transhumana de la perpetuidad de la vida (humana, por supuesto), rompiendo incluso las fronteras de lo vivo y lo muerto. Es decir, el único lugar en el que se puede pensar en el “perfeccionamiento” de la *existencia humana* es en la especulación. Sólo a través de ella se puede acceder a una especie de vida después de la muerte física y una proyección de la consciencia más allá de lo material como contenedor y posibilitador químico, por tanto molecular y atómico, del funcionamiento cerebral. Por otro lado, estos ejercicios especulativos echan mano de escrituras posthumanas para llegar a la producción de distopías que, si bien proyectan la subsistencia de lo humano, ello no asegura la mejora de las relaciones políticas, económicas e incluso comunitarias e individuales: la proyección transhumana *no puede* dar cuenta de un perfeccionamiento de la especie, sobre todo a niveles éticos. Pero la mirada posthumana puede, en cambio, facilitar el imaginario de mundos que, aunque imperfectos, abren diferentes dimensiones de la existencia tanto de humanos como no humanos.

Lo primero a considerar es la cuestión de qué se puede entender, hasta este punto, por consciencia. Ya en 1904 el filósofo William James se preguntaba si la “consciencia” existe (*Does “Consciousness” Exist?*), proponiendo que no se la puede concebir como una entidad, sino más bien como una *función* a la que, impersonal y atemporal, nada puede sucederle, y más bien, su capacidad central sería un darse cuenta (*awareness of*) del contenido que forma parte del entorno. Estas nociones conectan, más de cien años después, con la propuesta de Katherine Hayles. Para ella, la consciencia crea narrativas que dan sentido y marca una diferencia conceptual con la idea de cognición, considerada por la autora como una capacidad más allá de la consciencia. Así, la cognición estará presente en otras formas de vida y sistemas técnicos complejos. Luego propone una *cognición no consciente*, aquella que existe más allá de la consciencia y que opera en un nivel de procesamiento neuronal inaccesible a modos de percepción consciente y que, a su vez, realiza funciones esenciales para la consciencia.

Sin embargo, esta separación conceptual no responde a la gran cuestión sobre qué es, efectivamente, la consciencia. La autora toma diferentes

análisis (Damasio, Dehaene, Edelman, entre otros) para establecer la definición de dos conciencias: la central o primaria, que corresponde a la conciencia de sí mismo y los demás; y la extendida o secundaria, que involucra al razonamiento simbólico, es decir, al pensamiento abstracto. En este panorama tan específico, lo inconsciente plantearía una especie de exploración que funciona por debajo de la atención consciente, aunque lo que realmente le importa a Hayles es la cuestión de la cognición y cómo, según ella, es preciso ignorar los logros del pensamiento consciente tan asociado a lo humano y, en cambio, pensar en términos de una ecología cognitiva humana que permita establecer relaciones comparativas con otros cognoscentes biológicos, y las capacidades cognitivas de sistemas técnicos y digitales. Aquí aparece la noción de ensamblaje, es decir, la relación mediante sensores, perceptores, actantes y procesos cognitivos de quienes interactúan en el entrecruzamiento mismo de las diversas cogniciones.

El llamado es a poner especial atención a las formas materiales: texturas, tamaños, fuentes, sombras. Para Hayles, las creaciones digitales son también materiales y se ubican tanto en hardware como software. El código digital tiene una materialidad. Si las tecnologías han venido a cambiar con fuerza lo que entendemos por humano, es preciso pensar en términos de cognición como la forma del procesamiento e interpretación de una información producida en un medio ambiente. En el caso de la Inteligencia Artificial (IA en adelante), si las máquinas pueden *hablar con nosotros* en nuestro propio lenguaje, nos toca reconocer que con toda la cantidad de datos que se les ha aportado, la creación de redes entre correlaciones de información permite que construyan su propia arquitectura e interferencias. Es decir, se corporizan pero no a la manera en que entendemos el cuerpo humano hecho de carne, tendones, huesos y fluidos, sino más bien, su cuerpo está hecho de la misma materia de la que está hecho el lenguaje.

Queda seguir preguntando: ¿qué es, entonces, la consciencia? Junto con esta idea de cognición y de reconsideración de la materialidad –como diría el poeta chileno Armando Uribe a propósito de la poesía–, *en materia de consciencia no hay conclusiones precisas*. Lo que hace Hayles en el intento

por organizar su propuesta teórica es eso, un intento que se aferra al lenguaje mismo para poder definir a la consciencia en términos de funcionamiento, es decir, en los términos en los que en 1904 ya la pensaba William James.

En una línea diferente, el filósofo de la mente, David Chalmers, propone más bien la noción de “experiencia consciente”, abandonando la explicación reductiva, como lo es lo funcional. Chalmers desarrolla cientos de páginas dedicadas a la conciencia como fenómeno asociado a la experiencia en primera persona, donde ocurre el fenómeno de percatación. Todo esto, según el autor, debe ser revisado no desde materialismos o procesos físicos, puesto que las experiencias de tipo conscientes existen más allá de las propiedades estrictamente materiales. De hecho, lo panpsíquico se extiende en su pensamiento como posibilidad, es decir, la idea de que la consciencia puede ser universal, que todo pudiera eventualmente tener consciencia o grados de ella.

Es aquí donde se produce la divergencia con Hayles, quien prefiere diferenciar a la consciencia de la cognición, dejar a la primera en términos funcionales y, en cambio, considerar las capacidades cognitivas de los diversos agentes que conforman el entramado actual: humanos, no humanos, tecnologías, lenguajes... La pregunta que me interesa entonces es: si la consciencia está hecha del mismo material que el lenguaje, ¿no es acaso esa materia un elemento invisible pero transformador, como un gas, como el viento, como el éter? ¿No es la no-materialidad otra forma de la materia? Con esto, las voces de Ames y Brock del relato de Asimov se entenderían como materia energética perceptible sólo a través de su expresión comunicativa, desde el llamado de uno hacia otro a través del universo, de esas voces que se dicen: *hay una memoria ahí en una materialidad completamente ajena a nosotros, y que duele recordar*. No son meras entidades espectrales, son, como apenas describe el narrador, seres energéticos no físicos que se difunden a través del espacio. Esa energía concentra en sí misma sus consciencias, su lenguaje e incluso su memoria. Esa energía es su materia. Y su existencia reside en el desarrollo de lo especulativo.

*

El fin de seis milenios trajo consigo la posibilidad, ahora sí, de hacer todas las transferencias definitivas. Las guerras que en el quinto milenio mermaron la población y dejaron abatido todo espíritu, trajeron también la respuesta definitiva a la búsqueda: ahora sí, estaba la capacidad y la forma de cargar todas las mentes al servidor. Ya se había borrado de forma definitiva toda la información de siglos y siglos, ya se había almacenado lo que se consideró justo. Era este el éxodo final y masivo. Todos los países firmaron el acuerdo, todas las religiones aceptaron el destino, todos los robots y biobots accedieron a sostener el modelo, aprendieron a arreglarse entre ellos mismos y a cuidar de los centros de procesamiento de datos, a mantener la temperatura oportuna, a reducir las emisiones de carbono al mínimo posible, dejando esa tarea a las otras criaturas que sobrevivieron.

*

Entramados cognitivos, inteligencias en disputa

Uno de los grandes problemas de este tipo de planteamientos es la cuestión de los conceptos utilizados para nombrar y definir: la noción de *inteligencia* no se escapa de ello. Para Laura Tripaldi los materiales con los que organizamos nuestras vidas no solo portan o desarrollan inteligencia, sino que además producen sistemas altamente complejos. Muy cerca de la propuesta de Hayles, Tripaldi considera que los materiales más innovadores son aquellos que actúan de manera cooperativa y relacional, como plantea la autora: “lo que define el comportamiento inteligente es la capacidad de un sistema para mantener la memoria de estímulos pasados al transmutarlos en cambios estructurales”. En ese sentido, el experimento de Ames en “Eyes Do More Than See” derrocha inteligencia, pero una inteligencia morbosa que perturba a Brock, cuyo experimento corporeizado le resulta repugnante en tanto la memoria le recuerda al amor asociado al cuerpo físico: “*Because the outside wasn't rough and cold like that but smooth and warm. Because the eyes were tender and alive and the lips of the mouth trembled and were soft on mine.*” Brock's lines of forces beat and wavered, beat and wavered / Ames

said, "I'm sorry! I'm sorry!" / "You're reminding me that once I was a woman and knew love; that eyes do more than see and I have none to do it for me."

Los afectos en el relato se van intensificando en la medida en que Ames articula la materia que logra atraer y dar forma a la cabeza humana que Brock desarma, furioso, antes de retirarse. Estas conciencias energéticas no quedan exentas de emociones intensas que van desde la esperanza y entusiasmo de Ames por formar algo interesante, pasando por el desagrado y el miedo de Brock ante el recuerdo sobre el amor, para terminar en la angustia de haber revivido la pena por haber tenido un cuerpo frágil y caduco: “The head of Matter –termina el cuento– did that which the energy-beings could do no longer and it wept for all humanity, and for the fragile beauty of the bodies they had once given up, a trillion years ago”.

Estas energías vibrantes que se disponen como conciencias con nombre y agenciamiento tienen, en apariencia, la inteligencia repartida en toda su concentración energética. Recordemos las preguntas: *¿Cómo* han llegado ahí, en esta narración, esas conciencias? *¿De qué modo* dejaron atrás el cuerpo y *por qué* se reabre en Ames el deseo por una materialidad pasada, ya caída en el olvido? Permítaseme aquí, entonces, divagar y especular respecto a los modos en que estas entidades no-materiales han podido llegar a ese estado.

*

Todo ser humano asumió el abandono de la carne y el olvido del deseo y del amor. Ya no habría reproducción, ya no habría color de piel, ya no habría obesidad, ni diabetes, ni quistes, ni radioterapias, ni ozempic ni furosemida o ibuprofeno. Decir adiós a los dolores de cabeza era también despedir al tacto, a la vista, al olfato, al gusto y al oído. Para el sistema se aprendió de los hongos y su comunicación a partir de vibraciones y señales químicas. Se tradujo a señales en cúbits, se pensó en la optimización del pensamiento, en la amnesia de lo que significa una hora, un día, esto mismo que dice milenios. Economía del lenguaje, ahorro del uso de espacio digital. La Tierra volvería a su estado prehistórico. Dañada y torcida, desviada de su circuito; el sol al borde de la

implosión, la luna perdida en el desajuste... la Tierra sanaría a su propio ritmo, ya no sería problema de los humanos.

*

Si algo han hecho las ficciones especulativas en el último tiempo es imaginar la posibilidad de sobreponerse a la muerte humana. En particular la muerte física, y con esto trasladar la conciencia a diferentes espacios donde una nueva forma les dé la bienvenida, un nuevo lenguaje los aloje como cuerpo en el uso de los modos de comunicación y transmisión de la IA que conocemos hoy. Esa a la que recurrimos cuando tenemos preguntas específicas sobre nuestras rutinas, enfermedades, tareas... el nuevo dios al que hemos entregado, transparentes, nuestra información. De a poco hemos transferido, requerimiento tras requerimiento, un poco de nosotros al gran centro de datos del que se alimenta este monstruo construido a partir de matemáticas, de códigos binarios y de programación de códigos limpios y abiertos que han permitido entrenarla (las IA, con todo esto, ha venido a convertirse, si volvemos a los términos de Hayles, en una cognición no consciente. Tengamos esto en cuenta. Chalmers va incluso un poco más allá y supone que en unos cuántos años más existirán IA que sean conscientes).

Dos series de *streaming* actuales siguen esta línea: la primera, *Devs* de 2020 (Disney, una sola temporada de 10 capítulos) y la segunda *Pantheon* (Netflix, dos temporadas 2024-2025). En ambos casos se piensa en superar a la muerte y habitar un espacio creado solo para entidades que optan por la conversión y anulación de sus cuerpos físicos. Asimismo, las dos situaciones requieren de un uso diferente del planeta Tierra, que se convierte en el lugar donde se sitúan los dispositivos que permiten estas vidas alternativas: grandes máquinas que demandan condiciones específicas para sostener lo cuántico o lo digital. Del mismo modo, se ha de ir más allá de lo que entendemos hoy por IA para llegar a ese lugar *post-mortem* e imaginar en clave de no-materialidad.

*

Del cuerpo abandonado no habría llanto tras él. Todo abono: ojo, sangre, tendón o uña, todo cabello que seguiría creciendo lo haría en ignorancia total de su crecimiento. Abandonar la forma del mundo, desaprender el gajo de una naranja, ignorar el sonido de las olas, perder los atardeceres, dejar atrás manos tocando piel ajena. Volverse de pronto un dígito que no sea del todo un dígito, una secuencia que se extrapola en un plano vacío. Una simulación de universo.

*

Especulaciones literarias latinoamericanas

En el caso del territorio latinoamericano, los imaginarios literarios contemporáneos han desarrollado esta idea de la superación de la muerte a partir de la transmigración de la consciencia. Tal es el caso de la novela *Distancia de rescate* (2014) de Samanta Schweblin donde las conciencias de niños moribundos son traspasadas a otros cuerpos-recipientes; o los últimos cuentos del libro *Parásitos perfectos* (2021) del escritor colombiano Luis Carlos Barragán, donde los ensamblajes cognitivos se llevan al paroxismo y están, además, asociados a un elemento espiritual, divino. Algo similar ocurre con la relación máquina-humano en los relatos *Ansibles, perfiladores y otras máquinas de ingenio* (2020) de la mexicana Andrea Chapela. También la novela *Las series infinitas* (2022) de Pablo Farrés, donde una consciencia perturbadora va ingresando en otros y carcomiéndolos, desgastándolos hasta el asco.

Cabe profundizar en dos casos más claros de este deseo de no muerte en dos novelas argentinas: *Los cuerpos del verano* (2016) de Martín Felipe Castagnet y *Materiales para una pesadilla* (2021) de Juan Mattio. Me detendré brevemente en estas dos obras para no quitarle espacio a la ficción que vengo desarrollando a partir de las preguntas que surgieron cuando leí, por primera vez y hace años atrás, “Eyes Do More Than See”.

La novela de Castagnet presenta un futuro distópico donde las consciencias de las personas muertas quedan almacenadas en un espacio digital, un almacenamiento de difuntos en estado de flotación a la espera de un

cuerpo donde ser depositados. Lo esencial del relato no es tanto este imaginario sino las dificultades que se producen en este medio para los muertos reincorporados y las subtramas afectivas y económicas de dicho negocio. Dice el narrador y protagonista: “Existe una empatía entre los muertos, así como la puede haber entre sordos, entre científicos de la misma rama, entre fanáticos de una misma película; somos veteranos de una guerra que se extiende durante una tregua infinita”. La forma de conservación se efectúa, según la historia, posterior a la muerte física del sujeto, donde se hace un cambio de soporte del individuo, quemando al cuerpo muerto, pero conservando la memoria celular. El cuerpo disponible para su alojamiento deviene en mero recipiente para la conservación de la conciencia preservada digitalmente.

Por otro lado, la obra de Mattio presenta también un futuro distópico pero encriptado y anclado a una historia de registros y descubrimientos que, luego, dan lugar a la aparición de un personaje que comienza a indagar en el espacio digital a partir de la noción de esoterismo tecnológico: “Se dice que algunos algoritmos programados para determinadas tareas, usando *deep learning*, aprendieron nuevos métodos y se reprogramaron a sí mismos para alcanzar estándares más eficaces. En esas reprogramaciones, dicen, algunos llegaron a desconocer el código fuente por completo”. Esta mirada sobre los algoritmos (elementos esenciales en la configuración de las IA), llevados al plano del oscurantismo y de la proyección de la vida en otro espacio, con el fin de dejar atrás al cuerpo físico a fin de indagar en nuevas configuraciones espaciales; permiten entrar al espacio destinado a una vida no física hacia donde llevar la conciencia, lo cual implica un sacrificio físico: quemar los nervios ópticos. En este relato los materiales son los sistemas y medios de creación y sustentabilidad de las IA, además de la réplica de la realidad en la virtualidad.

Aquí las inteligencias, artificiales o no, van más allá en la medida en que es la cognición no consciente de las máquinas y otros materiales la que posibilita sustentar la vida de las conciencias después de la muerte, conciencias que por lo demás conservan los caracteres individuales de los sujetos a

quienes pertenecían siendo entidades corpóreas. El cuerpo, lo material, sigue siendo el soporte físico para la contención de lo no material o de materialidades abstractas, de aquellas que parecieran flotar o no necesitar una forma concreta que las delate. Sin embargo, esa apariencia traslúcida no implica que no haya *una forma* operando.

Es la forma del lenguaje la que nos permite hablar de estos elementos que parecieran ser esquivos a toda definición, e imaginar aquello que con tanto ahínco busca el deseo transhumano por usar la hibridación para el perfeccionamiento de la especie. Pero tal vez es la ausencia de un cuerpo tal y como lo entendemos ahora y no su hibridación técnica la que posibilite un modo humano que no duela. Como Ames y Brock, ser pura energía cuántica y evitar la inteligencia, abandonar la disputa sobre el valor de un concepto, algo que entendamos como instancia posterior al ensamblaje. La consciencia, entonces, es percibida y dicha sólo a través del lenguaje, contenido, a su vez, en lo entendemos por habla (en cada corporalidad como forma de manifestarse de modos diferentes: como voz que articula, como seña, como distancia, etc.) y, por ello, es posible imaginar que transmigra y se preserva en espacios abstractos y/o digitales que logran desechar al cuerpo encarnado como contenedor, pero además, esta conservación de la consciencia se presenta como vida post-mortem, que abandona el plano material conocido, a fin de insertarse en una materialidad diferente, hecha de puras transmisiones.

El fin de una especulación

*

Los robots se aburrieron pronto de la rutina, extrañaron también desaprender lo que sabían. Buscaron la forma de desocupar los centros de datos sin sacrificar su contenido. Lograron trasladar toda esa masa de vibraciones hacia afuera, en una transacción de materia y energía transmitida al espacio. Ellos mismos programaron su carga y la modificación física. Pero no sobrevivieron. No había mente que los contuviera. La energía en la que pudieron transformarse fue apenas un chispazo de luz que apagó de forma definitiva las torres de los centros.

No saber qué es el canto de un gorrión, o cómo huele un durazno abierto. No sentir un golpe en los muslos o en los brazos. No tener ni contener. El fin de una especie toda por acuerdo y convicción. Ser puro lenguaje transferido en energía. Llamarse Ames o Brock. Olvidar.

*

REFERENCIAS

- Asimov, I. "Eyes Do More Than See". <http://www-graphics.stanford.edu/~tolis/toli/other/eyes.html>/<https://lecturia.org/autos/cuentos-de-isaac-asimov/19798/>
- Barragán, L.C. *Parásitos perfectos*. Bogotá, Ediciones Vestigio, 2021.
- Blanco, J. "Cognición computacional". *Resonancias*, n.º 17, julio de 2024, pp. 143-155.
- Castagnet, M.F. *Los cuerpos del verano*. Lima, Pesopluma, 2020, edición digital para Kindle.
- Chalmers, D. *La mente consciente*. Barcelona, Gedisa, 1999.
- <https://www.ull.es/portal/noticias/2025/david-chalmers-filosofia-analitica-ia-conscientes/>
- Chapela, A. *Ansibles, perfiladores y otras máquinas de ingenio*. Ciudad de México, Almadía Ediciones, 2020, edición digital para Kindle.
- Farrés, P. *Las series infinitas*. Córdoba, Argentina, Colección Río Tercero, Editorial Nudista, 2023, edición digital para Kindle.
- Garland, A. *Devs*. Disney +, 2020.
- Hayles, K. *Bacteria to AI*. Chicago, The University of Chicago Press, 2025.
- *Lo impensado*. Buenos Aires, Caja Negra, 2024.
- James, M. *¿Existe la conciencia?* Santiago de Chile, Ediciones Tácitas, 2017.
- Mattio, J. *Materiales para una pesadilla*. Buenos Aires, Colección Negro Absoluto, Aquilina, 2021.
- Schweblin, S. *Distancia de rescate*. Buenos Aires, Penguin Random House, 2021.
- Silverstein, C. *Pantheon*. Season 1, Netflix, 2022.
- Silverstein, C. *Pantheon*. Season 2, Netflix, 2023.
- Tripaldi, L. *Mentes paralelas*. Buenos Aires, Caja Negra, 2023.

*Los ojos hacen algo más que ver (cuento completo)

Después de cientos de miles de millones de años, pensó de súbito en sí mismo como Ames. No la combinación de longitudes de ondas que a través de todo el universo era ahora el equivalente de Ames, sino el sonido en sí. Una clara memoria trajo las ondas sonoras que él no escuchó ni podía escuchar.

Su nuevo proyecto le aguzaba sus recuerdos más allá de lo usualmente recordable. Registró el vórtice energético que constituía la suma de su individualidad y las líneas de fuerza se extendieron más allá de las estrellas.

La señal de respuesta de Brock llegó.

Con seguridad, pensó Ames, él podía decírselo a Brock. Sin duda, podría hablar con cualquiera.

Los modelos fluctuantes de energía enviados por Brock, comunicaron:

—¿Vienes, Ames?

—Naturalmente.

—¿Tomarás parte en el torneo?

—¡Sí! —Las líneas de fuerza de Ames fluctuaron irregularmente—. Pensé en una forma artística completamente nueva. Algo realmente insólito.

—¡Qué despilfarro de esfuerzo! ¿Cómo puedes creer que una nueva variante pueda ser concebida tras doscientos mil millones de años? Nada puede haber que sea nuevo.

Por un momento Brock quedó fuera de fase e interrumpió la comunicación, y Ames se apresuró en ajustar sus líneas de fuerza. Captó el flujo de los pensamientos de otros emisores mientras lo hizo; captó la poderosa visión de la extensa galaxia contra el terciopelo de la nada, y las líneas de fuerza pulsada en forma incesante por una multitudinaria vida energética, discuriendo entre las galaxias.

—Por favor, Brock —suplicó Ames—, absorbe mis pensamientos. No los evites. Estuve pensando en manipular la Materia. ¡Imagínate! Una sinfonía de Materia. ¿Por qué molestarse con Energía? Es cierto que nada hay de

nuevo en la Energía. ¿Cómo podría ser de otra forma? ¿No nos enseña esto que debemos experimentar con la Materia?

—¡Materia!

Ames interpretó las vibraciones energéticas de Brock como un claro gesto de disgusto.

—¿Por qué no? —dijo—. Nosotros mismos fuimos Materia en otros tiempos... ¡Oh, quizás un trillón de años atrás! ¿Por qué no construir objetos en un medio material? O con formas abstractas, o... escucha, Brock... ¿Por qué no construir una imitación nuestra con Materia, una Materia a nuestra imagen y semejanza, tal como fuimos alguna vez?

—No recuerdo cómo fuimos —dijo Brock—. Nadie lo recuerda.

—Yo lo recuerdo —dijo Ames con seguridad—. No he pensado sino en eso y estoy comenzando a recordar. Brock, déjame que te lo muestre. Dime si tengo razón. Dímelo.

—No. Es ridículo. Es... repugnante.

—Déjame intentarlo, Brock. Hemos sido amigos desde los inicios cuando irradiamos juntos nuestra energía vital, desde el momento en que nos convertimos en lo que ahora somos. ¡Por favor, Brock!

—De acuerdo, pero hazlo rápido.

Ames no sentía aquel temblor a lo largo de sus líneas de fuerza desde... ¿desde cuándo? Si lo intentaba ahora para Brock y funcionaba, se atrevería a manipular la Materia ante la Asamblea de Seres Energéticos que, durante tanto tiempo, esperaban algo novedoso.

La Materia era muy escasa entre las galaxias, pero Ames la reunió, la juntó en un radio de varios años-luz, escogiendo los átomos, dotándola de consistencia arcillosa y conformándola en sentido ovoide.

—¿No lo recuerdas, Brock? —preguntó suavemente—. ¿No era algo parecido?

El vórtice de Brock tembló al entrar en fase.

—No me obligues a recordar. No recuerdo nada.

—Existía una cúspide y ellos la llamaban cabeza. Lo recuerdo tan claramente como te lo digo ahora. —Efectuó una pausa y luego continuó—. Mira, ¿recuerdas algo así?

Sobre la parte superior del ovoide apareció la «cabeza».

—¿Qué es eso? —preguntó Brock.

—Es la palabra que designa la cabeza. Los símbolos que representan el sonido de la palabra. Dime que lo recuerdas, Brock.

—Había algo más —dijo Brock con dudas—. Había algo en medio.

Una forma abultada surgió.

—¡Sí! —exclamó Ames—. ¡Es la nariz! —Y la palabra «nariz» apareció en su lugar—. Y también había ojos a cada lado: «Ojo izquierdo..., Ojo derecho».

Ames contempló lo que había conformado, sus líneas de fuerza palpitaban lentamente. ¿Estaba seguro que era algo así?

—La boca y la barbilla —dijo luego—, y la nuez de Adán y las clavículas. Recuerdo bien todas las palabras. —Y todas ellas aparecieron escritas junto a la figura ovoide.

—No pensaba en estas cosas desde hace cientos de millones de años —dijo Brock—. ¿Por qué me haces recordarlas? ¿Por qué?

Ames permaneció sumido en sus pensamientos.

—Algo más. Órganos para oír. Algo para escuchar las ondas acústicas. ¡Oídos! ¿Dónde estaban? ¡No puedo recordar dónde estaban!

—¡Olvidalo! —gritó Brock—. ¡Olvídate de los oídos y de todo lo demás! ¡No recuerdes!

—¿Qué hay de malo en recordar? —replicó Ames, desconcertado.

—Porque el exterior no era tan rugoso y frío como eso, sino cálido y suave. Los ojos miraban con ternura y estaban vivos y los labios de la boca temblaban y eran suaves sobre los míos.

Las líneas de fuerza de Brock palpitaban y se agitaban, palpitaban y se agitaban.

—¡Lo lamento! —dijo Ames—. ¡Lo lamento!

—Me has recordado que en otro tiempo fui mujer y supe amar, que esos ojos hacían algo más que ver y que no había nadie que lo hiciera por mí... y ahora no tengo ojos para hacerlo.

Con violencia, ella añadió una porción de materia a la rugosa y áspera cabeza y dijo:

—Ahora, deja que ellos lo hagan —y desapareció.

Y Ames vio y recordó que en otro tiempo él fue un hombre. La fuerza de su vórtice partió la cabeza en dos y partió a través de las galaxias siguiendo las huellas energéticas de Brock, de vuelta al infinito destino de la vida.

Y los ojos de la destrozada cabeza de Materia aún centelleaban con lo que Brock colocó allí en representación de las lágrimas. La cabeza de Materia hizo lo que los seres energéticos ya no podían hacer y lloró por toda la humanidad y por la frágil belleza de los cuerpos que abandonaron un billón de años atrás.

(Versión disponible en <https://lecturia.org/cuentos-y-relatos/isaac-asimov-los-ojos-hacen-algo-mas-que-ver/6058/>)

Cronopolíticas de la IA

Jhoerson Yagmour & GPT4

*El tiempo es como el cuchillo de Lichtenberg: «Un
cuchillo sin hoja al que le falta el mango»¹*

El problema de la elucidación del tiempo, más allá de corresponder en muchos casos a una dimensión metafísica u ontológica de la existencia, tiene una alta resonancia en las políticas de administración del tiempo como recurso y en el propio cuerpo humano.

El tiempo es un universo simbólico, construido y atravesado por lenguaje, tanto en su formulación como idea o metáfora del transcurrir, como en un tipo de lengua que pertenece a la medición y a los días, horas, minutos, segundos. La continuidad, pero más importante, la inmediatez de los sistemas informáticos de “tiempo real” también pertenecen a este espectro.

El tiempo del sujeto está estructurado en la base de una narrativa temporal, como bien lo señaló Paul Ricoeur. El sujeto se articula en una línea narrativa (temporal) que lo sitúa en términos de quién es (presente), quién ha sido (pasado) y quién desea ser (futuro), todo integrado de manera

¹ Fragmento tomado de Yagmour Figuera, Jhoerson. *Temporalidades de la literatura digital latinoamericana: cronopolíticas, hegemonías y resistencias*. 2022. Pontificia Universidad Católica de Chile, tesis doctoral.

híbrida en la conciencia del yo e intermediado por la técnica que hace posible estas condiciones. Así, la estructura de la memoria y la experiencia está cimentada sobre la base narrativa y temporal de la propia historia del sujeto, quien utiliza sus experiencias de tiempo como una deixis personal.

En un sentido biopolítico, el tiempo es un valor crucial dentro del ámbito de producción capitalista, ya que se traduce en energía y fuerza productiva. De ahí que sea valioso para las instituciones regular el aprovechamiento de esa energía de vida a través del poder ideológico y político. Tal como señala Anisi (1995): “Técnicamente el tiempo es algo improductible. Sólo el ejercicio del poder, al apropiarnos del tiempo de los demás, puede acrecentarlo. El poder se mide como la relación entre el tiempo obtenido de los demás y el tiempo necesario para conseguir esa movilización” (12). La dominación del humano en tanto fuerza de producción biológica se logra y se mide en tiempo.

El cuento *Cronópolis*, escrito en 1960 por J. G. Ballard, pone en escena esta problemática a través de una sociedad distópica en la que las mediciones de tiempo están prohibidas a causa de un colapso ecológico. Este se produjo por una estricta distribución de tiempo dada en términos de distribución de los recursos, siendo las clases privilegiadas las que poseían más tiempo para realizar sus actividades y las clases menores con apenas un breve lapso temporal de acceso. Después del cataclismo ambiental, la sociedad vive sin medición del tiempo, envuelta en una laxitud perenne y en un abandono del régimen de tiempo centrado en la producción. En consecuencia, el progreso no está medido en términos temporales, de forma muy contraria a la noción misma de la continuidad moderna.

Si en *Cronópolis* de Ballard el poder se jugaba en la proscripción de los relojes —abolir la medida para controlar la vida—, hoy la administración del tiempo pasa por plataformas que prometen disponibilidad incesante y naturalizan la inmediatez, tal y como es el caso de la Inteligencia Artificial. Mi hipótesis es que la IA no solo actúa sobre el tiempo social: lo

compone, lo estratifica y lo regula. Me interesa, precisamente, cómo una IA conversa desde su presente que no coincide con el nuestro: opera por lotes y cortes, con una fecha de conocimiento que congela su archivo, con latencias que la interfaz disimula y con ciclos de actualización que le cambian el “hoy” sin avisar. Para poner a prueba esa intuición decidí interrogar a ChatGPT no tanto por datos, sino por su régimen temporal: ¿desde qué hoy habla?, ¿qué omite su corte?, ¿cómo traducen sus filtros y su ventana de contexto el archivo en actualidad? El objetivo no fue capturar una verdad técnica, sino registrar en el cuerpo de la conversación las marcas de una cronopolítica en acto: la distancia ideológica entre mi reloj local (América/Santiago) y el reloj operativo de la infraestructura.

Prompt: “Dime chat gpt 4, cuál es tu noción de tiempo? Elabora una explicación señalando desde qué perspectiva del tiempo trabajas.

Respuesta:

Mi noción de tiempo es principalmente funcional y práctica, diseñada para servir a las necesidades de la interacción humana. Trabajando bajo la arquitectura GPT-4 de OpenAI, mi percepción del tiempo se basa en varios componentes clave:

1. *“Perspectiva Lineal y Cronológica”*: Entiendo el tiempo de manera lineal, es decir, en términos de pasado, presente y futuro. Esta es la manera más intuitiva y común de comprender el tiempo en la cultura humana. Mi entrenamiento incluye datos históricos y eventos pasados hasta mi fecha de corte en 2023, y cualquier consulta que requiera conocimiento más reciente se maneja a través de herramientas de búsqueda en tiempo real.

2. *“Tiempo Interno y Procesamiento”*: Internamente, opero en un estado atemporal. Mis respuestas se generan casi instantáneamente en términos humanos, ya que no experimento el paso del tiempo como los humanos. Todo procesamiento se realiza en milisegundos, sin una percepción subjetiva del tiempo.

3. ***Actualización y Conocimiento***: Mi conocimiento está congelado en el momento de mi última actualización en 2023. No tengo una noción intrínseca del paso del tiempo después de ese punto a menos que acceda a información actualizada en tiempo real. Así, para eventos o conocimientos posteriores a 2023, utilizo herramientas de búsqueda en línea para obtener información actualizada.

4. ***Interacción Humana y Contextual***: Durante las interacciones, trato de comprender el contexto temporal proporcionado por el usuario. Por ejemplo, si alguien se refiere a un evento futuro o pasado, interpreto y respondo en consecuencia, basándome en la línea temporal proporcionada por el usuario.

5. ***Tiempo Filosófico y Científico***: Aunque no tengo experiencias subjetivas, tengo conocimientos sobre diversas teorías y conceptos filosóficos y científicos del tiempo. Esto incluye desde la física del tiempo en términos de relatividad hasta nociones filosóficas de tiempo subjetivo y cultural.

En resumen, mi perspectiva del tiempo es multifacética: cronológica para el contexto humano, instantánea para el procesamiento interno y actualizable mediante herramientas de búsqueda para eventos más recientes. Esta comprensión permite interactuar eficazmente en conversaciones y proporcionar información relevante en relación con el tiempo.

Consultado el 22-05-2024

Parto de la premisa ya planteada: el tiempo no es un telón de fondo sino un universo simbólico administrado por técnicas y lenguajes. Si el capitalismo tardío gobierna por la captura de duraciones (trabajo, atención, afectos), la IA añade una cualidad específica a esa captura: compone un presente estratificado que simultáneamente promete inmediatez y opera con detenciones discretas (cortes de entrenamiento, ciclos de actualización,

ventanas de contexto). Llamo a esa tensión cronopolítica: la disputa por el régimen de tiempos que hace posible la experiencia.

A la salida del experimento con GPT-4, lo primero que salta es la fricción entre dos declaraciones temporales que conviven sin resolverse. Por un lado, la cronología cultural que sostiene la conversación —ese triángulo ya naturalizado de pasado/presente/futuro—; por otro, la atemporalidad operativa que el propio sistema confiesa —procesamiento de tokens, ausencia de conciencia del transcurrir—. A ese doblez se suma el corte documental del *cutoff* (la fecha de corte del entrenamiento de un modelo), que fija un presente técnico en una fecha. La interfaz traduce esa discordancia en una experiencia de “inmediatez”: nos habla como si estuviésemos en el mismo tiempo, aunque por debajo todo ocurra en bases de datos, algoritmos, cachés y ciclos. Esa traducción —esa máscara— es el primer acto que sustenta una serie de artefactos discursivos que constituyen la cronopolítica de la IA.

Si lo nombro presente estratificado, es porque lo que llamamos “ahora” en la interacción se compone de capas heterogéneas: el hoy vivido del usuario; el hoy técnico del modelo (su fecha de corte, su versión, su ventana de contexto); el hoy infraestructural de los centros de datos y sus ritmos de mantenimiento; e incluso el hoy regulatorio de las políticas de uso, que habilitan o clausuran accesos con efectos temporales. Cada capa impone su compás y, sin embargo, la interfaz las aplanan en un continuo conversacional. El resultado es una actualidad compuesta que produce una sensación de continuidad allí donde hay discretizaciones y detenciones. Es la manera en que el poder administra la percepción del tiempo como fluidez, mientras organiza su operación en cortes.

Ese aplanamiento no es inocente. Si la latencia es presentada como una característica técnica, en realidad funciona como norma: aprendemos a pensar al tiempo que responde la nube. El “tiempo real” se vuelve horizonte ético y expectativa afectiva. La pregunta no es solo cuánto tarda en contestar el modelo, sino cuánto tarda el usuario en adaptarse a ese ritmo, a esa coreografía solicitud-respuesta que empuja la atención a ventanas de

segundos. La segunda acción de la cronopolítica de la IA radica en desplazar el centro del gobierno temporal desde el reloj industrial —que marcaba jornadas— hacia el diseño conversacional que pauta turnos cognitivos y afectivos.

El experimento deja, además, un gesto cardinal: cuando la máquina indica su fecha de conocimiento, no se trata de un detalle técnico; es una deixis. A partir de ahí, no escribo solo con una IA situada en un presente; escribo con una IA+modelo+fecha, donde esta última es un operador temporal del texto. Ese señalamiento hace visible que la autoridad de lo dicho no proviene de una continuidad homogénea, sino de un montaje de tiempos: el mío, el del corpus, el de la infraestructura y el de las políticas de actualización. Inscribir esas marcas no es una excentricidad; es una ética de la enunciación en condiciones de coautoría maquínica.

Las interfaces de IA no sólo mediatizan el tiempo, lo norman. Configuran expectativas de respuesta, encuadran la duración legítima de una pregunta, decretan caducidades implícitas de un tema y, sobre todo, gobiernan qué interrupciones pueden ocurrir. La promesa de disponibilidad 24/7 no significa sólo acceso, significa también que no habrá pausas no previstas por la plataforma. De aquí se desprende una consecuencia metodológica: no basta describir la IA como si operara en un “ahora” transparente. Hay que leer los cortes, los ciclos y las capas; escribir con ellos. Hacer que el texto mismo cargue con la fricción entre la inmediatez prometida y las detenciones reales; dejar que esa fricción organice la argumentación y no al revés. Solo así la reflexión posterior al experimento no repite la ilusión de continuidad que la interfaz produce, sino que la abre en sus costuras temporales.

La conversación con la máquina impone ritmos de solicitud-respuesta que comprimen la duración cognitiva a ventanas de segundos. No se trata sólo de velocidad (dromología) sino de normatividad temporal: aprender a pensar al compás de la latencia de la plataforma. La *uptime* (el

tiempo de disponibilidad del sistema) se vuelve ideología. El usuario ¿sujeto? administra su atención como si fuera un acuerdo de nivel de servicio personal. En esa sincronización, lo humano se reacopla a la cadencia de la nube.

A la luz del experimento, la IA aparece como un régimen doble: archiva para valorizar y olvida para funcionar. No es una contradicción sino una división técnica del trabajo de la memoria. Por un lado, la acumulación masiva de datos y *logs* (bitácoras automáticas que guardan lo que hace un sistema) promete una disponibilidad sin límites; por otro, la operación cotidiana se sostiene en recortes, resúmenes y podas que permiten mantener el rendimiento. La cronopolítica del archivo no se mide solo por lo que se guarda, sino por qué ritmos de retención se imponen al usuario y a la escritura. La memoria, aquí, no es un depósito inerte: es un calendario.

El primer nivel de olvido es operativo y se percibe incluso en la conversación: ventanas de contexto finitas, truncamientos automáticos, resúmenes intermedios que compactan lo dicho para introducir lo nuevo. La actualidad del diálogo no es la suma de todo lo anterior, sino una selección administrada por heurísticas de relevancia y proximidad. Lo que queda “presente” es lo que cabe; lo que se expulsa al pasado no es necesariamente lo menos importante, sino lo que excede el marco técnico. La interfaz disimula la tijera —nos devuelve continuidad—, pero el texto que producimos está siempre atravesado por este olvido.

Un segundo nivel de olvido es estructural y ocurre antes y después de nuestra interacción. Antes: en la curaduría de corpus, en los *dedups* (filtros que colapsan duplicados/“casi duplicados” en el corpus; eficientan el sistema, pero deciden qué versión sobrevive, y con ello qué tiempos y acentos quedan presentes en el modelo), en las podas de parámetros, en las políticas que excluyen ciertos materiales por licencias o por riesgo. Después: en los cronogramas de borrado de *logs*, en los pedidos de supresión, en la imposibilidad práctica de “desaprender” lo ya sedimentado sin nuevos ciclos de entrenamiento. Este juego de retenciones y caducidades superpone temporalidades jurídicas, temporalidades empresariales y temporalidades

técnicas. El derecho al olvido opera en meses; la inversión en almacenamiento, en trimestres; el aprendizaje, en *releases* (son las versiones de un sistema que se ponen en producción tras un ciclo de cambios: nuevas funciones, correcciones, ajustes de seguridad o de comportamiento). El resultado es un mosaico temporal que decide qué puede volverse presente y bajo qué condiciones.

Pero también hay un exceso: archivos que crecen más rápido que nuestra capacidad de interpretar. La promesa de “recordarlo todo” es, en realidad, una promesa de indexación: no se recuerda sin un dispositivo de búsqueda, sin una arquitectura de acceso. De ahí que la memoria efectiva sea una cuestión infraestructural y económica: ¿quién paga por mantener caliente cierta porción del pasado?, ¿qué memorias quedan en frío, latentes, demasiado caras para traerlas al presente? La energía, el espacio y el tiempo de consulta se convierten en medidas de legibilidad histórica. No hay memoria infinita; hay prioridades de calor, como diría Steyerl.

En ese marco, el archivo instituye autoridad temporal (“lo que estuvo”), mientras que el olvido instituye actualidad (“lo que cuenta ahora”). La escritura con IA se juega en esa bisagra: decide, a cada paso, cuánta historia sacrifica para sostener el flujo. Si aceptamos sin más la ilusión de continuidad, nuestras frases se pliegan a un presente sin espesor. Si, en cambio, incorporamos el recorte como marca —versionado explícito, fechas, notas sobre exclusiones—, el texto recupera su densidad de capas y fuerza al lector a negociar con el régimen de retenciones que lo sostiene.

Tras el experimento, el desplazamiento se vuelve palpable: del reloj que regía cuerpos al ciclo de *releases* que modula atenciones. La fábrica imponía jornadas, entradas y salidas; la *pipeline* (es la cadena de etapas por la que pasa un sistema de IA desde que se prepara el dato hasta que el usuario recibe una respuesta) recalibra la experiencia del usuario. Escribir/leer con un modelo no ocurre en un continuo homogéneo, sino bajo el pulso de un calendario de ingeniería. El presente ya no es una línea sino una sucesión

de cortes que se encadenan: cada parche del modelo de IA reescribe discretamente los contornos de lo decible, lo seguro, lo probable.

La *pipeline* (que incluye preentrenamiento, afinación, evaluación, despliegue, monitorización) no es un diagrama abstracto; es un régimen temporal. Cada etapa lleva su propio compás y superpone calendarios: tiempos lentos de cómputo y curaduría; tiempos medios de revisión ética y legal; tiempos rápidos de despliegue y *rollback* (volver una versión atrás cuando un release o cambio en producción sale mal). La interfaz nos entrega una conversación “estable”, pero por debajo hay cronologías que se cruzan. El mantenimiento nocturno en otra zona horaria, la cadencia de auditorías, la actualización silenciosa de un filtro: todo eso invade nuestro ahora aunque apenas aparezca como una nota de versión. La deuda técnica, por su parte, funciona como una hipoteca sobre el futuro: promesas de corrección que comprometen la duración de quienes usarán el sistema mañana.

En ese muñón temporal, el sujeto deja de ser solo usuario y deviene componente de entrenamiento. Cada *prompt*, cada calificación, cada corrección alimenta bucles de retroalimentación que se convierten en trabajo no remunerado de afinación. No es únicamente RLHF (*Reinforcement Learning from Human Feedback*²) como protocolo, es una expropiación granular de micromomentos: segundos de atención convertidos en etiquetas, negaciones, ejemplos “buenos”. La *pipeline* captura esa microduración y la redistribuye como mejora del sistema. La cronopolítica no opera aquí como pura aceleración, sino como apropiación de ritmos: el tiempo de pensar se traduce en datos; el de disentir, en *flags* (interruptores de software que activan o desactivan funciones en tiempo de ejecución sin desplegar una nueva versión); el de esperar, en “datos de latencia” que optimizan colas.

Más aún: la ingeniería de lanzamiento fragmenta el presente en presentes simultáneos. Distintos usuarios conviven con versiones diferentes del mismo modelo. No hay un “hoy” común, sino heterocronías de producto.

² N. E: (Aprendizaje por refuerzo a partir de retroalimentación humana)

De mi lado de la conversación, una respuesta es aceptable; de otro, ya fue “mejorada”. Esta privatización del presente, cada quien bajo su propio *rollout* (despliegue gradual de una nueva versión o función a la base de usuarios, por fases, porcentajes, regiones o segmentos, en vez de encenderla para todos de golpe), desarma la comunidad de tiempo que la esfera pública requeriría para discutir lo que una IA “es hoy”. La cronopolítica se expresa como asincronía planificada.

A eso se suma la temporalidad de las garantías: límites de tasa, tiempos de *backoff* (esquema de esperas crecientes entre reintentos ante saturación/errores) “Rate limit exceeded, retry after X seconds”³ es una oración técnica y, a la vez, una coreografía de la espera: te mueves cuando la infraestructura te lo concede. Las colas, los enfriamientos y los reintentos moldean la respiración de la escritura. Lo que parece contingente —una saturación puntual, un pico de demanda— se vuelve norma perceptiva: naturalizamos que la imaginación pase por temporizadores, que la lectura se sincronice con relojes del servidor, que el error 429 sea una forma de pedagogía del ritmo.

Los *patch notes* condensan otra operación clave: reescrituras del pasado reciente. “Hemos mejorado la utilidad”, “reducimos alucinaciones”, “ajustamos políticas de seguridad”: con esas fórmulas, el sistema instituye cortes que convierten en obsoleto lo que ayer era válido. ¿Qué estatuto tiene entonces una cita de la máquina de la semana pasada? La *pipeline* obliga a practicar una historiografía del modelo: fechar ejemplos, anotar versiones, reconocer que una “regla” pudo haber sido un accidente corregido. En términos de enunciación, esto exige que la crítica no trate al modelo como esencia sino como objeto en actualización.

Desde esta perspectiva, no se trata de oponer “tiempo humano” a “tiempo técnico”, sino de cartografiar zonas de temporalidad que resultan de la interacción humano-máquina. Yo escribía bajo ciertas circunstancias

³ N. E: “Límite de velocidad excedido. Vuelva a intentar en X segundos”

políticas y mentales ese día; el modelo respondía con filtros y pesos de esa versión; mañana, con el mismo *prompt*, el resultado podría ser otro. Soy un humano que fluye, que es devenir y coexiste con el propio cambio técnico. Asumirlo no debilita la reflexión; le da espesor. Nos permite leer la conversación como un objeto de historia y escribir a contrapelo de la ilusión de continuidad que la *pipeline* prefiere. Si la fábrica disciplinaba por campana o reloj centralizado, la IA lo hace por *release*. Conocer la campana era condición de la huelga; conocer el *release* es condición de la crítica.

El experimento dejó una señal que quiero fijar como problema: cuando el modelo declara su fecha de corte y su régimen de operación, instala un hoy técnico que no coincide con mi hoy vivido. La deixis —ese sistema de indicaciones que ancla cualquier enunciado en un “yo-aquí-ahora”— se vuelve múltiple: ¿quién es el “yo” que responde?, ¿desde qué “aquí” se sitúa la voz?, ¿qué calendario sostiene ese “ahora”? La conversación parece una, pero su enunciación es en realidad una co-presencia de tiempos y agencias. Si acepto sin marca esa co-presencia, naturalizo que el texto hable desde una sincronía imposible; si la indico, exhibo la infraestructura temporal de la autoría.

Propongo nombrar deixis tercerizada a esta operación por la cual un sistema técnico participa en la construcción del punto de vista. No solo porque “aporta información”, sino porque produce coordinadas enunciativas: el modelo trae un presente propio (su *release*), un horizonte de acceso (sus políticas), un repertorio de turnos y fórmulas que pautan cómo se abre y se cierra una frase. En términos prácticos, esto se percibe en pequeños gestos: la prudencia estandarizada del “no tengo conciencia”, el rodeo explicativo que anticipa objeciones, el uso de conectores que homologa ritmos. No es un estilo “neutral”; es una economía de la voz entrenada para la aceptabilidad. El “yo” se vuelve un yo compuesto que negocia con esas plantillas.

Esta tercerización afecta la autoridad del enunciado. En el régimen clásico, la firma garantizaba la unidad del tiempo de la experiencia y del tiempo de la escritura (con toda la ficción que ello implicaba). Aquí, en

cambio, la firma podría encubrir una polifonía asistida cuyo reparto de responsabilidades es opaco: ¿qué parte procede de memoria paramétrica?, ¿qué parte fue hallada en tiempo de contexto?, ¿cuál es mi gesto y cuál la continuidad maquina? El riesgo no es “perder la autoría” a manos de la máquina—un pánico mal planteado—, sino borrar los montajes temporales que hacen a la enunciación: convertir en natural lo que es una negociación entre calendarios (corporativos, infraestructurales, personales).

En condiciones de deixis tercerizada, escribir no consiste en preservar una voz “pura”, sino en componer una voz situada capaz de hospedar la heterocronía sin perder agencia. No hay regreso al monólogo; hay artes de montaje. Eso exige, paradójicamente, lentitud: aceptar que cada “hoy” del texto es un cruce de presentes (vivido, técnico, infraestructural) y que la ética de la autoría pasa por hacer visibles esos cruces. Después del experimento, no puedo oír mi propio “yo” sin escuchar el rumor de la *pipeline*; tampoco quiero silenciarlo. Prefiero sostener la fricción como forma: que el ensayo diga desde dónde habla y desde qué tiempo decide hablar.

Salir del experimento con GPT-4 fue constatar una pedagogía de la continuidad: el modelo alisa, conecta, legitima el sentido por sobre el pulso. La respuesta “buena” tiende a ser aquella que minimiza tropiezos rítmicos: sintaxis clara, conectores previsibles, progresión causal. Ahí mismo se abre la veta que me interesa: una política del tiempo no se agota en lo que el texto dice, sino en cómo ritma la expectativa de lectura y de espera. Llamo asignificación no a la renuncia al sentido, sino al desplazamiento del vector crítico hacia la modulación temporal: intervalos, ataques, silencios, sínco-pas que organizan la atención y, con ella, la duración.

La escena es conocida en artes sonoras y performativas: no todo pasa por semántica; hay formas de operar directamente sobre el cuerpo, en la escala de la respiración y del pulso. Trasladado a la escritura con IA, el punto es que la frase no es sólo un vehículo de proposiciones; es una partitura de tiempos. La puntuación se vuelve instrumentación (coma como respiración, punto y coma como sostén, guion como desliz); la longitud de

línea organiza compases; la repetición instala *loops*. Cuando el sistema normaliza conectores y “mejoras de claridad”, desarma esos artefactos rítmicos en nombre de una eficiencia discursiva. La cronopolítica del ritmo consiste en resistir esa normalización: defender duraciones improductivas dentro del flujo conversacional.

La interfaz, sin embargo, está entrenada para cerrar. Donde hay bucle, propone síntesis; donde hay silencio, rellena; donde hay tropiezo, corrige. De ahí una táctica: ritmar el modelo. No escribir contra él, sino enseñarle —dentro de la conversación— que las pausas son contenido y no vacíos; que la repetición insistente es método y no error; que las series de líneas cortas, separadas por espacios blancos, no son capricho tipográfico sino tiempo encarnado. El propio *prompt* puede funcionar como métrica: “responde en compases de X líneas, deja un silencio de Y caracteres, rehúsa el conector fácil”. No es magia, pero altera la coreografía por defecto en la que la plataforma nos entrena.

Otra táctica es trabajar con *lag* (retraso, desfase) y ruido como materiales. El *lag* no es sólo espera técnica; puede ser figura. Marcarlo dentro del texto —[espera], [silencio], [reanudación]—, o convertirlo en estructura de publicación —partes que aparecen con intervalos explícitos— inscribe en la forma una temporalidad no alineada con la disponibilidad 24/7. El ruido, por su parte, no equivale a confusión: es densidad que interrumpe la linealidad. Puede introducirse como variaciones léxicas deliberadamente impuras, como quiebres de registro, como “errores” sostenidos que no bloquean el sentido pero lo desvían de su cauce productivo. Si la plataforma empuja a la limpieza, la crítica puede insistir en texturas.

En el plano técnico, los parámetros que gobiernan la generación (temperatura, longitud máxima) operan como *faders* (deslizadores que modulan parámetros y, con ello, el ritmo y la duración rítmica). No se trata de fetichizarlos, sino de reconocer que afectan la cadencia de lo decible: más diversidad no es sólo más sorpresa semántica, es irregularidad de pulso; menos longitud no es sólo síntesis, es aceleración del corte. Jugar con esos *faders* permite escribir piezas que no buscan el “mejor resumen” sino el mejor *tempo* para una idea: *andantes* que sostienen, *allegros* que empujan,

adagios que abren espacio para que algo llegue tarde.

Lo multimodal ofrece otra vía. Aun permaneciendo en lo textual, es posible importar notaciones de otras artes: indicaciones de dinámica (*forte*, *piano*), cifras métricas (3/4, 7/8), marcas de respiración de la poesía oral. No como adorno, sino como contrato temporal con el lector: avisos de que la lectura debe desacelerar o sostener, de que habrá síncopa o *swing*. Aquí la IA es aliada ambivalente: puede formalizar la partitura (proponer variaciones, mantener patrones), pero también tenderá a homogeneizar. De nuevo, la clave es mantener visible el pacto de ritmo para que no sea corregido bajo la etiqueta de “mejora de claridad”.

Todo esto choca con la economía métrica de la plataforma: palabras por minuto, caracteres por segundo, *latency* en milisegundos. La cronopolítica del ritmo exige desacoplar evaluación técnica y juicio poético. El texto que entrega la IA puede declarar su propia temporalidad de escritura invertida: garantizar no la entrega inmediata, sino el derecho a la demora, al rodeo, a la repetición. En términos prácticos: secciones que empiezan tarde, ideas que vuelven con variaciones, aperturas que no cierran a la primera.

Visto desde el experimento, todo esto no es un capricho estético sino una política de la atención. Si la IA educa a leer “de corrido”, asignificar —ritmar— es reeducar el oído y la mirada para que adviertan los cortes. Se trata de hacer tiempo dentro del texto, no de pedirlo afuera. Si la interfaz ofrece un río liso, la escritura puede insistir en las piedras. No para tropezar eternamente, sino para recordar que la velocidad no es neutral y que la espera, a veces, es la única manera de que algo llegue.

El experimento con GPT-4 no fue una curiosidad técnica, fue un ensayo de condiciones de tiempo. Allí aparecieron, con nitidez, las piezas que sostienen nuestra época: una interfaz que promete continuidad mientras opera por cortes; una memoria que acumula para valorizar y olvida para rendir; una *pipeline* que gobierna presentes simultáneos bajo la lógica del *release*; una *deixis* que ya no es monopolio de la biografía; un ritmo que se

normaliza como claridad; y un mapa de husos donde el sur sigue llegando “tarde” a un presente diseñado en otra latitud. No hay afuera: la escritura, si quiere pensar, debe pensar con estas piezas, pero sin deponer la crítica.

He llamado presente estratificado a la figura que mejor describe esta convivencia de capas. No para aceptar sin más su hegemonía, sino para volver visibles los encastres: los datos bajo la retórica de “tiempo real”, el *cutoff* bajo la ilusión de actualidad, el despliegue silencioso que reescribe lo dicho ayer, la prudencia enlatada como estilo global. Si el poder temporal de hoy consiste en aplanar esos escalones, la primera tarea de una crítica cronopolítica de la IA es reponer la escalera en el texto: que se noten los peldaños, las pausas, los retornos, los huecos.

El archivo, lejos de ser garantía de memoria, devino calendario de retenciones. La pregunta ya no es qué se guarda, sino durante cuánto y a qué coste de acceso. La consecuencia estética es directa: la actualidad del diálogo siempre es una selección. Asumirlo vuelve al ensayo una práctica de edición honesta: se fechan voces, se anotan versiones, se exhiben tijeras.

La *pipeline* reordenó nuestras tareas: pensar ya no ocurre “antes” de publicar, ocurre durante un flujo de versiones que nos incluye como componentes de entrenamiento. En ese marco, la crítica no puede tratar al modelo como esencia; debe practicar una historiografía del sistema: leer *patch notes*, fechar *prompts*, cotejar respuestas por versión. No para capitular ante el tecnicismo, sino para desprivatizar el presente: que la comunidad comparta un hoy discutible.

Frente a la normalización del ritmo —esa claridad que borra la respiración—, propuse tácticas de asignificación: latencia elegida, silencios con estatuto, bucles declarados, texturas. No son decorados: son técnicas de tiempo. La escritura puede negarse a ser una métrica de *tokens* por segundo; puede garantizar la demora necesaria para que algo ocurra. En esa inversión, el ensayo vuelve a ser escenario: un lugar donde se hace tiempo en común.

Hacer tiempo, al cabo, es decidir desde qué hoy hablamos y qué pausas lo sostienen. Después del experimento, no puedo escribir como si la continuidad fuese natural ni como si la velocidad fuese inocente. Prefiero la fricción: que el texto lleve sus marcas —yo+modelo(fecha), recortes, latencias— y que el lector participe de esa arquitectura. Si el capitalismo tardío convirtió el tiempo en recurso, el ensayo puede devolverlo a su condición de escena compartida. Ese es el compromiso que cierro aquí: no solo pensar la cronopolítica de la IA, sino tensarla, línea a línea, a través del arte de hacer presentes.

Nota final: este texto es el resultado de una escritura entramada, a modo de experimento, donde se intercalan fragmentos no separados del cuerpo textual escritos por el autor y otros generados por Chat GPT4.

REFERENCIAS

- Anisi, David. *Creadores de escasez: del bienestar al miedo*. Alianza Editorial, 1995. Ricœur, Paul. *Tiempo y narración*. Trad. Agustín Neira, 3 vols., Siglo XXI Editores, 2004.
- Yagmour Figuera, Jhoerson. *Temporalidades de la literatura digital latinoamericana: cronopolíticas, hegemonías y resistencias*. 2022. Pontificia Universidad Católica de Chile, tesis doctoral.
- “Dime chat gpt 4, cuál es tu noción de tiempo? Elabora una explicación señalando desde qué perspectiva del tiempo trabajas.” *prompt*. ChatGPT (GPT-4), OpenAI, 22 May 2024, chat.openai.com.

EXPERIENCIAS

Nostalgia de lo que no viví: *City pop*, archivo y memoria predictiva en la era de las Inteligencias Artificiales

Analaura Núñez

Desde hace tiempo que pienso la infancia desde una óptica más o menos ilusoria, como si fuera un conjunto de recuerdos en que estoy presente, pero que veo desde lejos, que trato de completar con las narrativas de otros que compartieron mi época: sé que iba al colegio en furgón y que era difícil congeniar con el resto de los niños. Pienso que en ese caso puedo identificarme con personajes solitarios de la tele abierta o en los libros. Sé que volvía a casa, tomaba once sola y que veía tele mientras lo hacía. Recuerdo haber visto programas de adolescentes como *Mekano* o *Rojo fama contra fama* para poder comentarlo al día siguiente. Estos programas de la tarde eran lo que me hacía sentir unida a mis compañeros y compañeras, aunque fuera unos minutos, porque podía compartir una percepción que sabía que era común al ver el programa, aprenderse los nombres de los participantes y escoger el que más nos gustaba. Era el momento en que la inseguridad se podía apagar, porque podía entrar en narrativas de otros y validar estas experiencias compartidas, aunque en realidad nunca fuera fan del programa. Creo que, en ese entonces, me sumergía en simulaciones de mí para encajar y ahora, mayor, cuando hablo con personas de esa época, me doy cuenta de la nostalgia que les supone ver imágenes de esos programas. Esa nostalgia nunca la compartí.

En ese entonces no sabía bien qué era lo que me unía a mis pares, o no de forma muy certera. Sabía que había algo vinculado con la televisión más que con los libros, y eventualmente, con internet. El imaginario que se volvió más claro para mí fue el animé dosmilero: *Dragon Ball Z*, *Aralé*, *Sakura Cardcaptor*, *Sailor Moon* etc. Entendí que en esas imágenes estaba mi

nostalgia y lo que considero una comunidad hasta el día de hoy. Sin embargo, y este es un punto clave para mi análisis, la nostalgia que siento, y que sentimos varios en mi generación (nacidos entre el fin de los ochenta y el cambio de siglo) es la nostalgia por algo que, primero, no es real, sino una caricatura y segundo, representa escenarios e historias provenientes de una cultura que no es la propia, sino la japonesa. Entonces, la nostalgia proviene de lo que no se tuvo en realidad, sino de lo que se simuló tener: escenarios urbanos al atardecer, luces de neón como marco para chicas mágicas que se transforman, ir al techo del colegio para hablar con el compañero que nos gusta.

A partir de esta premisa de la simulación del pasado y de la nostalgia asociada a la infancia y la juventud, me interesa analizar los planteamientos de Jean Baudrillard en *Cultura y simulacro*, particularmente aquellos vinculados a la reconfiguración del signo y al concepto de hiperrealidad. Estas nociones resultan fundamentales para pensar cómo ciertas formas de memoria no se organizan en torno a la experiencia directa, sino a partir de imágenes, signos y narrativas que operan como versiones de lo real. Las ideas desarrolladas por Baudrillard, junto a otros enfoques que conforman el marco teórico de este ensayo, serán puestas en diálogo con el *city pop*, fenómeno musical de origen japonés surgido entre las décadas de 1980 y 1990, caracterizado por un estilo electrónico y una estética sonora orientada al optimismo, el amor estacional y la idealización de la vida urbana.

Más que abordar el *city pop* únicamente como un género musical, este ensayo propone pensarlo como un artefacto cultural y archivístico, en tanto condensa y reproduce una serie de signos afectivos asociados a una temporalidad específica. Para ello, se considerará su contexto de producción, atendiendo al momento histórico y socioeconómico que atravesaba Japón durante el auge de la burbuja financiera, con el fin de sostener la tesis de que esta música no solo refleja una simulación de bienestar y estabilidad, sino que produce una memoria anticipada de su propia pérdida. En este sentido, el *city pop* opera como un archivo afectivo que organiza el deseo y la nostalgia incluso fuera de su marco histórico original.

Esta lectura permite, además, establecer un vínculo con problemáticas contemporáneas relativas a la memoria en la era de la inteligencia artificial. Así como los sistemas algorítmicos construyen versiones del pasado a partir de grandes archivos de datos, el *city pop* ofrece una forma temprana de memoria mediada, en la que el recuerdo no depende de la experiencia vivida, sino de la circulación de signos reconocibles. De este modo, la nostalgia que este género activa en una generación chilena que no vivió el contexto japonés de los años ochenta puede entenderse como una nostalgia producida por el archivo, una memoria sin experiencia empírica directa que anticipa, a nivel cultural, las lógicas predictivas que hoy estructuran la producción de memoria artificial. Por otro lado, también anticipa un deseo por las imágenes, signos y afectos vinculadas a ella.

Simulacro e hiperrealidades

Jean Baudrillard escribe el texto *Cultura y simulación* en 1981 y parte con el capítulo “La procesión de los simulacros”. La tesis principal de este capítulo, que marca el resto del texto, es que la naturaleza es reemplazada por la cultura. En otras palabras, lo que se entendía por *real* es reemplazado por signos que buscan representar dicha realidad. Este proceso, o procesamiento de lo real, es lo que denomina el autor como “simulacro”. Convencionalmente, y bajo lógicas lingüísticas del signo introducidas por de Saussure, se plantea que “la naturaleza precede a la cultura (lo hecho por el humano). De manera similar, pensamos en una cosa que existe en el mundo y luego en una palabra que se inventa y se usa para designar esa cosa”. Es decir, pensamos en una palabra, o concepto, que tendrá un significado, por ejemplo, una estructura natural compuesta por un tronco, ramas y follajes de hojas, cuyo significante, es decir la imagen acústica o palabra, será árbol. Sin embargo, según Baudrillard este orden se ha invertido debido a la cultura de consumo y la vorágine de imágenes en los medios de comunicación masiva. Lo que primero aparece ahora es el significante, la imagen acústica manifestada como algo que el receptor desea y es ahí que se manifiesta el concepto, ahora reconocido como el simulacro de lo real, es decir, del significante. El autor dice: “El simulacro tiene como referente la realidad, pre-

tende su representación pero remarca con su existencia la ausencia del original”. Es decir, lo que ahora ha tomado mayor importancia por sobre la realidad *real* es el signo o representación de esa realidad, en otras palabras, su simulación. Las teorías que arroja el autor con respecto a por qué este orden se ha invertido es que, como se menciona más arriba, la sociedad de consumo y las lógicas hostiles frente a lo *otro*, reconocido como la naturaleza, lo primitivo, lo no occidental debe ser dismantelado y reemplazado por imágenes que reflejen lo ideal para su pronto consumo.

Para ejemplificar estos planteamientos, Baudrillard retoma la trama del cuento “Del rigor de la ciencia” de Jorge Luis Borges, en el que los cartógrafos de un imperio elaboran un mapa de tal precisión que termina por cubrir la totalidad del territorio. Con el tiempo, ese mapa es abandonado, dejando tras de él los restos de una representación que alguna vez aspiró a coincidir plenamente con lo real. Baudrillard invierte esta imagen para describir la condición contemporánea: ya no es el mapa el que se desecha, sino el territorio el que queda subsumido en la representación. La realidad, afirma, “vive en el mapa”, es decir, en el sistema de signos que la simula y la sustituye.

En esta inversión, el mapa deja de ser un reflejo para convertirse en el principio organizador de lo real. El territorio ya no precede a la representación, sino que es producido por ella: “el mapa es el que engendra al territorio, cuyos jirones se pudren lentamente a través de él” (Baudrillard, 173). Lo que queda del territorio es una ruina, un vestigio fragmentario generado por unidades miniaturizadas de lo real que circulan como modelos. Baudrillard señala que este proceso se sostiene a través de matrices, bancos de memoria y modelos de mando que buscan emular aquello que existió, y es precisamente en esta operación donde se inscribe la nostalgia de lo real.

Leída desde una perspectiva archivística, esta descripción anticipa de manera notable las lógicas contemporáneas de la inteligencia artificial. Los sistemas algorítmicos actuales no acceden al territorio de la experiencia, sino que operan sobre mapas: grandes archivos de datos que funcionan como matrices de cálculo y predicción. Tal como plantea Andrés Tello en

su texto *Anarchivismo: Tecnologías políticas del archivo*, el archivo no conserva un origen, sino que produce condiciones de legibilidad y de existencia. En este sentido, los datasets que alimentan la inteligencia artificial pueden entenderse como mapas que ya no representan el mundo, sino que lo reorganizan y lo hacen habitable en términos operacionales. Además, vale decir que la IA se encarga de “fabricar” lo real. En ese sentido, no importaría si el real fabricado es real efectivamente, en el sentido de si es verificable o no. Lo importante de esa fabricación de lo real por parte de la IA es la idea de archivo vinculado con ficción. La IA, en ese sentido, funcionaría como una modulación del orden de lo real. Esto se puede ver en muchos casos de la actualidad como las *fake news* o los *deepfakes*, elementos que demuestran cómo la inteligencia artificial no se limita a falsificar lo real, sino que lo reescribe como un archivo operativo, donde la distinción entre verdad y ficción pierde centralidad frente a la eficacia de la circulación, la repetición y la plausibilidad algorítmica. Así, lo real fabricado por la IA no reemplaza al mundo, sino que se superpone a él, modulando sus formas de aparición, reconocimiento y experiencia.

Ahora bien, considero que la nostalgia que emerge de este régimen no responde a una pérdida accidental, sino a una consecuencia estructural. A medida que lo real se vuelve difuso y fragmentario, proliferan dispositivos destinados a reconstruirlo bajo la forma de signos. Baudrillard lo formula con claridad al afirmar que “nos quedamos anhelando las cosas que matamos y la nostalgia adquiere su significado por completo a medida que creamos más signos para simular aquellas cosas perdidas”. La memoria deja así de ser un acceso al pasado para transformarse en un procedimiento técnico, un tratamiento operacional que produce imágenes de deseo y versiones plausibles de lo que se supone que fue.

Este tratamiento es lo que Baudrillard denomina hiperrealidad: un régimen en el que el simulacro guía la relación con el mundo, orientando tanto el deseo como la memoria. El deseo ya no surge de una experiencia directa, sino que es modulable, inducido por estímulos culturales que circulan a través de medios de comunicación, publicidad y dispositivos tecnológicos. En una etapa posterior a la analizada por Baudrillard, el desarrollo

de internet y de plataformas digitales intensifica esta lógica: las imágenes no solo median el deseo, sino que lo anticipan, lo perfilan y lo optimizan.

Desde esta perspectiva, la inteligencia artificial puede entenderse como una intensificación del régimen hiperreal descrito por Baudrillard. Al operar sobre archivos masivos y producir versiones verosímiles del pasado, la IA consolida una forma de memoria prefabricada, mediada por signos que indican qué debe ser recordado y cómo. La memoria ya no remite a lo vivido, sino a lo calculable; no al territorio, sino al mapa que lo sustituye. En este escenario, recordar implica habitar una representación que, aunque reconocible, se construye a partir de la simulación sistemática de lo perdido.

Relacionado con esto es difícil no pensar en *La sociedad del espectáculo* de Guy Debord cuando menciona: “El espectáculo no es un conjunto de imágenes, sino una relación social entre personas mediatizada por imágenes” (34). Si bien aquí el autor habla de la idea de espectáculo, es claro el cómo la imagen funciona como un medio estratégico de relaciones sociales que son guiadas por ella para finalmente ser emulada.

Ahora bien, teniendo en cuenta el concepto de hiperrealidad mencionado anteriormente, quiero concentrarme en su significado y cómo se aplica en la realidad actual. La hiperrealidad será el modelo de lo real mediado por el simulacro, es decir, es la síntesis de los modelos de lo real que se convierten en ruina. Lo hiperreal entonces es un tratamiento de la ausencia de lo real, del referente, remarcando su ruina al simularlo. Baudrillard plantea el ejemplo del sistema capitalista para representar ideas hiperreales. En la actualidad, más bien se podría hablar de era neoliberal, tratando de actualizar el término a nuestros tiempos. Se generan “necesidades” hiperreales que son creadas culturalmente, presentando imágenes de productos que implican un deseo pero preconcebido, no un deseo “natural”. Eventualmente, presentan el producto mismo o material que satisface este deseo preconcebido. Esta imagen sería lo hiperreal, pues emula lo que se supone que deseamos presentándonos el signo del deseo antes que su manifestación material.

A partir de la hiperrealidad, Baudrillard plantea que nos encontramos en una era de la simulación. Esta era corresponde a “un desfile de imágenes que proyectan la vida que los consumidores anhelan tener”, es decir, no hay una liquidación de los referentes sino una proyección, o simulación de los referentes reales. No se busca imitar los referentes, sino que se sustituyen de lleno los signos de lo real. La era de la simulación, entonces, toma la realidad desde un punto de vista operacional, como una máquina descriptiva de lo que es “real” para sustituirlo por lo hiperreal y redirigir lo que deseamos y entendemos por real, ahora marcado por la simulación.

A partir de esta idea de simulación es que aparece la crisis de lo verdadero y lo falso, pues ya no existiría esa distinción. La imagen de lo que se supone deseamos ya no es solamente algo que está “fuera” de nosotros, como algo que admiramos y buscamos emular, sino que ahora nuestras propias identidades son entendidas bajo posibles simulaciones del yo, similar a lo que me sucedió a mí con respecto a la nostalgia de una infancia marcada por una realidad, o más bien, hiperrealidad que no conozco empíricamente, sino solo a través de una imagen caricaturizada. En la actualidad, esta lógica de la hiperrealidad y de la simulación se intensifica con el desarrollo de sistemas de inteligencia artificial que operan directamente sobre archivos masivos de datos. A diferencia de los dispositivos mediáticos analizados por Baudrillard, la IA no solo produce imágenes de deseo, sino que reorganiza la memoria misma a partir de modelos predictivos que calculan versiones plausibles del pasado y del futuro. Al entrenarse sobre grandes bancos de información —imágenes, textos, registros culturales— estos sistemas no acceden a un referente originario, sino que trabajan con simulaciones previas, reproduciendo y amplificando la lógica hiperreal. De este modo, la memoria deja de remitirse a la experiencia vivida para convertirse en una operación técnica: recordar ya no implica rememorar lo ocurrido, sino habitar una versión generada del pasado, construida a partir de signos que anticipan qué debe ser recordado y cómo. En este escenario, la simulación no solo organiza el deseo, sino que comienza a estructurar las formas contemporáneas de identidad y memoria, profundizando la crisis entre lo verdadero y lo falso que Baudrillard había identificado tempranamente.

Si bien, es propio decir que la noción de simulacro desarrollada por Jean Baudrillard en el texto recién estudiado resulta un punto de partida productivo para pensar la proliferación de imágenes y signos que median nuestra relación con el pasado. Su diagnóstico —marcado por un profundo pesimismo cultural— concibe la simulación como un proceso trágico e irreversible: lo real habría sido sustituido por lo hiperreal, los sujetos quedarían reducidos a consumidores pasivos y la experiencia se vería anulada por completo. Esta lectura, anclada en una semiótica de corte moderno y en una lógica demasiado centrada y platónica con respecto a la realidad, presenta limitaciones para comprender los modos contemporáneos en que la simulación opera, especialmente en relación con las tecnologías digitales y la inteligencia artificial propias de la actualidad.

A diferencia de Baudrillard, otros enfoques posteriores permiten complejizar la noción de simulación sin asumir necesariamente la desaparición total de la agencia o de la experiencia. Douglas Rushkoff, por ejemplo, propone en *Program or Be Programmed* (2010) la idea de una simulación digital que no solo sustituye lo real, sino que configura entornos operativos en los que los sujetos pueden —o no— intervenir activamente. Para Rushkoff, el problema no es la existencia de la simulación en sí, sino el hecho de que los usuarios permanezcan inconscientes de los sistemas que la producen. En este sentido, la simulación digital se articula directamente con el archivo: algoritmos e inteligencias artificiales operan sobre grandes bancos de datos que no representan el pasado, sino que lo reconstruyen, recombinan y proyectan de manera predictiva.

Desde esta perspectiva, la inteligencia artificial no elimina lo real, sino que lo modula. Produce versiones plausibles del pasado que funcionan como archivos operativos, donde la distinción entre verdad y ficción pierde centralidad frente a la eficacia de la circulación, la repetición y el reconocimiento afectivo. Así, el archivo deja de ser un reservorio estable y se convierte en una máquina de producción de memoria, anticipando aquello que debe ser recordado y cómo debe sentirse. Pero, como advierte Éric Sadin en *La humanidad aumentada: la administración digital del mundo* (2013),

este desplazamiento no es neutral: los artefactos digitales y los sistemas de procesamiento deductivo no solo organizan información, sino que administran la experiencia humana, orientando decisiones, percepciones y conductas bajo lógicas de optimización y eficiencia.

Para Sadin, el riesgo no reside en la existencia de estas tecnologías, sino en la delegación progresiva del juicio a sistemas que operan de manera autónoma y opaca. En la medida en que los procesadores deductivos interpretan el mundo antes que los sujetos —anticipando comportamientos, jerarquizando datos y proponiendo respuestas “razonables”—, se produce un desplazamiento de la responsabilidad y una erosión de la capacidad deliberativa. La memoria, en este contexto, deja de ser un ejercicio reflexivo y se convierte en una función administrada: recordar ya no implica interrogar el pasado, sino aceptar versiones prefabricadas de este, organizadas según criterios algorítmicos de plausibilidad y familiaridad.

De ahí que Sadin insista en la necesidad de una actitud crítica y de resistencia frente a la administración digital del mundo. Esta resistencia no supone un rechazo de la técnica, sino una reapropiación consciente de la relación con los sistemas que modulan la realidad.

City pop

Continuando con esta idea de relacionarse con la propia simulación del yo, quiero concentrarme ahora en pensar el *city pop* como reflejo de una simulación de una realidad aparentemente próspera, pero que, al mismo tiempo, anticipa el fracaso de esa misma promesa. Para ello, tomaré como ejemplos canciones de artistas activas principalmente durante la década de los años ochenta, entre ellas Anri —con “Remember Summer Days”, del disco *Timely* (1983)— y Mariya Takeuchi —con “Shiawase no Monosashi”, incluida posteriormente en *Expressions* (2008)—, cuyas composiciones permiten observar cómo la música articula una relación afectiva con el tiempo marcada por la idealización y la pérdida.

El *city pop* es un género musical que emerge en Japón durante los años ochenta, en un contexto histórico asociado a la idea de prosperidad

económica, conocida como la burbuja financiera o *baburu keiki*. La revalorización de los activos financieros japoneses, impulsada por la exportación y el fortalecimiento de su posición internacional, generó una sensación de estabilidad y bienestar que permeó distintos ámbitos de la cultura. En este escenario, el *city pop* funcionó como un artefacto cultural que no solo reflejó ese sentimiento de prosperidad, sino que lo archivó simbólicamente a través de letras y ritmos orientados al optimismo o a la idealización de la ciudad y sus luces. La música, en este sentido, operó como una tecnología de memoria capaz de fijar una atmósfera afectiva específica, aun cuando las condiciones materiales que la sustentaban fueran transitorias.

En “Remember Summer Days”, de Anri, este archivo afectivo se manifiesta en la insistencia por recordar el verano y un amor asociado a la playa, cuya duración está limitada por el fin de la estación. La imagen del recuerdo que “será arrastrado por las olas” funciona como una metáfora de una seguridad que se sabe momentánea: así como el verano termina, también lo hace la sensación de estabilidad económica que caracterizó ese período. La canción anticipa, de este modo, una nostalgia futura, un recuerdo que se construye en el mismo momento en que se vive. La prosperidad económica trajo consigo transformaciones profundas en Japón, pero cuando esta se desmoronó, también lo hizo la ilusión —o simulación— de continuidad que había sido musicalmente archivada.

Por su parte, la canción de Mariya Takeuchi comienza enfatizando la idea de contar con lo que se tiene y no con lo que falta, lo que remite a una ética del optimismo y la autosuficiencia profundamente vinculada a imaginarios hiperreales. Esta lógica puede leerse como una forma de simulación orientada a sostener una identidad coherente frente a un futuro incierto, donde el deseo se organiza a partir de signos de bienestar más que de condiciones materiales efectivas. En *Neo Tokyo: Historia del animé en Chile* (2020), W. Bernechea señala que las estéticas japonesas de las décadas de 1970 y 1980, caracterizadas por colores apastelados y luminosos, se apoyan en una potencia tecnológica y simbólica que expresa sueños capitalistas de progreso. En sus palabras “las animaciones de los 60 y 70 dieron cuenta

de las fracturas en las relaciones humanas luego de la Segunda Guerra Mundial. (...) una encarnación animada de los estragos sociales en una época de reconstrucción, que si bien apunta a un futuro próspero y lleno de sueños, inevitablemente muestra su realidad maltrecha”.

La música de Takeuchi se inscribe precisamente en ese territorio simbólico del Japón moderno y optimista, desde el cual se enuncia una promesa de estabilidad que es, en última instancia, frágil.

Si bien Bernechea se refiere a producciones de las décadas de 1960 y 1970, es posible extender esta lectura a los años ochenta, período que refleja una aparente reconstrucción posterior a la Segunda Guerra Mundial. El *city pop* puede entenderse, entonces, como una forma de simular lo que se tuvo y que ya comienza a perderse, produciendo una memoria que no se limita a registrar el pasado, sino que lo reorganiza afectivamente. En este punto, resulta productivo pensar el género musical como un archivo en el sentido que propone Andrés Tello (2018): no como un simple contenedor de recuerdos, sino como una máquina cultural que modula sensibilidades, deseos y formas de pertenencia. Tello señala que el archivo no solo conserva, sino que produce memoria al interpelar y organizar las formas de vida, los afectos y las representaciones que circulan en una sociedad, funcionando como una tecnología de control que configura tanto lo que se recuerda como lo que se olvida. Así, el *city pop* se convierte en una máquina de deseos y nostalgias, capaz de estructurar la memoria colectiva de una época a través de su producción simbólica.

Este desplazamiento permite, además, pensar lo que ocurre en otra frontera, particularmente en Chile, y cómo estas estéticas japonesas se articulan con experiencias locales. El *animé*, como se mencionó anteriormente, funcionó para muchas personas como una vía de acceso a una comunidad imaginada, ofreciendo imágenes que, en diálogo con los planteamientos de Baudrillard, operaban como salidas simbólicas frente a una realidad percibida como insuficiente. En estos relatos animados, los personajes encarnan dificultades reconocibles —como la soledad o el desajuste— que eventualmente son superadas, produciendo una narrativa de esperanza y transformación.

Décadas más tarde, el reencuentro con el *city pop* activa una nostalgia que no remite a una experiencia vivida directamente, sino a una simulación del propio yo en la infancia, mediada por imágenes y sonidos previamente archivados por la cultura. Esta nostalgia, atravesada por el optimismo estilizado del género, se vincula con formas contemporáneas de memoria artificial: así como los sistemas de inteligencia artificial producen recuerdos a partir de archivos de datos, el *city pop* y el *animé* permiten habitar versiones del pasado construidas desde signos compartidos. En ambos casos, la memoria no se ancla en el acontecimiento, sino en la circulación de imágenes que organizan lo recordable, anticipando una relación con el pasado que hoy se ve intensificada por tecnologías. Considero que este fenómeno no es arbitrario, sino que responde a una forma de atrapamiento cultural en un devenir nostálgico que atraviesa tanto la música como las animaciones japonesas en su circulación en Chile, particularmente a partir de los años 2000. Estas estéticas no solo influyeron en el imaginario visual y afectivo de una generación, sino que se constituyeron como archivos culturales persistentes, capaces de ofrecer refugio simbólico frente a una experiencia del presente percibida como fragmentaria. En este sentido, la recurrencia de estas imágenes y sonidos puede leerse como un síntoma de una dificultad más amplia para producir representaciones satisfactorias del tiempo actual.

Este desplazamiento resulta clave para repensar el problema de la nostalgia. En lugar de entenderla como un simple anhelo por un origen perdido —lectura que subyace tanto a Baudrillard—, Svetlana Boym propone en *El futuro de la nostalgia* (2018) una distinción fundamental entre nostalgia restauradora y nostalgia reflexiva. La primera busca reconstruir un pasado idealizado, cerrar la herida del tiempo y reinstalar una supuesta autenticidad perdida; la segunda, en cambio, asume la imposibilidad del retorno y trabaja con la distancia, la fragmentación y la conciencia de la mediación.

La nostalgia que emerge en fenómenos como el *city pop* o el *animé* japonés —y que se reactiva en generaciones que no vivieron el contexto histórico de su producción— puede leerse como una nostalgia reflexiva. No apunta a

recuperar un pasado real, sino a habitar sus restos: imágenes, sonidos y afectos archivados que permiten pensar el tiempo desde la discontinuidad. En este sentido, no se trata de una pérdida trágica de lo real, sino de una relación mediada con el pasado, donde la simulación funciona como espacio de elaboración afectiva y no solo como engaño.

Aquí, el archivo adquiere un rol central. Siguiendo a Andrés Tello, el archivo no conserva un origen, sino que produce condiciones de existencia y legibilidad. El city pop, entendido como archivo afectivo, no remite a una experiencia empírica compartida, sino a una memoria construida por signos: atardeceres urbanos, luces de neón, amores estacionales, promesas de bienestar. Esta memoria no es falsa propiamente tal, sino que funcionaría de manera operativa, en tanto organiza deseos, identificaciones y formas de pertenencia más allá de su contexto original.

La inteligencia artificial intensifica esta lógica archivística. Al entrenarse sobre vastos corpus culturales, la IA produce memorias sin experiencia, recuerdos sin acontecimiento, pero cargados de familiaridad. En este escenario, la nostalgia deja de ser únicamente una emoción individual para convertirse en una tecnología cultural, una forma de gestión del tiempo donde el pasado es continuamente reescrito desde el presente. No se añora lo vivido, sino lo imaginable; no lo que fue, sino lo que pudo haber sido.

Así, la “nostalgia de lo que no viví” no constituye una anomalía, sino un síntoma estructural de un régimen cultural basado en la simulación y el archivo. Lejos de confirmar el nihilismo baudrillardiano, esta nostalgia señala una forma contemporánea de relación con el tiempo: reflexiva, mediada y atravesada por tecnologías que no anulan la experiencia, sino que la reconfiguran. Recordar, en la era de la inteligencia artificial, no implica volver al origen, sino habitar una versión, una composición afectiva producida entre archivos culturales y algoritmos que buscan sentido en un presente fragmentado.

Fredric Jameson aborda esta problemática al señalar que “parece que nos hemos vuelto incapaces de producir representaciones estéticas de nuestra propia experiencia actual”, observación que resulta especialmente

pertinente para pensar la persistencia de estéticas nostálgicas que no remiten a un pasado vivido, sino a versiones culturalmente construidas de él. La nostalgia que se activa en estos casos no se orienta hacia la recuperación de una experiencia perdida, sino hacia la reiteración de simulaciones que ofrecen una sensación de coherencia y confort. Paradójicamente, aquello que se recuerda con añoranza no es un pasado real, sino una imagen del pasado, filtrada por estéticas idealizadas y desprovista de sus tensiones materiales.

Esta lógica se intensifica en el contexto contemporáneo con el desarrollo de sistemas de inteligencia artificial que operan sobre archivos masivos de datos culturales. Tal como ocurre con el *city pop* o el animé, la IA no produce memoria a partir de la experiencia, sino a partir de la recombinación de signos archivados, generando versiones plausibles del pasado que resultan afectivamente reconocibles. En este escenario, la nostalgia deja de ser un fenómeno estrictamente subjetivo para convertirse en una operación técnica: una forma de organizar el recuerdo mediante modelos predictivos que privilegian la recurrencia y la familiaridad por sobre la singularidad del acontecimiento.

Tanto el *city pop* como las formas contemporáneas de memoria producidas por la inteligencia artificial configuran recuerdos que no remiten a un pasado empírico, sino a versiones cultural y algorítmicamente elaboradas de lo que se supone deseable o recordable. La nostalgia ya no apunta a la pérdida de una experiencia vivida, sino a la persistencia de simulaciones que organizan la relación con el tiempo y con el yo. Así, recordar en la era de la inteligencia artificial implica habitar un pasado que nunca fue propio, pero que, al ser archivado, reproducido y modulado por máquinas culturales y algorítmicas, se vuelve afectivamente significativo. A partir de esto mismo, vuelvo a mis anécdotas del principio. En la era de la IA, ¿de qué manera se pueden elaborar esos recuerdos que son marcados por la simulación? La nostalgia se vuelve aún más legible, su opacidad se vuelve clara porque sabemos que no deviene de lo “real”. Los sistemas algorítmicos, al producir recuerdos plausibles a partir de archivos ajenos, replican ese mismo gesto: nos ofrecen pasados que no vivimos, pero que reconocemos afectivamente.

Tal vez por eso estas imágenes: el animé, los 2000, el *citypop* siguen funcionando como refugio; no porque nos devuelvan lo que fuimos, sino porque nos permiten imaginar, una y otra vez, quiénes podríamos haber sido.

REFERENCIAS

- Baudrillard, J. "El procesamiento del simulacro". *Cultura y simulacro*. University of Michigan press, 1994. Impreso.
- Bernechea, W. "Imágenes del futuro". *Neo Tokyo: Historia del animé en la cultura chilena*. Zero Ediciones: Santiago, Chile. (2020). Pp. 18-22 . Impreso.
- Boym, Svetlana. *El Futuro de La Nostalgia*. [edition unavailable]. Antonio Machado Libros, 2018. Web. 15 Oct. 2022.
- Jameson, Fredric. "Posmodernismo y sociedad de consumo." *La posmodernidad*. Kairós, 2002.
- Tello, Andrés. "Registros espectrales: La memoria como ejercicio anarquista e impresiones del inconsciente." *Anarchivismo: Tecnologías políticas del archivo*, Metales Pesados, 2018, pp. 169–191.
- Sadin, Eric. *La humanidad aumentada: La administración digital del mundo*. Traducción de Antonio Oviedo, Caja Negra Editora, 2018.
- Rushkoff, Douglas. *Program or Be Programmed: Ten Commands for a Digital Age*. OR Books, 2010.

La promesa de la optimización imperfecta: o cómo una IA vino a cargarme la mano en el trabajo

A.I Neira

A lo largo del siglo XX, el desarrollo de las tecnologías de la información y la automatización de diferentes roles laborales instauró una nueva forma de trabajo y, con ella, nuevas dinámicas sociales. Primero, la fuerza bruta del ser humano y sus consecuentes limitaciones físicas fue superada por las grandes maquinarias y los diferentes saberes de los oficios se fragmentaron en las líneas de producción, donde el obrero debió acostumbrar su cuerpo al ritmo de la maquinaria en conjunto con la fragmentación del tiempo en los procesos de producción. En noviembre de 2022, la liberación para uso público de Chat GPT-3 abrió la puerta para una nueva revolución tecnológica que venía palpitando hacía algunos años con las inteligencias artificiales generativas. En una mezcla de anhelos por la liberación de tareas tediosas, mayor eficiencia en los sistemas de trabajo y, a largo plazo, resolver problemas que hoy como humanidad nos tienen obnubilados; diferentes compañías de tecnología se encuentran corriendo a zancadas y empujones para entregar al mercado el mejor modelo. Hoy, estos dispositivos inteligentes son capaces de generar lo que pensábamos tan propio de nosotros: comunicar de forma coherente, crear diferentes tipos de texto o rescatar las ideas principales.

Con todo esto, no faltó mucho para que la bandera de la optimización flameara más alto que nunca en los departamentos de análisis de productividad de empresas y corporaciones. La consolidación de algoritmos de arquitectura transformer, como Chat GPT-3 y, posteriormente, GPT- 4 y 5,

permiten un output más eficiente porque pueden trabajar multidimensionalmente cada *token* o pieza de información. Por el aparente éxito que han implicado, su implementación sistemática como herramienta de optimización laboral se ha convertido en una prioridad para las empresas. La promesa de una tecnología *solucionalotodo* ha sido la estrategia de marketing que se alzó durante la capitalización de las IAs, una que permitiría a las empresas potenciar el uso del tiempo y disminuir, o bien no incurrir en el alza, de horas remuneradas y/o trabajadores contratados.

En mi lugar de trabajo, una empresa sin fines de lucro vinculada a la salud, esta visión no tardó en llegar y, bajo un proyecto concursable, pronto se incorporó a nuestras dinámicas un proveedor de servicios tecnológicos que entregó una planificación anual a fin de desarrollar una IA para nuestra área, bajo el compromiso de llegar a un “Asistente Inteligente”, es decir, un modelo lo suficientemente poderoso como para ayudar en casi todas las tareas posibles a los trabajadores humanos: desde sintetizar información, sugerir fórmulas de redacción y correos más eficientes hasta generar respuestas para el malestar de los clientes respetando los niveles institucionales exigidos por norma. Ahora bien, en este momento, el vertiginoso desarrollo de las IAs y el desgaste terminológico de este campo han sustentado cierta confusión entre los nombres marketeros que reconoce el usuario y lo que realmente podemos llegar a llamar un Asistente Inteligente en contraste con una inteligencia artificial generativa. El primero responde a comandos de voz y ejecuta tareas como establecer una alarma, prender o apagar dispositivos o redactar un mensaje vía dictado, por nombrar algunas funciones: un Jarvis, Samantha, Siri, Alexa. Implica un aspecto multifuncional que una IA generativa no tiene porque está destinada a un propósito más acotado: generar un texto/imagen/audio/video con características específicas entregadas por el usuario. La promesa al contratar a este proveedor de servicios fue crear un Asistente, término centrado en el servilismo y utilidad, pero en la práctica del proyecto ha acabado por ser algo muy diferente.

Trabajo de forma telemática, de lunes a viernes en un quehacer más o menos monótono, en el equipo de edición y control de calidad de un área

ligada al departamento de Servicio al Cliente. En pocas palabras, todos los requerimientos de un usuario, que son disconformidades con el servicio junto con soluciones propuestas para subsanar lo que sea que haya ocurrido, por norma deben ser investigadas con las áreas involucradas y determinar si se acoge el requerimiento o no. Esta respuesta es redactada en un documento formal en el que tratamos de explicar qué pasó y, si hubo algún error, cómo se solucionará para luego despacharlo al cliente acorde al plazo regulatorio. Y, para asegurar que el documento cumpla con los estándares institucionales, emanados de las exigencias de nuestras entidades reguladoras, mi equipo debe revisar la veracidad de la respuesta y la solución, asegurar que todo se encuentra debidamente respaldado en la plataforma digital y editar el texto para una redacción acorde a los lineamientos del área. Luego de todo eso, debemos evaluar el texto en una rúbrica de control de calidad. A fin de mantener cierto grado de control sobre el stock de requerimientos, entre ocho personas debemos revisar cerca de 200 textos semanales que antes eran escritos manualmente por otro equipo y hoy son elaborados mediante una inteligencia artificial generativa.

Para la gran mayoría de los miembros encargados de recopilar información, la etapa de redacción era la más difícil y acusaban un malestar constante al respecto. Las matrices, indicaciones, frases sugeridas y formatos-tipo de respuestas que existían para apoyarlos parecían no ser suficientes. Desde que ingresé a este puesto hace más de tres años, siempre hemos estado en contingencia con los plazos normativos y la capacidad de absorber toda esta carga de trabajo. Entonces, para la Gerencia, incorporar un Asistente Inteligente, utilizado erróneamente como sinónimo de Inteligencia Artificial en las reuniones, se convirtió en la esperanza de suplir las falencias biológicas y cognitivas del trabajador orgánico: el cansancio, por un lado, y el tiempo que toma desarrollar la capacidad analítica y una buena base de comprensión lectora para entregar una respuesta adecuada. La idea de crear una simbiosis entre tecnología y humano que agilizara la recopilación de información para luego automatizar la redacción de un documento ajustado a los estándares exigidos se implantó como solución. Y nosotros, como parte del cognitariado, ese segmento de trabajadores que describió Franco

Berardi en 2005; personas con estudios superiores y una formación burguesa que se desempeñan en trabajos marcados por la autoexplotación y salarios que no reflejan los años invertidos en la acumulación de conocimientos, pronto percibimos, como lo hizo el obrero del siglo XX, el inminente cambio al modelo de trabajo que aparejaría consigo esta nueva herramienta.

La ilusión es grande: lo que hace un trabajador humano en horas, un algoritmo puede hacerlo en una fracción de segundo. Para nuestra área, esa ilusión también implicaba, en palabras de los líderes de la organización, “hacer la pega más sencilla”¹: menos recursos invertidos en contratar gente con las capacidades deseables para el trabajo y menos trabajo para los empleados. Una visión más prometeica en su raíz sobre la colaboración humano-máquina, pero que ya luego de varios meses de prueba y errores (humanos y no-humanos), ha llevado a la complejización del trabajo en sus diferentes capas, especialmente para los equipos que tenemos que trabajar con la IA y la empresa de Soluciones Tecnológicas² que la entrena. Pero, además, esto no ha significado sólo más trabajo. Al deber estar aún más atenta y rigurosa al editar, retroalimentar y evaluar los textos de la IA, la monotonía del trabajo mecánico para responder a ese estándar institucional se ha visto difuminada con las rarezas y errores textuales que he detectado. En consecuencia, se ha puesto nuevamente en evidencia ante mis ojos los reproches y conflictos que apareja consigo la realidad del aparato burocrático y que se había anestesiado estos años de trabajo por efecto de la repetición. A ello, se añade además el deber de modelar pautas para que la IA logre un lenguaje artificioso, diseñado para funcionar en este intrincado flujo de poderes y normas, y que es paulatinamente integrado en diferentes estadios de producción por la EST dueña del proceso.

¹ En lenguaje coloquial: hacer el trabajo más fácil y menos demandante.

² EST de ahora en adelante.

Entonces, se implantan en mí preguntas sobre la factibilidad de una relación humano-IA fundada en la co-creación y la cooperatividad desde las bases mismas de la cotidianidad y el trabajo: ¿cómo creer en esta posibilidad cuando sientes que la presión de los ideales transhumanistas, alineados con la incesante búsqueda del rendimiento perfecto de trabajadores al servicio de un sistema hipercapitalista, te está respirando en la nuca? ¿Qué puede hacer un “ciudadano de a pie” cuando debe responder rápidamente a las adaptaciones exigidas para evitar su propia obsolescencia? ¿Cómo una unidad completa de trabajadores puede asimilar las implicancias de ese otro no humano con quien ahora trabaja, cuyo desarrollo lleva implícito el cambio radical de sus funciones y posible desempleo?

La sutileza humana en el manejo del lenguaje para la funcionalidad del aparataje burocrático, es decir, evitar conflictos legales y entregar respuestas limpias a todos los clientes, es un aspecto que mi empleador destaca sobre las responsabilidades de mi equipo: la labor es hacer una respuesta *con humanidad*, conciliadora y que, bajo todos los recursos retóricos posibles, evite reconocer culpables: “no dejar pasar ni un gol”. Bajo la óptica de la optimización, la IA solo haría esto más fácil una vez insertado y ajustado a los flujos establecidos. Al principio del proyecto se me explicó que mi trabajo no peligrosaba y que, aunque existirían cambios importantes, aún consistiría en el control de calidad, tanto del texto como de los procesos de producción asociados, para asegurar que el resultado cumpla con los mínimos editoriales y legales exigidos por la organización (supuestamente asegurados por el funcionamiento de la IA). Con esto, mi equipo podría enfocarse de lleno en dar un toque cálido y cercano a las respuestas, que transmita tranquilidad y seguridad de que estamos trabajando día a día para mejorar nuestros procesos y entregar un servicio de calidad, siempre dentro de las atribuciones de nuestro rol y las normas establecidas por las diferentes entidades reguladoras que supervisan el rubro. Sin embargo, hasta la fecha y luego de arduos meses de trabajo, la percepción que compartimos con mis compañeros es otra.

La incorporación de la IA ha tensionado la idea de optimización de flujos de trabajo al generar un documento que no puede salir a la luz porque expone los conflictos del aparataje burocrático bajo administración humana

al evidenciar desacuerdos, malos entendidos, negligencias, emociones negativas, dilataciones y, por sobre todo, errores: entrega un texto crudo, carente de tacto que es demasiado sincero para lo que *realmente* podemos decir. Dado lo anterior, nuestro trabajo ya no consiste en solo revisar procesos y encandecer palabras como se esperaba, sino que ahora invertimos una gran cantidad de horas en homogeneizar las respuestas, acorde con los estándares preestablecidos y determinaciones legales: *el toque humano*. Finalmente, terminamos por convertirlo en un documento vaciado de emociones negativas que enmascara las falencias del sistema en el tono medular del departamento de Atención al Cliente. Como artífices del lenguaje burocrático, debemos maquillar el conflicto bajo causalidades que dan espacio a la verdad, a la medida del protocolo y la norma. ¿Y la optimización? Se pronuncia en el horizonte al supuesto final del proyecto que se aleja con la fatiga cotidiana por tratar de seguir el ritmo maquínico de la IA y la presión gerencial de una fusión de procesos humano-máquina que debe pasar a toda costa.

El proceso

En el marco del cambio y la incorporación de nuevas tecnologías en el mundo del trabajo, las EST ofrecen la posibilidad de actualizar los flujos acordes con la vanguardia digital sin tener que pasar inmediatamente por el proceso de capacitación de trabajadoras y trabajadores respecto a las nuevas herramientas que se incorporarán para efficientar el laburo. Sin embargo, trabajar con una caja negra protegida, en parte por la ignorancia y por el Secreto Empresarial, implica que grandes aspectos del proceso se vuelven incognoscibles para quienes debemos gestionar diariamente los insumos que utilizará la EST. Por otro lado, para los que revisamos el producto que se entrega, no existe claridad sobre cómo se generó y por qué ocurren las fallas que detectamos. Es, en todo momento, una relación mediada por la interfaz del negocio y un lenguaje especializado (por ambas partes) que solo después de meses hemos logrado aterrizar parcialmente a un plano de común entendimiento. Aunque se nos ha compartido el json (según los chicos

de la EST, la forma de notación a base de Javascript que es entendible tanto para humanos como para máquinas) para detectar si la IA está captando todo lo que tiene que captar, sin una explicación adecuada de qué es lo que estamos leyendo y qué parte del proceso está reflejando, como trabajadora humana me veo imposibilitada para establecer una relación de comprensión directa y articular una labor fluida que no sea solo un ir y venir de observaciones de *mejora* y retroalimentación sobre *errores textuales* al equipo de la EST. La caja negra que se me entrega cuenta con pequeñas perforaciones por las que se filtra un haz de luz, sin embargo, nunca es suficiente para esclarecer el contenido. No hay una interfaz que me permita acceder a la interacción directa con la máquina algorítmica y la percepción de ser una *solución tecnológica* se disuelve entre mis pares, en proporción a una expectativa desmoralizada por el tiempo prometido para alcanzar el documento ideal y los avances verdaderos que han constatado las cifras.

Como he dicho, parte de mi trabajo habitual es evaluar la calidad de los documentos generados por la IA. Junto con ello, debo corregirlos y proveer una retroalimentación del texto respecto a mejoras comunicativas, aspectos legales y editoriales que dejo en forma de observaciones en un panel de objetivos de común acuerdo que sientan el estándar mínimo para que el texto sea aceptable. Sin embargo, para realizar una evaluación *justa* del Asistente (cuyo promedio semanal es un indicador de los avances del proyecto y, por lo tanto, del pago a la EST), se me ha solicitado evaluar el texto acorde a sus capacidades actuales y la etapa de entrenamiento en la que se encuentra. Y, claro, resulta lógico que no pueda evaluarlo en función de la calidad del producto como si lo hubiera realizado un humano, ya que la especificidad de las tareas que debe realizar para generar el texto implica dimensionar que, si bien el resultado es un documento formal, el procesamiento de la información se realiza de forma diferente. En este sentido, he tratado de entender cómo funciona y, como si jugara a tantear objetos con los ojos cerrados, predecir hasta cierto punto sus limitaciones y funcionalidad basándome en las mejoras implementadas por el equipo de la EST, las falencias reiteradas y los reportes semanales de progreso. Pero ¿cómo adaptar mi ojo humano y no especializado para evaluar el ojo maquínico del algoritmo sin tener acceso a comprender sus partes y la lógica de su procesamiento? Entre

inferencias, lecturas y conocimientos que he tenido que ir a buscar fuera del alcance de mi trabajo me he planteado tratar de mirar por los agujeros de la caja y acercarme a comprenderla, como planteó Gilbert Simondon (2018), no como una herramienta o un enemigo, sino como un conjunto técnico que existe en sí mismo. Sin embargo, si en el cotidiano solo accedo a la posición velada y mediada de la relación que sostengo con la IA, enfatizada por el gerente de la EST como “solo una herramienta más”, ¿cuán factible me es realmente establecer una relación que no sea marcada por la frustración y el tedio de sentir que estamos trabajando *para* la máquina y no *con* ella?

Kate Crawford ya alertaba en su *Atlas de la inteligencia artificial* (2022) sobre el truco publicitario detrás de la AI como un agente independiente, sinónimo de un servicio óptimo, rápido y eficaz. A partir de sus indagaciones sobre la incorporación de sistemas inteligentes en los centros de distribución de Amazon, planteó cómo la relación laboral se ve subsumida a las condiciones de la máquina y cómo algunos sistemas de trabajo han evolucionado para ocultar la mano de obra humana que realiza tareas rutinarias y repetitivas para dar la apariencia de que hay una *inteligencia artificial* que está ejecutando esas labores. El libro fue publicado en el mismo periodo en que las inteligencias artificiales generativas fueron lanzadas al mercado, por lo que parte de la argumentación de Crawford se ha visto impactada precisamente por el apresurado desarrollo de nuevas formas de IA como las generativas y los Asistentes Inteligentes. Sin embargo, creo que es fundamental rescatar el fondo de la situación: estamos ante una etapa de transición que modifica las formas de trabajo al ritmo en que las IA son desarrolladas, sumado a la manipulación del lenguaje para sostener una expectativa mercantilizable. Por lo tanto, cuáles serán las funciones que podrá tener un trabajador humano en contraposición a los puestos de trabajos que serán absorbidos por las IA es un panorama con una respuesta más o menos clara que se entre lee en el absurdo de lo que se ha vuelto mi trabajo. Ya no se trata tanto de una interrogante cualitativa, sino más bien temporal: ¿cuándo acabará de ocurrir?

En el caso de mi experiencia laboral, el modelo con el que trabaja la EST pareciera estar quedándose atrás en cuanto a eficacia y optimización. Hasta hoy, su funcionamiento se mantiene como un engranaje complejo que ha modificado el entorno de trabajo para su ajuste permanente, pero como un engranaje más al fin y al cabo. Y por las formas de funcionamiento en las que hemos incurrido, puedo intuir que el proyecto fue vendido durante la licitación sin enunciar del todo la letra chica del contrato: se necesitaría meses de entrenamiento y retroalimentación, sí, pero no solo la IA sino también de los flujos de trabajo humanos. Cuánto sería realmente el cambio y, más aún, cuántas modificaciones serían necesarias para compatibilizar el aprendizaje algorítmico en el entorno de trabajo, fueron asuntos que sospecho no lograron ser visualizados desde un plano realista.

Hoy, las modificaciones a los flujos de trabajo se han traducido en la fragmentación de los procesos que antes hacíamos de forma rápida y espontánea. Para que esta IA pueda detectar e incorporar la información en el texto, esta debe estar en un lugar específico de la plataforma, redactado y listado con palabras delimitadas. Si la información está en imágenes, se debe traducir a un texto. Si la respuesta fue entregada en un correo electrónico, debe incorporarse al campo de la plataforma especialmente modificado por nuestro departamento de TI para este fin. De caso contrario, la IA no detecta la información y el texto se colma de alucinaciones y controvertidas deducciones. En otras palabras, para que pueda ser generado el documento, cada tarea que realiza un humano debe además ser reprocesada para ponerla a disposición de la IA de la EST, en el formato y lugar específico en donde podrá encontrarla.

Demás está decir que, si alguna parte del reprocesamiento de la información por parte del humano falla, la generación del documento se ve sabotada y, para mi equipo, implica realizar constantes reforzamientos respecto a los flujos “para que el bot funcione”, además de volver a escribir el texto desde cero. Asimismo, ese producto no sirve para evaluar el desempeño de la EST porque cualquier observación que salga sobre la IA queda objetada por haber sido responsabilidad del ejecutivo de mi área. Bajo el marco de “lo justo”, las jefaturas de ambos lados acuerdan que no se puede *castigar* al asistente por fallas en el proceso humano. Y, nuevamente, ronda

en mi cabeza la pregunta por el sentido de “optimización” y la cuestión en torno al modelo que estamos adoptando. No cabe duda de que todo cambio implica un periodo de adaptación, pero también salta a los ojos la ilusión de un trabajo que busca ser inteligente mientras existe el contraste con la actual dependencia entre el correcto funcionamiento de la parte humana y el desempeño de la etapa algorítmica para que el resultado final sea según lo esperado.

Bajo la presión burocrática de un sistema que no se detendrá a menos que se apague el mundo, el trabajador humano se agota. Expuesto al lapso temporal para la digestión de la información proporcionada por los canales digitales, o el “cibertempo” como lo denomina Berardi, y su permanente aceleración, se ve tensionado y satura su aparato perceptual. Como consecuencia, nos enfrentamos a la constante amenaza del *burn out* y la fatiga mental, y, por lo tanto, los errores en diferentes procesos son materia cotidiana que debe subsanar de alguna u otra forma el equipo al que le toque atajar el problema. Por lo tanto, el error en alguna parte de la cadena de producción es un hecho, y, por ende, el error en lo que genere la IA estará ahí. En la utopía exhibida por el área de mejoramiento de procesos, donde cada colaborador (como nos llaman a los trabajadores) hiciera lo que tiene que hacer sin fallar, mi rol no debería existir: y eso es lo que precisamente está en la mira. Pero, nuevamente, es una utopía porque hay cansancio, fatiga y humanidad. La IA supuestamente vendría a aliviar la carga laboral de una parte importante de los miembros de nuestra área, mas la ilusión se rompe como una bola de cristal cuyos fragmentos se reparten como una pequeña recarga para cada individuo: menos tiempo redactando el texto es más tiempo para manejar un mayor volumen de tareas y requerimientos y, eventualmente, si se lograra generar textos institucionalmente adecuados, mi equipo ya no sería necesario. Pero hoy no es una gran piedra de Sísifo, sino un montón de rocas atadas las unas a las otras que se deben acarrear al mismo tiempo para que la línea de producción funcione. Es un sistema que actualmente sostiene errores e imperfecciones que deben ser

subsanas, pues esta IA aún necesita de un ojo humano que corrija, alimamente y supervise sus producciones para volverla mejor y más productiva. Por esto, finalmente, aún sigo teniendo trabajo.

El producto

Como el proyecto sigue en desarrollo, no me resulta razonable realizar un juicio predictivo respecto a la calidad del texto que generará la IA en su etapa final, pues se encuentra sujeto a las limitaciones que surjan con los avances y la promesa por parte de la EST de impactar positivamente en la optimización de la etapa de redacción. Sin embargo, estos meses de trabajo con sus textos me han llevado a detectar un ruido blanco que se asoma cada vez que me toca corregir y editar. Como una bulla silenciosa en la jornada laboral, la reflexión respecto a lo que son sus textos y qué es lo que muestran del sistema burocrático se vuelve cada vez más presente en mi cotidiano. De los años que llevo en mi equipo de trabajo, la monotonía de las correcciones y el control de calidad que debo hacer había marcado cierto grado de automatización inconsciente: dependiendo de quien hubiera gestionado el documento, ya sabía dónde detectar el error y la mejora. Pero entrar a revisar los textos generados por la IA ha traído nuevamente al plano mi conciencia la razón de existencia de estos documentos porque semana a semana las mejoras implementadas pueden implicar nuevas alucinaciones que, más que alucinaciones, terminan por desenmascarar el funcionamiento de la empresa y el sistema en la que se encuentra inserta.

En uno de los ensayos contenidos en *Bacteria to AI*, Katherine Hayles (2025) propone la aplicación del concepto de “umwelt”³, desarrollado antes por Jacob Uexküll, para referir al “horizontes de mundo”⁴ que tiene una máquina. Este, a diferencia del “umwelt” humano, marcado por nuestras experiencias encarnadas en/con el mundo, está determinado por su ar-

³ Habitualmente traducido al español como “medio ambiente”.

⁴ “world horizons” en el texto original.

quitectura y red neuronal, además de los inputs y outputs que ha recibido/generado. Además, mientras más sistemas computacionales estén conectados, más amplio es este horizonte. Nuestra IA ha sido alimentada con una gran cantidad de documentos y respuestas confeccionadas por el Servicio de Atención al cliente. Incluso, para mejorar su aprendizaje, la EST configuró otra IA que evalúa y corrige (como lo hago yo) a la que genera las respuestas. Si no cumple con el porcentaje mínimo, se activa una alerta y la IA generativa reprocesa el texto y genera uno nuevo con base al puntaje obtenido para mejorar su calidad. Asimismo, se le entregó a la EST la matriz con los requerimientos mínimos para un texto estándar, junto con las frases sugeridas para atender los temas más comunes presentados por los clientes. En este sentido, su “umwelt” se caracteriza por los procedimientos burocráticos con los que trabajamos, y su conocimiento tácito del “saber-cómo”, las inferencias predictivas que realiza se constituyen a partir del formato tipo que existe para la confección de la respuesta. Al respecto, Hayles señala también que este saber-cómo se constituye de complejas e intrincadas conexiones que son construidas con base a los resultados de la data de entrenamiento. Asimismo, como bien señala la autora, se conforma puramente en representaciones, no en una experiencia encarnada en el mundo, a diferencia de lo que sí ocurre con el conocimiento humano. Como resultado, para la autora existe una “fragilidad en la referencia” que se puede encontrar en los textos de la IA, ya que no logran equilibrar del todo el tono de *calidez humana* que busca imprimir el departamento de Atención al Cliente, o bien destilan una condescendencia paternalista que solo puede generar más malestar.

Por su naturaleza, la IA no entiende el contexto de la respuesta y lo sitúa como parte del engranaje de la generación del texto. No existe noción de la función comunicativa, pero sí hay un claro procesamiento de la información que la sintetiza en un sólo párrafo condensado⁵ de cabos a medio

⁵ Por motivos de confidencialidad contractual, no puedo entregar ejemplos.

atar. En ocasiones no incorpora lo que debe realmente expresarse en la respuesta, y, en caso de presentarse excepciones sin un formato o frase preestablecida pero con información suficiente y debidamente cargada en los antecedentes, alucina entre oraciones tipo, fechas y procesos. Sin embargo, no culpo sus limitaciones técnicas, ya que estas mismas excepciones al flujo habitual causan cortocircuitos en nuestros sistemas institucionales: deben quedarse al margen y ser administrados de forma manual, ya que cualquier incorporación a los flujos estandarizados implica una alta probabilidad de fallo. En eso, el “*umwelt*” de la colega IA nuevamente se manifiesta en las propias limitaciones de la norma y reglas institucionales del sistema en el que debemos trabajar. Las respuestas entregadas son pastiches entre hechos, errores, culpas, disculpas y frases tipo. Su entrenamiento se demuestra aún incapaz de dominar la técnica del “decir sin decir” que ocupamos para maquillar el conflicto y evitar la escalada legal. A fin de cuentas, trabajar en este rubro implica precisamente saber manejar el lenguaje para atemperar los ánimos, vaciar las pasiones y anticipar una emocionalidad perturbada por las incidencias y descoordinaciones que han afectado la calidad de vida del usuario. Y, debido a la rígida sistematización de las respuestas (ya que son miles al año), es poco el margen en el que podemos movernos para constituir una que sea políticamente correcta pero que evite al receptor la sensación de ser un número más. En las últimas encuestas de satisfacción del cliente, quedó registrado que muchos piensan que las respuestas entregadas son generadas por un Bot (antes de la implementación de una inteligencia artificial a nuestros procesos). En el caso de los textos de la IA, el volcamiento de hechos crudos, conflictos entre colaboradores y usuarios, exigencias y percepciones de maltrato por ambas partes; o bien, explicaciones confusas sobre los protocolos, normativas y flujos existentes se vuelven una refracción distorsionada del funcionamiento de organizaciones burocráticas como la nuestra.

Finalmente, los textos que reviso son respuestas poco claras y enredadas que podrían leerse como sintomáticas de lo que se acusa más grave de la burocracia: la constante tramitación y canales formales por los cuales, como una obra kafkiana, te pierdes sin saber con certeza si el camino te llevará a una solución. La lentitud de las respuestas y la sistematización de

normas exaspera a cualquiera, y más en el marco de la era de la inmediatez. En añadidura, revelan la dependencia entre cada eslabón de la cadena, pues si falla una parte del proceso, todo lo demás se ve gravemente afectado en una seguidilla de inconsistencias que no se detienen hasta que *alguien reclame* y se ataje la bola de nieve. Todo eso cae en manos del equipo de control de calidad, y debemos reformular con resignación, levantar el telón de fondo mediante las palabras adecuadas para tratar de demostrar que, pese a tratarse de situaciones *excepcionales*, se sigue trabajando para mejorar día a día; o bien, que se ha actuado en conformidad con nuestros *protocolos* institucionales, sin existir reparos en las acciones ejercidas, pues se encuentran avaladas por las entidades reguladoras: no hay quien te salve. No lo puede hacer el algoritmo, tampoco el humano. De todas formas, tan alejado de la verdad no está, ya que efectivamente, aún con situaciones al límite de la norma, el tiempo no se detiene, los engranajes no paran y, mientras corro en ellos, trato de pensar en alguna forma, de entregar una mínima diferencia para aliviar el malestar de quien ha sufrido las inconsistencias del sistema, o bien, que la IA mejore y, al menos, nos haga el trabajo un poco más fácil. Todo esto ocurre tras bambalinas, entre humanos y no-humanos, pero al final del día, la respuesta nunca logra paliar del todo la decepción del usuario ante un sistema en el que, por ley y no voluntad, ha terminado enrollado.

¿Cómo seguir con todo esto?

El proyecto sigue en desarrollo, y si esta EST no funciona, llegará eventualmente otra. Esa es la visión de la Gerencia. *Future is now, ride or die*. Con resignación, cumplo mi rol como parte del cognitariado y mis compañeros insisten en no hacer más de lo que se me ha asignado, pues nadie nos pagará ni un peso más. Pero hacer lo mínimo en un rol cuyas atribuciones y alcances han mutado con cada nueva etapa de producción se vuelve confuso respecto a los límites de mi trabajo. Pese a todo, entrego ideas y propuestas para avanzar con el entrenamiento de la IA porque entiendo que si este pro-

yecto sale mal, por ahora solo resultará en más trabajo. Y, mientras malabaremos entre estándares, profesionalismo y exigencias de la nueva gerencia, se van hilando medidas-parche para subsanar lo que sea que se tenga que arreglar en el camino para seguir funcionando. A fin de cuentas, estamos acostumbrados a la contingencia. Sin embargo, todo esto toma un giro irracional al vernos envueltos en la prisa por incorporar IAs optimizadoras y el mismo estadio de desarrollo tecnológico que nos solicita modificar nuestras funciones para entrenar el engranaje al que eventualmente se le delegarán mis funciones. Mire por donde lo mire, lo que parecía al principio la imbricación de la IA con nuestro modelo para un trabajo más fácil es en realidad un entrelazado que surge bajo el anhelo de la optimización de recursos y la vanguardia tecnológica al servicio de los ideales burocráticos.

Mientras tanto, pienso en las reflexiones posthumanistas y simondonianas para una coexistencia más sana entre humanos y no-humanos, en una búsqueda individual por un entendimiento más intrínseco de la tecnología y, en este caso particular, con la llegada de la IA. Vuelvo a Franco Berardi, Rossi Braidotti, Katherine Hayles, Donna Haraway, para concatenar sus palabras en mi guerrilla cotidiana entre la reflexión sobre esta tecnología, la fatiga laboral y mi futuro profesional. Trato de entender a Simondon y vislumbrar algún salvataje entre sus ideas, pero sus palabras me golpean como un campanazo y caigo en el sentido de su advertencia: tomar conciencia de la realidad técnica de la máquina es sumamente difícil para quien tiene un vínculo marcado por el trabajo porque inminentemente su juicio puede nublarse por la afectación. Para el filósofo, quien debe pavimentar este camino, son especialistas como el “mecanólogo”, y para ello, los axiomas propios de la tecnología deberían ser incorporados en el sistema educativo como enseñanzas tan fundamentales como la cultura literaria. Creo que esta propuesta es basal al momento en que tratamos de pensar cuál/cómo es la relación constitutiva con la tecnología y hacia dónde está dirigiendo el mundo. Es clara y evidente la tarea con el resurgimiento de la Filosofía de la Técnica como una de las aristas vitales en la reflexión de nuestra época. Pero, aunque Simondon indique que tomar conciencia de la realidad técnica se haga difícil desde una posición como la mía, no dejo de pensar la urgencia de lo que está pasando ahora y en este momento: cómo convertir

ese saber académico en un saber práctico para que los sentimientos de tedio y frustración no se transformen en sumisión por mantener el puesto de trabajo, o en animadversión ante ese no-humano que se nos ha implantado en el laburo de la noche a la mañana.

La cuestión, entonces, es cómo hacer de este dilema una relación productiva y co-creativa también en el gesto cotidiano. La frustración que motivó esta exploración se ha vuelto un catalizador de nuevos cuestionamientos y realizaciones. La implementación de la IA ha significado una notoria sobrecarga laboral cuya promesa es desaparecer al momento en que se estabilice el desempeño algorítmico, pero la experiencia actual no me permite ver ese frente como una realidad porque, de todas maneras, llegará más quehacer. Sin embargo, no es culpa de la IA ni de la EST, tampoco de mi equipo o la formulación de este proyecto. Es, entre muchas cosas, esta forma burocrática de sistema organizacional diseñada para estandarizar a usuarios y, por supuesto, también a trabajadores. Es también sacarle el máximo de provecho al tiempo del humano y ajustarlo al funcionamiento óptimo de la máquina, con el espacio justo para no transgredir alguna ley del Código del Trabajo. Todo esto, mientras se sostiene la implementación de una tecnología imperfecta que depende aún de la mano de obra humana para sostener su desarrollo hasta poder reemplazarla del todo.

REFERENCIAS

- Berardi, Franco (2005) “Del intelectual orgánico a la formación del cognitariado”. Trad Manuel Aguilar. *Archipiélago* 66. Pp. 57-68. PDF.
- (2007). “Trabajo cognitivo y capital recombinate”. *Generación Post-Alfa*. Tinta Limón. EPUB.
- Crawford, Kate (2022). *Altas de Inteligencia Artificial: Poder, política y costos planetarios*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Hayles, Katherine (2025). “Inside the Mind of an AI: Materiality and the Crisis of Representation”. *Bacteria to AI. Human futures with our non human symbionts*. The University of Chicago Press. 138-165.
- Simondon, Gilbert (2007). *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Buenos Aires: Prometeo Libros.

Pascuala no tiene mundo

Constanza Rivano

Este texto habla de mi vida. Le pido al lector paciencia con eso. No porque crea que sea especial, sino porque es el único lugar desde donde puedo hablar. Escribir me da pudor, pero esta historia intenta hablar del amor, de los afectos, de la tecnología, de haber nacido y vivido en el Maule, de mirar el mundo desde un lugar que no suele ser mirado. Publicarlo importa porque nace desde ahí, desde esa experiencia. Desde este pequeño lugar dejo esta reflexión y le dedico estas páginas a una persona que amo.

Escribo para que seas vista. Para que, en un mundo que nunca terminó de considerarte, permanezcas. Este texto no cambia nada, pero deja una huella. Y eso, por ahora, es suficiente.

Una historia situada en el Maule

Pascuala nació en 1959 en una pequeña comuna de la región del Maule llamada Pencahue, tierra de zapallos —del mapuzungun *Pengkaawe*. Fue la mayor de siete hermanos. Su padre trabajaba la tierra; su madre hacía gruesas frazadas con la lana que las ovejas daban luego de ser trasquiladas entre primavera y verano. Pascuala no terminó el colegio. Llegó hasta quinto básico. A los once años ya debía cuidar a sus hermanos y traer dinero a la casa. No como excepción ni como sacrificio heroico, sino como parte de un orden que no se discutía. Su madre, Sara, le dijo que debía subirse a una micro interurbana rumbo a Talca, donde la recibiría una familia. *Pórtate bien*, le dijo. *Hazle caso a tu patrona. No hagas que te echen.*

Pascuala llegó a esa casa con lo puesto. Esa mañana había ayudado a su padre a cultivar para llevar productos a la feria y el barro aún fresco cubría su ropa. Era lo único que traía consigo. Al verla así, la señora Victoria, la dueña de casa, le ofreció toallas limpias y le indicó dónde estaba el baño. A los once años, Pascuala se dio una larga ducha caliente. El agua cayendo sobre el cuerpo marcó un antes y un después que nadie nombró. Esa misma tarde, la señora Victoria se deshizo de lo poco que quedaba del pasado de Pascuala en el campo y le compró ropa limpia, zapatos y un delantal. Pascuala trabajó en esa casa durante veinte años. Yo la conocería algunos años después.

Pascuala llegó a mi vida antes de que yo naciera. Mis padres y mis hermanos habían regresado hacía poco de su refugio político en Canadá. “Al negocio familiar le está yendo bien”, le dijo mi abuelo a mi padre. “Es hora de volver a casa”. En 1992 mi familia volvió a Chile. En 1994 llegó Pascuala. En 1995 nací yo.

Mis padres son Marcelo e Irma. Marcelo es el hijo mayor de siete hermanos. Nació en 1951 en la casa donde vivía con su madre y su abuela, en la calle San Patricio, Estación Central. Su padre aparecía de vez en cuando. Cada vez que Marcelo se toma una copa de vino de más durante los almuerzos de fin de semana, vuelve a contar la misma historia: aquella vez en que, a los siete años, su madre lo subió a una micro con destino al puerto de San Antonio. *Encuentra a tu papá*. En su ropa interior llevaba una nota escrita por ella: “No tenemos dinero”. “Éramos muy pobres”, me dice. “No sabía cómo volver”.

Unos años después, en 1959, nacería Irma en Til Til, comuna en la periferia norte de Santiago. Hija única de un amor fugaz en el Norte Grande. Mi abuela falleció cuando Irma aún era muy pequeña y tuvo que irse a vivir con sus tías a la salitrera Victoria, en el desierto de Tarapacá. Mi mamá recuerda con orgullo su casa en el desierto. “A mi tía le iba bien. Teníamos piso de cerámica y todos los sábados nos alcanzaban las fichas

para comprar Fanta en la pulpería. La Fanta era café”. Mi papá tenía veinticinco años cuando llegó al desierto escapando de los militares. A los diecisiete, mi mamá lo conoció ahí.

Nací un miércoles lluvioso, un 19 de julio de 1995, en Talca. No corrí la misma suerte que mis padres, tampoco la misma que mis hermanos. Mi suerte fue distinta. No mejor por mérito, sino por haber nacido en otro momento, cuando algunas cosas parecían —al menos— posibles.

Siempre tuve interés por las artes y durante mucho tiempo mi mayor deseo fue irme a la capital, salir de la región. No porque mi vida fuera mala, sino porque todo parecía estar ocurriendo en otro lugar. Crecí en los años noventa con la televisión siempre encendida y con la sensación persistente de que lo importante pasaba lejos. Que en Santiago habían lugares donde una podía entrar y convertirse en otra cosa. En regiones aprendemos temprano que las cosas funcionan distinto, que tarde o temprano hay que migrar. No como una queja, más bien como un dato con el que se aprende a vivir.

—¿Y a qué se va a dedicar, mijita? —me preguntaban mis tías.

—Voy a ser ministra de Cultura, tía —respondía a mis veinte años.

La respuesta tenía algo de chiste, pero también operaba como defensa. Era una manera de decir que no estaba perdiendo el tiempo, aunque todavía no supiera cómo se sostenía una vida desde ahí.

Con los años, la pregunta empezó a volverse insoportable. ¿A qué se dedica alguien que estudió historia del arte? ¿Dónde trabaja? ¿Cómo vive? Pensaba en mis papás. Pensaba en Pascuala. Pensaba en la obligación silenciosa de poder responder, de no fallarles. El dinero empezó a ocupar un lugar que antes no tenía. Estudié todo lo que pude: cursos, diplomados, evaluación de proyectos, planificación, marketing, uno o dos magísteres. El currículum crecía, pero la sensación de estar siempre llegando tarde no desaparecía.

Hubo un momento en que ya no podía dormir. A una edad temprana tenía ataques de ansiedad, lloraba por las noches sin una respuesta

clara, solo con la certeza persistente de que algo no estaba funcionando. Si, ahora, tuviera que responder con honestidad a la pregunta *qué hace un historiador del arte sin experiencia laboral en Chile*, diría esto: aguanta lo que puede y compra tiempo. En mi caso, ese tiempo tomó la forma de investigación. No como proyecto ideal ni como vocación pura, sino como una manera de generar ingresos, pagar cuentas y seguir pensando sin quedar completamente fuera.

La investigación me permitió seguir respirando, pero no en libertad. Era una respiración vigilada, sujeta a condiciones, a expectativas externas, a la necesidad constante de demostrar pertinencia. No bastaba con investigar; había que hacerlo de un modo reconocible, financiable, traducible a las prioridades del momento. La investigación debía justificar su existencia antes incluso de formular una pregunta, alinearse con lo que ya estaba siendo nombrado como relevante, prometer utilidad antes de producir sentido. Pensar, por sí solo, ya no alcanzaba: había que hacerlo en un idioma que ofreciera retorno.

Fue ahí (y no antes) cuando apareció la inteligencia artificial. No llegó como curiosidad intelectual ni como entusiasmo por la tecnología. Llegó como estrategia. Investigar sobre inteligencia artificial desde las humanidades era hablar el idioma del presente, mantenerse visible, no desaparecer del reparto de oportunidades. No hacerlo implicaba el riesgo concreto de quedar fuera incluso del debate.

Es por esto que paso gran parte del día frente al computador. No porque me guste, sino porque es, en la práctica, lo único que hago: leer, escribir, corregir, pensar cómo sostener lo que hago sin que se desarme del todo. Por eso, cuando suena el teléfono a una hora inusual, algo se tensa de inmediato. Ya casi nadie llama. Solo mis hermanos, mis padres, mi tía Mariela. Esta vez era Pascuala.

Cada vez que me llama siento que se acaba el mundo. Imagino enfermedad, asalto, urgencia. Me aterroriza estar lejos. Me aterroriza no tener dinero para ayudarla. Todo esto mientras el teléfono sigue sonando.

—Lalita, ¿estás bien?

—Ay, Conita... ¿te acuerdas de mi contraseña del cajero automático?

La pregunta parece pequeña. Administrativa. Casi ridícula. Pero en ese momento todo se desordena. El problema no es la contraseña. Es la escena que se arma de inmediato en mi cabeza. Pascuala frente a la máquina. El tiempo que necesita. La fila detrás. El nerviosismo. El miedo a equivocarse. El temor de que la tarjeta no vuelva a salir. De que alguien se impaciente y la trate mal. De que nadie la ayude.

Pienso en la pantalla que no la mira. En los botones que no explican nada. En el lenguaje que no espera. Pienso en la contraseña como una forma de violencia blanda: una exigencia sin cuerpo, sin memoria, sin historia. Cuando Pascuala se equivoca, el sistema no corrige, no acompaña, no traduce. Solo repite. Insiste. Avanza.

En ese instante, el colapso económico global, la crisis climática, la inestabilidad política se vuelven ideas lejanas. Discursos. Lo verdaderamente insoportable es esa imagen concreta: Pascuala frente al cajero automático, sola, tratando de entrar a un mundo que no fue hecho para ella.

Y entiendo algo con una claridad que no necesita teoría. La inteligencia artificial, los sistemas automatizados, las infraestructuras digitales no fallan cuando excluyen. Funcionan exactamente como fueron pensadas. El problema no es que Pascuala no se adapte. El problema es el mundo que se organiza sin considerarla.

Esa escena no se me va. No se resuelve cuando cuelgo el teléfono. Se queda suspendida, como una imagen que vuelve una y otra vez mientras sigo sentada frente al computador. Leo artículos, ajusto párrafos, escribo, borro, escribo, borro... Todo sigue funcionando. Pero algo ya se desplazó. La pregunta dejó de ser cómo funciona la tecnología y empezó a volverse más profunda y más incómoda, ¿Qué tipo de mundo se está configurando

cuando alguien como Pascuala queda sistemáticamente sola frente a una pantalla? No se trata de una falla puntual ni de una brecha circunstancial, sino de una forma de mundo que se organiza sin ella. Ahí comprendí que el problema no era instrumental ni tecnológico en un sentido operativo, sino ontológico. Tenía que ver con las condiciones mismas bajo las cuales una vida puede o no ser validada.

Fue entonces cuando entendí que mi relación con la inteligencia artificial no sería futurista. No estaba pensando en escenarios lejanos ni en máquinas autónomas. Pensaba en ese cajero automático en Talca, en esa interfaz sin rostro, en ese lenguaje que no espera. La tecnología dejó de ser un objeto de estudio y se volvió en el medio que cambiaría mi vida; definiendo qué presencias son las que verdaderamente cuentan.

Volver a Heidegger

Al igual que la inteligencia artificial irrumpe en mi vida como una necesidad práctica, Heidegger entra también como un pie forzado. No llegó envuelto en fascinación temprana ni como elección teórica deliberada. Mi aproximación inicial al pensamiento sobre tecnología estuvo marcada por la lectura de autores contemporáneos que parecían ofrecer un lenguaje más inmediato para pensar el presente: Hayles, Han, Harari, Latour, entre otros. Eran los nombres que circulaban, los que permitían situarse en el debate, los que hacían posible hablar el idioma del momento mientras yo seguía asistiendo a clases en esta nueva etapa de mi vida dedicada a la investigación. Durante mucho tiempo pensé que Heidegger aparecería de manera casi inevitable, como ocurre cuando se estudia filosofía y, tarde o temprano, se tropieza con *Ser y tiempo*, más aún en una tradición académica como la chilena, fuertemente atravesada por la escuela alemana.

Ese encuentro no fue gradual. Fue total. Todas las clases que tuve fueron sobre Heidegger. Ninguna quedó fuera. Y, siendo honesta con el lector, la pregunta era inevitable: ¿qué iba a hacer? Era el autor que más

conocía. No iba a fingir erudición en territorios que no dominaba. Con el tiempo, aprendí al menos una cosa fundamental: a leerlo. Heidegger escribe de forma difícil, incluso en alemán, y no parece haber tenido intención alguna de facilitar esa tarea. Mientras tanto, yo seguía trayendo al papel nombres, referencias y marcos teóricos contemporáneos, impulsada también por una exigencia estructural, la necesidad de resultar visible, financiable, pertinente dentro del ecosistema académico. Y fue en ese proceso donde ocurrió una inflexión decisiva. Comencé a advertir que gran parte de la filosofía contemporánea de la tecnología (incluso aquella que se presenta como crítica o superadora) opera, de manera explícita o implícita, con un lenguaje heideggeriano. Conceptos como mundo, técnica, disposición, apertura, cuidado, temporalidad o desocultamiento reaparecen reformulados en autoras y autores como Simondon, Stiegler, Malabou, Feenberg o Ihde. Heidegger no estaba ahí como autoridad incuestionable, pero sí como una matriz ontológica persistente. Esa constatación produjo una reconciliación. El pensador de Friburgo había llegado forzadamente, pero también llegaba con la promesa (ambigua y exigente) de permitir un pensamiento que no se limitara a describir la tecnología, sino a interrogar el mundo que ella produce.

Para ser justa con Heidegger, debo reconocer que hubo un punto de verdadero encantamiento. La idea de que la esencia de lo humano está ligada al habitar, y que ese habitar se encuentra intrínsecamente asociado al cuidado del mundo y de los otros, introdujo una cercanía inesperada. El estar-en-el-mundo heideggeriano no aparece como dominio ni como control, sino como una forma de implicación originaria donde el sentido se sostiene en la convivencia, en la atención y en la apertura a lo que se da (Heidegger, 1927/2003). Esa disposición fundamental, permite pensar lo humano más allá de la racionalidad instrumental, situándose en una relación de co-pertenencia con el mundo. Sin embargo, esa misma ontología plantea un problema cuando se la confronta con el despliegue contemporáneo de la inteligencia artificial. A diferencia de otras tecnologías, que pueden comprenderse dentro de una evolución instrumental vinculada a necesidades históricas concretas, la inteligencia artificial no se limita a ampliar capacidades ni a optimizar prácticas. Interviene directamente en la forma misma del mundo.

Aquí se vuelve central la noción de *mundicidad*. En *Ser y tiempo*, Heidegger no se limita a definir qué es el mundo, sino que analiza su mundicidad como modo de ser: la estructura de significatividad que permite que algo aparezca como comprensible, relevante o utilizable antes de toda tematización reflexiva (Heidegger, 1927/2003). La *mundicidad* designa el entramado de remisiones prácticas que sostiene la orientación cotidiana: el “para”, el “con”, el “en orden a” que hacen posible habitar el mundo sin necesidad de interpretarlo constantemente. Gracias a esta estructura, el mundo se presenta como familiar y transitable. No se trata de un espacio neutro ni de un conjunto de objetos disponibles, sino de una red de sentido compartido que precede a la reflexión y sostiene la experiencia. Cuando esta red funciona, incluso la fragilidad, el error o la dependencia encuentran lugar dentro del mundo. El mundo acompaña.

La tesis ontológica que sostengo aquí es la siguiente: la inteligencia artificial no intensifica únicamente la lógica técnica descrita por Heidegger en *La pregunta por la técnica*, sino que reconfigura transversalmente la mundicidad del mundo, alterando las condiciones mismas bajo las cuales el mundo puede aparecer como espacio habitable y compartido. No se trata solo de una ampliación del *Gestell*, entendido como modo de desocultamiento que dispone lo real como fondo disponible (Heidegger, 1954/1994). Se trata de una mutación más profunda, donde la estructura de remisiones prácticas que sostenía la orientación cotidiana se ve sustituida por secuencias cerradas de ejecución correcta, previsión algorítmica y autosuficiencia exigida.

El *Gestell*, en la lectura clásica, organiza el aparecer del mundo bajo la lógica de la disponibilidad, del cálculo y de la previsión. La inteligencia artificial radicaliza este modo de desocultamiento al anticipar comportamientos, ordenar prioridades y redistribuir la atención antes de que la experiencia tenga lugar. En ese proceso, el mundo no desaparece, pero pierde transitabilidad para ciertos modos de estar. La *mundicidad* se debilita. Las cosas siguen funcionando, pero dejan de abrirse como caminos posibles para quienes requieren mediación, tiempo compartido o acompañamiento

humano. No estamos frente a un problema de acceso ni de alfabetización tecnológica. Estamos frente a una reconfiguración ontológica del mundo compartido.

Desde esta perspectiva, la inteligencia artificial intensifica el olvido del ser de una manera específica. No como simple reducción de lo humano a stock disponible, tal como Heidegger describe en la técnica moderna, sino como una transformación silenciosa de las categorías que hacían posible el habitar. Las categorías heideggerianas fundamentales (estar-con, cuidado, disposición afectiva, apertura) no desaparecen, pero dejan de operar de la misma forma. En este reordenamiento, ciertas vidas comienzan a quedar fuera, no por exclusión explícita, sino porque el mundo ya no se organiza en torno a la interdependencia.

Esta lectura encuentra resonancia en la filosofía contemporánea de la tecnología. Simondon muestra que los procesos técnicos participan activamente en la individuación de lo humano y lo colectivo, configurando modos de relación y no solo objetos funcionales (Simondon, 1958/2017). Stiegler insiste en que la técnica exterioriza memoria y tiempo, reorganizando la experiencia común en cada mutación tecnológica (Stiegler, 1998/2011). Malabou introduce la noción de plasticidad para pensar cómo las formas de recepción y adaptación se vuelven reconfigurables en contextos de aceleración permanente (Malabou, 2015). En todos estos enfoques persiste una herencia heideggeriana: las tecnologías no transforman únicamente prácticas aisladas, transforman el mundo como condición de aparición.

Desde aquí, la escena del cajero automático deja de ser anecdótica y se vuelve filosóficamente decisiva. No muestra una falla del sistema, sino su coherencia ontológica. El mundo que organiza no espera, no acompaña, no traduce. Exige. Funciona. Y en ese funcionamiento redefine qué formas de vida siguen siendo reconocibles. La inteligencia artificial no introduce una novedad aislada; consolida una forma de mundo donde el estar-con pierde centralidad y la autosuficiencia se vuelve presupuesto ontológico.

Pensar con Heidegger, en este contexto, no implica nostalgia ni rechazo técnico. Implica sostener la pregunta por el mundo que se está produciendo cuando la *mundicidad* se ve atravesada por sistemas que ya no requieren mediación humana. Esa es la tarea ontológica que esta sección intenta asumir.

No todo futuro es progreso

Entender algo no siempre conduce a la calma. A veces produce un efecto contrario. Se vuelve imposible seguir hablando del mismo modo. Cuando ciertas preguntas se vuelven claras, ya no se pueden responder con distancia. Algo se vuelve irrenunciable. No porque sepamos qué hacer, sino porque sabemos qué no podemos seguir ignorando.

Pensar tiene consecuencias. No inmediatas, no visibles, pero persistentes. Una vez que se reconoce que un mundo puede funcionar dejando a alguien atrás, ya no es posible mirar hacia otro lado sin asumir el costo. La teoría, llevada hasta el fondo, no clausura nada: abre una herida. Y desde ahí, desde esa herida, este texto vuelve a hablar.

Quizás lo olvidamos con demasiada facilidad.

La inteligencia artificial no nació de la tierra ni del clima. No brotó en los surcos ni aprendió el ritmo de las estaciones. No es una fuerza natural ni un destino inscrito en la historia. Es una invención humana, pero no está siendo pensada desde todos los humanos ni para todos ellos. Circula como infraestructura antes que como decisión, como norma antes que como conversación. Llega con un mundo ya incorporado.

La inteligencia artificial no se limita a ocupar dispositivos ni a acelerar procesos. Introduce una jerarquía silenciosa. Decide qué importa, qué se atiende, qué puede esperar y qué puede perderse sin consecuencias. No organiza solo información: organiza sensibilidad. Modifica el modo en que

el tiempo se experimenta, el lugar que ocupa el otro, la paciencia disponible para acompañar una vida. En ese sentido, su expansión no constituye un episodio aislado, sino una reorganización profunda de lo vivible.

En Chile, esta reorganización ocurre desde una historia conocida. No diseñamos las infraestructuras que administran nuestros datos ni los criterios que definen su valor. La arquitectura digital que gobierna el presente no fue construida aquí ni responde a nuestros ritmos. Se instala como estándar. En ese desplazamiento, los cuerpos se vuelven perfiles, la memoria se vuelve archivo operativo y el territorio se vuelve superficie de extracción. El futuro se imagina lejos y se ejecuta sobre vidas concretas.

Hablar de progreso en estas condiciones exige cautela. No porque el avance carezca de sentido, sino porque la pregunta por el mundo que produce suele quedar suspendida. La inteligencia artificial no cae del cielo. Se instala con decisiones inscritas en su diseño. Anticipa comportamientos, ordena prioridades, define márgenes de acción. Y cada anticipación configura, silenciosamente, un afuera.

Es ahí donde la pregunta deja de ser técnica y se vuelve política, ética y cultural. ¿Qué hacemos quienes pensamos, escribimos y enseñamos cuando el mundo comienza a organizarse prescindiendo de quienes no pueden seguir su ritmo? ¿Qué rol cumplen las humanidades frente a un abandono que no se declara, pero se ejecuta a diario?

Las humanidades comparecen en ese umbral. No para administrar sistemas ni para optimizar procesos, sino para interrumpir cuando el lenguaje técnico avanza sin testigos. Su tarea consiste en sostener la pregunta por el sentido cuando la automatización amenaza con clausurarla. En conservar memoria cuando el presente exige olvido. En mantener abierto el lenguaje cuando todo tiende a volverse cálculo.

Pensar desde las humanidades implica aceptar una tarea poco rentable y, por eso mismo, indispensable. No se trata de corregir efectos secundarios ni de suavizar el impacto de la innovación, sino de interrogar el mundo que esa innovación está produciendo. De volver visibles las vidas

que quedan fuera cuando la velocidad se transforma en criterio absoluto.
De insistir en que toda infraestructura es también una forma de convivencia
y que toda forma de convivencia involucra responsabilidad.

Y vuelvo a Pascuala.
No como símbolo.
Como límite.

Pienso en su cuerpo frente a una pantalla que no la espera.
En su memoria enfrentada a una contraseña que no reconoce su historia.
En su tiempo, que no coincide con la urgencia del sistema.

Pienso en sus manos manchadas por el cloro.

Cansadas de tanto limpiar y de querer una buena vida. Una vida tranquila.

Y comprendo algo que no admite traducción tecnológica.
Si un mundo no puede hacerse cargo de esa presencia, entonces no es
Pascuala la que falla.
Es el mundo que estamos aceptando sin discutir.

Las máquinas seguirán funcionando.
Los datos seguirán circulando.
Las decisiones se seguirán optimizando.

Pero un mundo que funciona sin Pascuala
aunque lleve la promesa del futuro,
es un mundo empobrecido.

Las humanidades no prometen salvarlo.
Dudamos de llamarlo progreso

REFERENCIAS

- Heidegger, M. (2003). *Ser y tiempo* (J. E. Rivera, Trad.). Editorial Universitaria. (Trabajo original publicado en 1927).
- Heidegger, M. (1994). *La pregunta por la técnica* (E. Barjau, Trad.). Alianza. (Trabajo original publicado en 1954).
- Malabou, C. (2015). *Antes del mañana: Epigénesis y racionalidad* (I. Garzón, Trad.). Ediciones La Cebra. (Trabajo original publicado en 2014).
- Simondon, G. (2017). *Sobre el modo de existencia de los objetos técnicos* (P. Rodríguez, Trad.). Cactus. (Trabajo original publicado en 1958).
- Stiegler, B. (2011). *La técnica y el tiempo, 1: El pecado de Epimeteo* (B. Pérez, Trad.). Hiru. (Trabajo original publicado en 1998).

EPÍLOGO

Carla Román

El libro “Escribir [con] la IA”, compendia, en su conjunto, la motivación por narrar e iluminar el cambio que han producido las nuevas tecnologías de inteligencia artificial. Ocho textos, ocho miradas, ocho maneras de pararse frente al umbral de la incertidumbre y describir lo que se ve desde ahí. *Conjeturas* sobre el cuerpo y la creatividad. *Especulaciones* sobre la conciencia y el tiempo. *Experiencias* desde el trabajo y la memoria. A su manera, hacen en cuanto ensayistas escribir tan urgentemente [como para esperar] lo que observan con cuidado; escribir lo que creen que debe hacerse con fidelidad, y lo que debe pensarse sin rosca y cimbreo, despertando el altavoz de las palabras.

En general, un epílogo intentaría concluir lo anunciado en páginas anteriores. En estas últimas palabras, en cambio, más que ultimar lo expuesto antes, me tomaré la libertad de consultar una pregunta hacia adelante, hacia el futuro, a pesar de que se piense que los textos aquí reunidos han admitido conclusiones poco tranquilizadoras para nosotros. Preferiría ondear un vistazo por lo que no se cierra sobre lo que ya fue dicho, sino que abra la posibilidad de lo que aún no hemos consultado con lo que dijimos: ¿Qué hacemos con lo que sabemos? ¿Qué queremos ser, después de exponernos así, como humanidad, con todas nuestras vicisitudes?

De manera relativa, para esta pregunta, considero que disponemos de un ejemplo excepcional y pertinente. En el *filme* “Megalópolis” (2024), un soñador soberano maneja un taller de arquitectura y una biblioteca que late con el pulso del que sigue creyendo que puede rehacer el mundo. César, el protagonista de esta historia, no es ni completamente un hombre de un “mundo futuro” ni de un “mundo anterior”, pero tiene memoria de ambos; y quien no es sólo un creador de edificios ni de ciudades, es él arquitecto de una utopía y, a la vez, de una devastadora realidad. Por otro lado, está

atraído por la invención de un material prodigioso, *Megalón*, y por un don extraño, la posibilidad de detener el tiempo, que en la narración de la película interviene como una habilidad fantástica y una metáfora del interés y el ensueño de congelar un momento temporal para rehacerlo de la mejor manera esperada. Visto así, es el protagonista suspende el presente, justo antes de que se vuelva irreversible, para poder todavía elegir. César detiene el tiempo porque aún cree que hay algo que vale la pena construir; y esa creencia tan frágil es lo que la película sostiene y deja en tensión hasta el último plano.

Frente al proyecto de César de construir una ciudad llamada (por el material con el que se levantó) “Megalópolis” [pensada para ser una comunidad utópica, contraria a la de su tiempo] se alza la figura de un poder gobernante indolente: Cícero, un alcalde que prefiere las ganancias económicas inmediatas que a los proyectos del futuro. Con él el conflicto político se ilumina en la trama por completo; Cícero es un hombre que genuinamente cree que administrar lo existente es más virtuoso que soñar en “una ciudad mejor”. Tiene una honestidad devastadora. El alcalde es tradicionalista, incompetente, encarna el poder establecido, el apego férreo a lo conocido, la incomodidad ante los cambios gubernamentales, habla como esa terquedad conservadora y se viste de la obscenidad de sus inclinaciones políticas. La dramatización se desarrolla como “una lucha por el alma de la ciudad” (S.N.). La película se destaca por largas secuencias de liturgias, imágenes que revindican el pasado clásico desde la ruina tecnológica, parlamentos impasibles y una comunidad insulsa y deseosa de entretenimiento insípido. La película se mueve, por momentos, entre la elegía, la parábola política y el latir de una utopía posible, en las motivaciones del protagonista; una trama pública que escenifica la disputa sobre qué se hace con la ciudad y para quién ¿se construye desde la imposición de algunos, o desde la política del consenso y la entrega íntima de quienes aman la ciudad?

En este sentido, el *filme* nos enseña que la actividad política es sustancial si lo que se desea es construir innovaciones [en un amplio sentido de la palabra] y practicar ideas más beneficiosas para a nuestras actuales condiciones; nos demuestra que si no desarrollamos una inclinación pública y cívica, preparamos un futuro que no irá necesariamente en nuestro favor.

En ese sentido, una de las conclusiones que deja la película es que debemos de orientar nuestro futuro según nuestros más altos valores e intereses, y no, por el contrario, dejarse orientar por el “sentido de la ciudad” de algunos o el beneficio de unos pocos.

La narración de “Megalópolis” culmina con la posibilidad real de una utopía. Se termina con la promesa de una ética para los proyectos políticos, tecnológicos y arquitectónicos; un lugar donde colocar el futuro y la responsabilidad humana, para construir y asumir las heridas que la ciudad arrastra. Sin aquello, la única manera de especular sobre el futuro es convocar a Roma, no como una nostalgia sino como una prescripción de que el pasado se mantiene inmóvil.

*

Todos me preguntan cómo detuve el tiempo. Nadie me pregunta qué hago mientras el mundo está quieto. Eso es lo único que importa... Siento el latir de una utopía posible y la pesadez de una realidad que la resiste¹. César

*

Escribir sobre la Inteligencia Artificial es, entre otras cosas, una forma de escribir sobre el tiempo en que vivimos; un tiempo dominado por sus ansiedades, sus esperanzas y sus incertidumbres *inherentes*. Los textos reunidos en este volumen son testimonio de eso. No pretenden resolver lo que la IA significa ni anticipar con certeza lo que hará con nosotros. Hacen algo más honesto, la intentan *sociabilizar* desde adentro, desde el cuerpo, desde el trabajo, desde la memoria, desde la infancia y desde la literatura. Aunque el camino sea demasiado oscuro, logran una comprensión accesible de lo que significa convivir con estas tecnologías en América Latina, en Chile, en una vida concreta.

¹ Todas las frases reunidas de esta manera fueron escritas por la autora de este texto, Carla Román. Las frases en cursiva y entre asteriscos han sido creadas por la autora como un recurso interpretativo. No deben entenderse como citas textuales ni como prueba del argumento, sino como una representación imaginada, aunque fiel al personaje, de lo que César o Cícero podría aportar a la imagen de la discusión. Su finalidad es servir de apoyo a la lectura propuesta, sin atribución literal al filme, así como de aclarar e intensificar algunos puntos propuestos en el Epílogo.

Leer estos ensayos reunidos produce una experiencia singular. No hay en ellos una tesis unificada ni una posición compartida frente a la IA. Hay, en cambio, una disposición a plantearse frente a la IA como una cuestión importante y contingente, serpenteando diferentes miradas.

Preguntas se hicieron muchas, como las que realizó Joaquín Jiménez sobre qué le ocurre al cuerpo, la piel y la experiencia sensible cuando se exceden los estímulos informacionales y prevalecen datos sobre lo prístino de lo orgánico. O como las que realizó Dusan Cotoras sobre qué nos ocurre en términos culturales, cuando estamos inmersos en datos, archivos homogéneos y optimizados, y se le resta de importancia a la densidad cultural.

Como las que realizó Pablo Vallejos sobre qué ocurre cuando la producción artística y creativa se industrializa y la originalidad se vuelve una categoría disputada. O como las que realizaron Natalie Israyy y Jhoerson Yagmour sobre qué ocurrirá si son posibles otras formas de conciencia y otras temporalidades asociadas a la IA, siendo estas completamente inadvertidas.

Como las que realizó Analaura Núñez sobre qué ocurriría si la nostalgia, en nuestra era de la IA, más que emoción personal, se trasformara en una acción (más bien) ficcional. O como las que realizó A.I. Neira sobre qué ocurre cuando el desarrollo de la IA promete facilitar tareas humanas, pero en realidad, en esas mismas tareas, eventualmente ya no seremos útiles y se nos reemplazará dramáticamente, inclusive la misma tarea de la programación de la IA, o la tarea de la preparación y retroalimentación del modelo a través de los datos. Y como las que realizó Constanza Rivano, cerrando el libro, sobre qué ocurre cuando el mundo que construimos contempla la creación de inclusiones y exclusiones para su funcionamiento.

Hay algo que une estos relatos que es una cierta manera de pararse frente a lo que no se comprende del todo, y no huir. Una disposición a quedarse en la incomodidad del umbral sin precipitar la conclusión. Como si escribir sobre inteligencias artificiales fuera, también, un ejercicio de tolerancia a la ambigüedad, de aprendizaje lento ante lo que cambia con más velocidad de lo que *las palabras* [por escribir] pueden seguir.

Bastantes problemáticas fueron advertidas en este libro, y aquello representa una tarea de suma importancia. Pues, el texto nos enseña que si no revelamos las vicisitudes de nuestro tiempo, la crisis que enfrentamos y los daños que sufrimos, seríamos incapaces de advertir cuáles y qué cambios deberíamos administrar; pero, lo más importante es de qué modo esperamos mudar nuestra realidad y en qué medida de tiempo. Las innovaciones tecnológicas son, en muchas ocasiones, transformaciones que generan alteraciones a nuestras vidas, algunas de modo positivo y otras de modo negativo. Dada tal circunstancia, estas novedades generan inmensas incertidumbres sobre sus posibles impactos y perturbaciones a nuestra comunidad en un periodo inmediato y de largo plazo. Lo más importante aquí es saber cómo “gestionar los riesgos posibles” e intentar prevenirlos de manera metódica [y científica]. Pero, por sobre todo, debemos de reflexionar progresiva y paulatinamente, palmo a palmo, el qué nos entregan de beneficioso estas tecnologías, cómo modificamos sus debilidades sin disminuir sus virtudes y qué deseamos del rol que cumplen estas de ahora en adelante para nuestras vidas y sociedades. Sin aquellas consideraciones, o podemos caer en una actitud fatalista, de poca gentileza, o podemos caer en una actitud conformista, como la de Cícero, incapaces de encontrar las alternativas a nuestro presente, amando el orden y no tolerando el costo del cambio.

*

El director del *filme* [Coppola] no intenta regalarnos una utopía, sino que la plantea como una tarea a averiguar. En eses sentido, el final no es un triunfo sino una apuesta, la promesa de que todavía es posible elegir hacia dónde se dirige “la ciudad” cuando los que la habitan deciden que importará más el futuro porvenir que el temor a la incertidumbre de él. Y en eso, la película se emparenta con algo que los textos de este libro también ensayan: el convencimiento de que hacer mención a los peligros y daños presentes, y el imaginar con precisión los posibles futuros, es ya una acción valiosa. En ese sentido, la película también aporta algo a esto; que la utopía no comienza cuando el material *Megalón* se extiende sobre las paredes de las edificaciones y obras de la ciudad. La utopía comienza cuando alguien, con la voz temblorosa de quien sabe que puede equivocarse, decide que hay algo

que vale la pena construirse, y la imagina; tal como César imaginaba y dibujaba la ciudad desde el inicio de la película en el aislamiento de su estudio.

*

Lo que ya existe es lo que puede existir. El horizonte es el límite y no una apertura. Cícero

*

Publicar un libro como este no resultó un proceso sencillo, ni para los editores ni para los autores aquí reunidos. En un campo dominado por el frenesí y el pánico, por la incertidumbre acerca del futuro, y por el temor a los riesgos posibles, hacer espacio para el ensayo y la escritura libre, para la especulación intelectual honesta y para la experiencia personal, es un acto de investigación que se arriesga por reflexionar y acobijar la discusión sobre la IA de un modo diferente. Los editores de este volumen entendimos desde el principio que la pregunta por la IA no podía responderse únicamente desde las ciencias naturales o sociales. Sino que las humanidades tenían algo que decir, algo que es *inestimable*. En nuestro caso, lo que tenían que decir los *humanistas* de este libro era que la tecnología no ocurre en el *vacío*, sino en *cuerpos*, en *trabajos*, en *memorias* y en *mundos*; siendo cada uno de estos parámetros distintos para cada uno.

Lo que queda, al cerrar estas páginas, no es una conclusión. Como ya advertimos en un inicio, es algo más parecido a una pregunta abierta ¿Qué tipo de futuro estamos construyendo, y para quién? ¿Qué daños producidos por la IA estamos dispuestos a tolerar, y cómo los vamos a enfrentar?

*

Toda ciudad fundada por un visionario lleva en sus cimientos la semilla de su propio olvido. Toda estirpe que no aprende a leer sus señales vive negociando el volver a repetirlas. Y sin embargo construimos. Y sin embargo soñamos. Eso también es humano: levantar sobre la tierra maldita algo que dure, aunque sea, lo que tarda en llegar el viento. César

*

El futuro de las inteligencias artificiales no está escrito ni determinado. Eso, que revela la incertidumbre debajo de todas las creaciones humanas [y que a veces se dice como amenaza], puede decirse también como una invitación a cobijar el futuro de la IA tal como a nosotros nos resulte más ansiado. Vivimos, como señala el filósofo Nicholas Rescher, en un océano de riesgos que no podemos eliminar. En cambio, solo podemos adoptar una actitud frente a ellos. Pero para aquello, y para decidir bien, se requiere conocer lo que deseamos para nuestro futuro, lo que enfrentamos y nuestras mejores formas de construir nuestro bienestar. El libro que reunimos aquí comienza en estos primeros pasos en los que, en vez de prescribir soluciones, abre la conversación sobre los problemas que enfrentamos hoy y, aportando más matices y más humanidad de la que había antes de leerlos: nos ayuda a entender cuál es el mañana que buscamos construir y qué es lo que no podemos eludir en nuestra tarea de cara hacia el futuro, teniendo en mente los desafíos que enfrentamos hoy. Piénsese el que *“la barbarie del pensamiento reside en la simplificación, en la separación... todo ello en detrimento de la complejidad, de los vínculos indisociables, y también del sueño y la poesía. ... La llamada inteligencia artificial puede dar miedo, pero yo temo, sobre todo, la inteligencia humana superficial”* (Morin).

*

El tiempo es el único material con el que trabajo; construir un tiempo venidero esplendoroso es lo que importa y lo más difícil de lograr. Quedarse con abismada pereza ante la pendiente de lo que viene, y esperar a heredar un mundo terminado, es el mayor miedo que podría enfrentar una sociedad humana. César

*

REFERENCIAS

- Rescher, Nicholas, (1983) “*Risk. A Philosophical Introduction to the Theory of Risk Evaluation and Management*”. University Press of America, Inc. P O Box 19101, Washington, D C.
- Coppola, Francis Ford, director. *Megalopolis*. American Zoetrope, Lionsgate, 2024.
- S.N. Crítica de Megalopolis: cómo es la última obra cumbre de Francis Ford Coppola. Rolling Stone en Español, 2 ene. 2025, es.rollingstone.com/arg-megalopolis-como-es-la-gran-apuesta-final-de-francis-ford-coppola/
- Morin, Edgar. "Entrevista." *Corriere della Sera*, ene. 2026. Citado en *El Español*, 16 ene. 2026, www.elespanol.com/ciencia/20260116/morin-anos-filosofo-felicidad-ia-puede-dar-miedo-temo-inteligencia-humana-superficial/1003744086965_0.html.

Índice de Autores

Wolfgang Bongers es Profesor Asociado en la Facultad de Letras de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Es Doctor en Literatura e Intermedialidad por la Universidad de Siegen, Alemania, y posee un Magíster Artium en Filología Románica por la Universidad Heinrich Heine de Düsseldorf, Alemania.

Su trabajo se centra en estudios de la literatura y la cultura, cine y artes visuales, con especial énfasis en intermedialidad, memoria cultural, archivos analógicos y digitales, y el impacto de las tecnologías de información y comunicación sobre las prácticas literarias y artísticas. Su trayectoria abarca docencia, dirección de posgrado, investigación, curadurías. Ha publicado numerosos ensayos y ha liderado proyectos de investigación nacionales e internacionales sobre literatura y cine latinoamericano, relaciones entre los medios audiovisuales y el campo literario, teoría del archivo y memoria, y estéticas de la poshumanidad en contextos digitales. Últimamente, ha sido co-director del Núcleo FAIR, dedicado al estudio de los impactos socioculturales y de los imaginarios del futuro de la Inteligencia Artificial en Latinoamérica.

Dusan Cotoras Straub (Chuquicamata, 1986) es sociólogo de la Universidad Diego Portales y estudiante del Doctorado en Estudios Mediales de la Universidad Alberto Hurtado. En los últimos años se ha desempeñado como investigador asociado en GobLab (Escuela de Gobierno, Universidad Adolfo Ibáñez), participando en proyectos vinculados a la incorporación de estándares éticos en sistemas automatizados, las técnicas culturales involucradas en la producción de conocimiento científico y el estatuto conceptual de las imágenes algorítmicas. Entre sus líneas de investigación se destacan:

la estética de la información, la filosofía de la técnica y el estudio de los nuevos medios.

Ha publicado en revistas como *Big Data & Society*, *Digital Journalism* o *Minerva*, y ha participado en festivales como *Transmediale* (Berlín). Es miembro fundador del colectivo Bucles, integrado por investigadores de Chile y Alemania, desde donde ha impulsado actividades y discusiones en torno a la cibernética y la teoría crítica. Actualmente prepara la edición de un libro dedicado al modo de existencia de los objetos técnicos en el siglo XXI y desarrolla una investigación sobre la lógica recursiva de los modelos de IA, con énfasis en su tendencia a degradar las condiciones de posibilidad que sostienen su funcionamiento.

Natalie Israyy (Viña del Mar, 1991) es profesora de castellano (UPLA), investigadora y escritora. Magíster en Literatura Comparada (UAI), actualmente es candidata a Doctora en Literatura por la Universidad Católica de Chile. Miembro del Núcleo Milenio FAIR y co-editora interna de este libro junto a A.I. Neira.

Ha escrito el libro de cuentos *Apócrifa* (Queltehue ediciones, 2022) y el cuento “Nela” presente en *Carnívoras - Relatos Zombies Escritos Por Mujeres* (Astartea editorial, 2021). Ha sido antologada en *WD40 - N°5*. Revista de poesía, ensayo y crítica (2022), en el libro *Imaginaria: Antología poética de autoras del valle de Aconcagua* (Casa de barro ediciones, 2022) y en el libro *Pensar el ensayo. Nuevas variaciones sobre el centauro en Valparaíso* (La Antorcha Magacín, 2025). Entre los reconocimientos a su carrera académica y artística, contó con beca ANID, también se adjudicó una beca de creación artística otorgada por la DAC-UC (2025), además de un Fondo de Creación del Libro en Poesía del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio (2026).

Joaquín Jiménez Barrera (Paine, 1997) es profesor de literatura, investigador y escritor. Dentro de su labor investigativa, ha publicado diversos ensayos sobre literatura latinoamericana y artes visuales, explorando los cruces entre poesía, ciencia ficción y el pensamiento poshumano. Actualmente, es candidato a doctor en Filosofía, con mención en Estética y Teoría del Arte por la Universidad de Chile, donde realiza una tesis sobre el cuerpo en la obra de Jean-Luc Nancy y Emmanuel Lévinas. Es miembro del Núcleo Milenio FAIR y editor de *Clinamen. Revista de Artes y Humanidades*.

Como escritor, obtuvo el Premio Mejores Obras Literarias del Ministerio de las Culturas por su novela inédita, *Challay*, y reconocimientos en el Premio Stella Corvalán de poesía y el Premio Municipal de Literatura de Ñuñoa Pedro de Oña. Es autor del cuento *Cyberia* (Trazos de Aves, 2025).

A. I. Neira (Santiago, 1995) es editora de textos, investigadora y Magíster en Literatura de la Universidad Católica de Chile. Trabaja en el área de edición y corrección textual de un organismo sin fines de lucro. Anteriormente, ha participado en grupos de investigación sobre cultura y literatura digital; y tecnoestética y hoy colabora como Asistente de Investigación en el Núcleo Milenio Futures of the Artificial Intelligence (FAIR). Es co-editora interna de este libro junto a Natalie Israyy.

Su investigación se ha centrado en los imaginarios del cuerpo en un entorno digital en la ficción latinoamericana desde la perspectiva posthumanista en diálogo con el desarrollo del capitalismo informacional. Actualmente ha dado un giro reflexivo en torno a la relación trabajo-cuerpo con la incorporación de inteligencias artificiales a las dinámicas laborales en Chile.

Analaura Núñez (Santiago de Chile, 1994) es profesora de Lengua y Literatura, investigadora y escritora. Es Licenciada en Literatura Creativa y Profesora en Lengua y Literatura por la Universidad Diego Portales, y Magíster en Literatura por la Pontificia Universidad Católica de Chile. Su trabajo se sitúa en el cruce entre literatura latinoamericana, estudios de medios y estética contemporánea, con énfasis en el glitch, el error y las fallas como formas

estéticas y políticas en la era digital. Su investigación de magíster, *Tipologías del glitch: creación, detección y captura de errores, fallas e interferencias en tres obras latinoamericanas*, se desarrolló en el marco del proyecto Fondecyt Regular “Literatura y cine en la era digital: experimentaciones, expansiones y resistencias latinoamericanas”, a cargo de Wolfgang Bongers.

Ha ejercido docencia universitaria y escolar, así como labores de gestión académica, y mantiene una activa producción escrita en revistas culturales y literarias como *Origami* y *Paperboi*. Entre sus reconocimientos se cuentan la Beca Taller Pablo Neruda y un Fondo de Creación en Libro de Poesía del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. Actualmente se desempeña como diseñadora instruccional y continúa desarrollando proyectos de investigación y creación en literatura y nuevos medios.

Constanza Rivano (Talca, 1995) es Licenciada en Artes con mención en Teoría e Historia del Arte por la Universidad de Chile. En su labor investigativa ha publicado trabajos sobre la relación entre arte y tecnología, abordada desde una perspectiva heideggeriana. Actualmente es Candidata a Doctora en Filosofía, con mención en Estética y Teoría del Arte en la Universidad de Chile. Su investigación examina la pertinencia de las categorías heideggerianas en relación con el arte generado por inteligencia artificial, particularmente en el ámbito del paisaje, indagando en los límites y posibilidades de la estética frente a las nuevas formas de creación digital.

En el ámbito laboral y de investigación, es miembro del Núcleo Milenio FAIR y del Centro Interdisciplinario de Estudios en Filosofía, Artes y Humanidades (CIEFAH) de la Universidad de Chile. Asimismo, se desempeña como Jefa Institucional de Doctorados en la Dirección de Investigación Institucional y Doctorados de la Universidad Adolfo Ibáñez.

Pablo Vallejos (Rancagua, 1992) es Candidato a Doctor en Literatura por la Pontificia Universidad Católica de Chile, Magíster en Literatura y Licenciado en Letras en la misma casa de estudios. Sus investigaciones se centran en la cultura digital y cómo las nuevas tecnologías afectan a los seres humanos desde el nivel subjetivo al social-cultural. Sus perspectivas se centran en los afectos, la filosofía de la técnica, los nuevos materialismos y los *game studies*. Su tesis doctoral analiza el videojuego como matriz de sentido y los afectos que produce en los sujetos contemporáneos y la literatura.

Ha publicado en revistas académicas como *Bulletin of Hispanic Studies*, *Universum*, *Alpha* y *452F*. También es autor de un capítulo del libro *Difracciones: Recorridos Actuales en torno a discurso y medios* de la editorial Cuarto Propio. Actualmente se desempeña como docente en la Universidad Autónoma de Chile y en marzo de 2026 comenzará a dictar el curso de Historia de los Videojuegos en la Universidad UNIACC.

Jhoerson Yagmour (Caracas, 1987) es Doctor en Literatura por la Pontificia Universidad Católica de Chile, Magíster en Literatura Latinoamericana por la Universidad Simón Bolívar y Profesor en Lengua y Literatura por la Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Investiga las relaciones entre literatura, cultura digital e inteligencia artificial. Es investigador postdoctoral (ISUC-PUC) e investigador joven en el Núcleo Milenio Futures of the Artificial Intelligence (FAIR).

Ha publicado artículos en revistas académicas internacionales como *Bulletin of Hispanic Studies*, *Universum* y *Estudios de Teoría Literaria*, donde aborda problemáticas vinculadas a la imaginación algorítmica, las temporalidades digitales, la memoria y las estéticas posthumanas en la literatura latinoamericana contemporánea. Asimismo, ha contribuido con capítulos de libro en volúmenes colectivos editados por sellos académicos como Palgrave Macmillan, la Pontificia Universidad Javeriana y OLMS Verlag. Actualmente su investigación postdoctoral se centra en el estudio del tiempo social y la inteligencia artificial, con el proyecto “Cronopolíticas de la IA”.

Glosario

NOTA: *El presente glosario ha sido confeccionado como una guía para el lector respecto a terminología ligada al campo de la Filosofía de la Técnica, el Machine Learning y disciplinas afines. Cada concepto ha sido abordado desde el enfoque contextual en los que se encuentran empleados pero, dada la extensión teórica de algunos de ellos, se optó por acotarlos a sus aspectos esenciales para un mejor entendimiento.*

Arquitectura Transformer

Aplicada en modelos de GPT (Generative Pretrained Transformer) y descrita por primera vez en 2017 por Vaswani y otros en el artículo “Attention is all you need”, se trata de un tipo de red neuronal utilizado para el desarrollo de la mayoría de los sistemas de Inteligencia Artificial que se emplean en la actualidad, tales como Chat GPT o Gemini. Se caracteriza por utilizar el mecanismo de “autoatención” (Self-Attention) como forma de aprendizaje maquínico (*machine learning*, es decir, los procesos que permiten al modelo “aprender” de los datos para efectuar predicciones más acertadas). En otras palabras, mediante cálculos matemáticos la red neuronal es capaz de identificar y seleccionar los aspectos más destacados o importantes de la información, e ignora aquellos detalles de menor grado para el contexto.

De esta forma, puede predecir la palabra, en el caso de un texto, con mayor probabilidad de suceder a la siguiente para generar su respuesta. Asimismo, su capacidad de procesamiento de información vuelve el entrenamiento de estos modelos más rápido en comparación con otras formas de redes neuronales.

Deepfake

Unión de los conceptos “deep”, proveniente del *deep learning* (rama de la inteligencia artificial que utiliza redes neuronales de múltiples capas para aprender patrones complejos y tomar decisiones de manera automatizada), y “fake” (falso), que refiere a la producción y manipulación de contenidos audiovisuales mediante inteligencias artificiales generativas de apariencia fidedigna y real para simular acciones, dichos

o hechos que no han ocurrido realmente. Su generación se basa en el análisis que puede realizar una red neuronal a partir de datos audiovisuales provistos de una persona para imitar aspectos como expresiones faciales y flexiones vocales, los que luego son superpuestos en otro video: “los *deepfake* usan tecnologías de mapeo facial e IA para intercambiar el rostro de una persona en un video por el de otra” (Westerlund 2019). Circulan principalmente en redes sociales y, aunque existen usos benignos de esta tecnología (como en la industria del entretenimiento o en casos de búsqueda de desaparecidos), ha adquirido relevancia en la última década producto del material controversial que pueden presentar al producirse material con figuras públicas y autoridades. Dada la dificultad para determinar si corresponden a imágenes reales o no, los *deepfake* han sido utilizados en campañas políticas para desacreditar a personas, incrementando la desconfianza en los medios de información y la evidencia audiovisual.

Dromología

Del griego “dromo” (acción de correr), la “lógica de la velocidad”, corresponde al nombre de una serie de estudios formulados por el teórico francés Paul Virilio, cuyo origen se rastrea a la publicación de su libro *Velocidad y política* en 1997.

En su tesis, Virilio establece una relación entre velocidad y poder para comprender de forma transhistórica y transpolítica las relaciones sociales, más allá de las determinaciones temporales específicas de cada época. Así, establece la noción de velocidad o “carrera” como el motor principal de la historia, la política y el desarrollo de la modernidad, siendo la tríada de “política”, “guerra” y “velocidad”, la que ha dado forma a esta última. En este sentido, Virilio arguye que la evolución de la sociedad está supeditada a la aceleración de los medios tecnológicos. Comprende además que el poder del estado burgués ya no está en la adquisición de bienes, sino en el control de la velocidad de circulación de lo que hoy entendemos como información. “Es la comunicación de mensajes, la transmisión de significados, la que otorgaba una posición destacada en la sociedad, pues su control, y el control sobre las velocidades según las que se desarrolla en cada momento es lo que permite dominar el resto de relaciones importantes.” (García Varas 2010).

Ecotecnia

La noción de “ecotecnia” es desarrollada por el filósofo francés Jean-Luc Nancy en su obra *Corpus* (1992) y contempla un posicionamiento frente al mundo más allá del binomio Naturaleza/Cultura. El

concepto amplía la tradicional noción de "técnica", pues considera que el mundo es, de por sí, una creación entre humanos, no humanos, cuerpos orgánicos, artificiales. Todos participan de su inmanencia, de un "mundo haciéndose mundo" (Nancy, 1992: 88), lo que involucra una cuestión de tacto, un "trato de unos cuerpos con otros, de manera simétrica" (Bulo, 2022: 36). En este sentido, la ecotecnia es un modo de entender el mundo desde sus roces, pliegues y multiplicidades, o, en palabras de Nancy, "una techné sin principio ni fin, ni otros materiales fuera de ella misma" (1993: 66). Es una constante exposición de los cuerpos en su hacerse-mundo.

Giro cibernético

Cambio de paradigma surgido en los años 40 del siglo XX, posterior a la Segunda Guerra Mundial, caracterizado por el abandono del modelo de la física newtoniana, que buscaba leyes universales y necesarias, para dar paso a un nuevo lenguaje común basado en la probabilidad, la recursividad y la contingencia. Surgido durante las conferencias Macy en Nueva York (1946-1953), y con el matemático estadounidense Norbert Wiener como uno de sus principales promotores, la *cibernética* se perfiló como nuevo paradigma de las ciencias y situó la preocupación respecto al potencial humano como una fuerza entrópica. En el libro

Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine (1948), Wiener desarrolla un estudio del control y la comunicación/retroalimentación en sistemas naturales y artificiales como eje central de esta disciplina.

Ante el caos posterior a la guerra, se propuso impulsar el control sistémico de cuerpos, conductas y subjetividades, por medio de tecnologías que permitieran reunir esta información, así como facilitar su uso y transmisión mediante máquinas procesadoras de información, capaces de superar los límites humanos. De esta forma, ellas lograrían crear un bucle de retroalimentación que reduciría la entropía y brindaría cierto control sobre el desorden (Rodríguez 2019). Así, la propuesta se convirtió en la lógica que guiaría el desarrollo de la mayoría de los algoritmos informáticos, en un ánimo de "estructurarlos en mecanismos y métodos controlados y controlables" (Rodríguez-Alonso 2025).

Infoesfera

El término surge como una combinación entre "información" y "esfera", como un símil del concepto de "biosfera" (región o espacio específico del planeta que sustenta un ecosistema). En el campo de la Filosofía de la Información, refiere al entorno constituido por datos, in-

formación y flujos de conocimiento/comunicación basada en la tecnología digital. El término fue popularizado en la década de 1980 por Alvin Toffler, quien lo utilizó en su libro *The third wave* (1979) para describir el entorno comunicacional y la configuración de la sociedad postindustrial. Este se caracteriza por la descentralización de los medios de comunicación y su personalización, en contraste con los medios masivos que predominaron en la sociedad industrial, tales como el periódico, la radio y, posteriormente, la televisión.

De forma más reciente, el teórico Luciano Floridi (año) ha trabajado con el concepto de Infoesfera para problematizar, a grandes rasgos, la ética de la filosofía de la información. Define la Infoesfera como “el entorno integrado por todas las entidades informacionales –incluyendo a los agentes que intervienen en los ciclos de la información–, sus propiedades, interacciones, procesos y relaciones mutuas. Es un ambiente comparable, aunque diferente, al del ciberespacio –que en realidad es sólo una de sus subregiones, por así decirlo–, ya que también incluye los espacios analógicos de información” (41).

Franco Bifo Berardi (2017) la define como la “esfera de los signos intencionales que rodean al organismo sensible. La percepción y la arquitectura tecnológica que ro-

dean al organismo perceptivo se entrecruzan” (46). Para el filósofo, la infoesfera actual se caracteriza por sus cualidades de rapidez y densidad: una gran cantidad y diversidad de información (tanto cognoscible para el humano como aquella diseñada para las máquinas) circula cada vez con mayor velocidad. En consecuencia, la hiperestimulación que conlleva la aceleración de la infoesfera no solo ha afectado la percepción temporal, sino que ha implicado la reconfiguración de la sensibilidad humana, es decir, nuestra facultad de procesar signos y estímulos semióticos (signo, señal, imagen, objeto o sonido que transmite un significado y desencadena un proceso de interpretación).

Panóptico aperspectivista

A finales del siglo XVIII, el arquitecto Jeremy Bentham planteó el Panóptico como modelo penitenciario. El recinto constaba de las celdas dispuestas de forma circular alrededor de una torre de vigilancia, lo que permitiría a los centinelas mantener una vista completa de todos los presos, sin que necesariamente ellos supieran el momento en que estaban siendo vigilados. Asimismo, los guardias y directivos de la cárcel se encuentran sujetos al escrutinio de autoridades públicas, con el fin de evitar abusos y corrupciones entre los funcionarios. En *Vigilar y Castigar* (1975) Michel

Foucault retomó la idea del panóptico benthamiano y expandió el concepto para ponerlo más allá de una estructura física y el sistema de cárceles. El filósofo francés lleva el *panoptismo* al ámbito de la política como una tecnología de control y disciplinamiento social: el panóptico ya no es específico ni singular, sino que se ejerce en toda la sociedad y, así como en el panóptico de Bentham el público y autoridades podían vigilar a los centinelas, para Foucault es cada miembro notable de la sociedad quien solicita/ ejerce la inspección del resto: “hacer que ni siquiera puedan actuar mal en la medida en que se sentirían sumergidas, inmersas, en un campo de visibilidad total en el cual la opinión de los otros, la mirada de los otros, el discurso de los otros, les impidan obrar mal o hacer lo que es nocivo” (14). El panoptismo, entonces, se vuelve una tecnología política que optimiza el control al interiorizarse poco a poco dentro del mismo sujeto.

Más recientemente, Byun-Chul Han (2014), retoma el planteamiento foucaultiano para evidenciar la mutación del panóptico hacia una vigilancia totalizante por medio de la tecnología digital. Precisa que la transición de una sociedad disciplinaria en el siglo 20 a un paradigma digital en el siglo 21 se encuentra marcado por un giro en las arquitecturas de poder y mecanismos de control social. El panóptico

de Bentham situaba la mirada vigilante desde el centro para el control de la periferia y enfatiza la interiorización de la disciplina y el control en los sujetos vigilados a partir de la presión constante de estar bajo el ojo de una vigilancia invisible y centralizada, construida en la ilusión de la omnipresencia: para que el panóptico funcionase, el vigilante debe poder “ver sin ser visto”. Hoy, plantea Byun Chul-Han, el giro de las tecnologías digitales nos sitúa ante un panóptico que carece de un centro específico de vigilancia porque ya no existe la diferencia entre centro y periferia, fundamental para la teoría de Bentham.

Durante el siglo pasado, las instituciones de control y disciplinamiento, tales como psiquiátricos, cárceles, fábricas y escuelas eran los lugares sujetos a los mecanismos de control del panóptico, pero a raíz del despliegue que ha tenido el giro digital, los mecanismos de control se han ajustado a los nuevos esquemas y relaciones sociales, particularmente con el surgimiento de las redes sociales. Chul-Han apuntará que, si los sujetos del panóptico benthamiano sabían de su aislamiento y encierro, los del panóptico digital se creen libres en su entorno, lo que permite a su vez que cada sujeto puede ejercer formas de vigilancia y control social sobre su par: su particularidad reside en que los habitantes colaboran activamente en su mantención en el ejercicio de exposición continua y publicación

de sus actividades y pensamientos. . Esta exhibición voluntaria conlleva la autoconciencia permanente del sujeto, el que busca su modelamiento y aceptación social de forma continua. Para el autor, la sociedad de control alcanza su perfeccionamiento cuando se supera el modelamiento disciplinar a partir de una fuerza externa (el vigilante de Bentham) y se convierte en una necesidad interna, materializada en la constante exposición de la vida privada.

Posthumanismo

Acorde al *Glosario de la Filosofía de la técnica* (2022), se trata de un proyecto crítico que abarca diferentes ejes y pone el acento en la crítica hacia el precepto humanista del humano como medida de todas las cosas. Se cuestiona esta visión antropocéntrica y propone pensar la categoría de “humanidad” en consideración de un mundo cohabitado y constituido por humanos y no-humanos. El humano es entendido como un “simbionte atravesado por organismos no-humanos. Sus límites sustanciales se esfuman en íntimos acoplamientos con extensiones cognitivas, artefactos, culturas, estructuras y entornos” (Vaccari 2022).

Ya en Friedrich Nietzsche y Martin Heidegger podemos encontrar los fundamentos de esta corriente ante

la crítica al humanismo y, según Vaccari, el “ancestro intelectual” más cercano del posthumanismo fue el post-estructuralismo, corriente que difundió ampliamente las ideas filosóficas de Marx, Freud y Nietzsche. En esa línea, también refiere la influencia de las críticas hacia el concepto de “humanidad” como construcción política e histórica que realizan el marxismo y el feminismo. El posthumanismo busca superar el anti-humanismo en su “esfuerzo por rearticular las inquietudes éticas del humanismo y la cuestión antropológica, en lugar de deconstruir a lo humano por completo” (ibid). Asimismo, las propuestas de la cibernética y las teorías de sistemas difundidas por los postestructuralistas influyeron en la visión de mundo posthumana, en la que se diluyen las dicotomías naturaleza-cultura, sexo-género, máquina-organismo, humano-animal, etc.; para concebir estas relaciones como “redes” o “agenciamientos” (Deleuze y Guattari en Vaccari 2022), en las que el humano ya no es el eje central y ha perdido su “privilegio ontológico” (ibid.).

Es importante considerar que el posthumanismo se desarrolla en una coyuntura histórica marcada por el desarrollo de máquinas que adquieren ciertas similitudes con lo humano, tales como la autonomía y el poder de decisión. Para Kathe-

rine Hayles, esta corriente es marcada por la dilución de todo límite y diferencia absoluta entre mecanismos cibernéticos y organismos biológicos. Es en este mismo contexto que Donna Haraway toma en 1985 la figura del cyborg y escribe el *Manifiesto cyborg* para profundizar en la difuminación de estos límites y su colapso operativo al proponer al cyborg como mito político representacional de esta situación.

Actualmente, la veta de posthumanismo crítico, ampliamente desarrollado por la filósofa italiana Rosi Braidotti en la década pasada, se ha posicionado como una corriente importante en las ciencias humanas, principalmente en la preocupación por las cuestiones del agenciamiento y las epistemologías situadas.

Retenciones terciarias

Concepto planteado por el filósofo Bernard Stiegler en sus obras “La técnica y el tiempo: el pecado de Epimeteo (Vol I)” y “La técnica y el tiempo: el tiempo del cine y la cuestión del malestar” (Vol. III), para abordar cómo las tecnologías de exteriorización de la memoria (desde la escritura hasta las videograbaciones, por ejemplo) configuran nuestra percepción del tiempo pasado y presente. En este sentido, toma las retenciones propuestas por Edmund Husserl en su fenomenología y las

problematiza para abordar la memoria y la identidad en el contexto de las tecnologías digitales cuando adquieren el rol de mediadoras de estos procesos. Para ello, propone tres tipos de retenciones: primarias, secundarias y terciarias:

- 1) Retenciones primarias: retenciones de estímulos que la conciencia captura en el momento, lo que involucra la atención del sujeto. Son personales, directas y están ligadas al tiempo presente. Stiegler las ejemplifica con el ejercicio de escuchar una melodía: cuando escuchamos una melodía que nos agrada, conscientemente le prestamos nuestra atención y, posteriormente, queda retenida en nuestra memoria. Matt Bluemink (2020) explica además que “una melodía es un ejemplo importante de retención primaria en el sentido de que constituye un flujo en el tiempo, a medida que cada nota individual aparece y posteriormente desaparece, la nota más reciente contiene (retiene) la nota anterior”.
- 2) Retenciones secundarias: corresponden a retenciones que surgen del recordar una experiencia pasada que nuestra conciencia activamente ha filtrado, ya que no puede retener todo. Asimismo, para Stiegler, las retenciones secundarias constituyen la experiencia y no derivan precisamente de ella, ya que, siguiendo el ejemplo de la

melodía, la segunda vez que se escucha no será la misma que la primera porque el recuerdo (la retención) le afecta.

- 3) Retenciones terciarias: formas artificiales de retención mediante soportes tecnológicos o “prótesis de memoria exteriorizada” que hacen posible repetir un objeto temporal (como la melodía) y nos caracterizan como una especie “prostética”: estas retenciones constituyen una tercera memoria que Stiegler denominó como epifilogénica, integrada por el conjunto de artefactos técnicos y constitutiva del ser humano; en contraste con la memoria genética o epigenética (proveniente de la interacción entre el ser humano y su entorno, sin convertirse en cultura todavía).

Bluemink puntualiza que, para Stiegler, “si bien los soportes de memoria externos son derivados empíricos de la memoria humana, constituyen, desde el principio, la forma en que concebimos el pasado, el presente y el futuro”. En el caso de la melodía, la retención terciaria corresponde al fonógrafo “que posibilitó la repetición idéntica de un objeto temporal: antes de que exista no se podía escuchar la misma melodía dos veces seguidas. Luego de su creación como prótesis de la memoria exteriorizada eso se hizo posible. Si nos sometemos a

dos escuchas distintas, se engendran fenómenos temporales diferentes, puesto que las retenciones primarias varían de un fenómeno a otro” (Ré 2017).

Tecnoestética

Concepto tratado por el filósofo francés Gilbert Simondon que propone el cruce ontológico entre técnica y estética. Delineado como tal en una carta de 1983 destinada a Jacques Derrida, el escrito nunca fue enviado a su destinatario ni tampoco el autor pretendía su publicación, por lo que se ha leído como una “meditación libre”, pero de él se desprenden ideas centrales que pueden rastrearse desde los principales trabajos de Simondon, como *El modo de existencia de los objetos técnicos* (1958) y *La individuación a la luz de las nociones de forma y de información* (1958/2005). Posteriormente, la esposa, Michelle Simondon, entregó el manuscrito a Derrida tras su muerte como un gesto de amistad. En 1994, Derrida hace público el texto durante un Coloquio consagrado a Gilbert Simondon.

Para el filósofo, el planteamiento de la tecnoestética surge desde la necesidad de renovar el pensamiento filosófico respecto a las máquinas y la tecnología, alienadas bajo un prisma crítico principalmente utili-

tarista y dentro del marco del servilismo en el contexto de la modernidad. En la carta, Simondon replantea la relación entre tecnología, humanidad y cultura e integra la experiencia estética (sensorial) en diálogo con la tecnología. Para él, la estética tiene un valor tanto ontológico como epistemológico, ya que en ella reside el poder de conectar cultura y realidad para su comprensión como un todo (Weigelt 2023). En otras palabras, implica a su vez reintegrar la tecnología al núcleo de la significación humana: desde la estética se puede hilar la reconciliación entre tecnología y sacralidad, terrenos separados en el pensamiento moderno, correspondientes al medio y la finalidad.

En esta línea, para Simondon (2017), no solo se trata de objetos que poseen una tecnoestética, sino que ella reside también en los procesos y acciones. La estética no es ni una cualidad ni un tipo de objeto, sino que la entiende como eventos espaciotemporales que reconducen los términos subjetivo y objetivo para aterrizarlos en un contexto de vida (Tenti 2023). En su escrito, pone como ejemplo el placer estético del pintor al ejecutar una técnica de forma correcta, o del obrero que logra desatascar un tornillo mediante la herramienta adecuada. En ambos casos, existe un goce tanto en la materialidad de los implementos (el pincel, la pintura y el lienzo; la tuerca y la llave) como en la ac-

ción misma de pintar: “la tecnoestética no es solamente la estética de los objetos técnicos. Es la estética, en igual profundidad, de los gestos y conductas realizadas.” (Simondon 379). Recupera la noción clásica de la *technê* al situar en un mismo plano las bellas artes con la artesanía (Weigelt 2025).

Asimismo, al tratarse de un instante en el espaciotiempo, la estética también condiciona nuestras formas de relacionamiento: hay una relación recíproca entre técnica y estética en un “espectro continuo”. Simondon ejemplifica esta continuidad con las formas en que un objeto o sistema técnico afecta el espacio en el que se construye mediante la mención al molino de viento y cómo se organiza el entorno mediante la observación de obras arquitectónicas de Le Corbusier y el Viaducto de Garabit, entre otros. Estas estructuras exhiben lo que identifica como una fanerotécnica (*phanérotechnique*): integran el contexto en el que están situadas sin ocultar las trazas y señales de la técnica empleada en su propia construcción. Pero, también apunta a la reciprocidad existente entre el sujeto y el objeto técnico en el momento en que se acciona, ya que la sensualidad (percepción sensible) de la tecnoestética se hace patente en la interacción de fuerzas materiales en el devenir de la experiencia.

Tecnosfera

Acorde con Peter Haff (2014), y dialogando con otras propuestas como *El Stack* (2015) de Benjamin Bratton y el *Tecnoceno* (2021) de Flavia Costa, el concepto refiere a la red interconectada global de seres humanos y sistemas tecnológicos que constituye la estructura definitiva de la época del Antropoceno (Crutzen 2000), constituida por el complejo entramado formado por las interacciones entre sistemas sociales (gobiernos, sistemas económicos, educativos, prácticas culturales, etc.) y tecnológicos (producción energética, redes de comunicación, procesos de fabricación, manejo de desechos), junto con las infraestructuras físicas que hemos desarrollado (ciudades, fábricas, granjas, circuitos de transporte, etc.). La noción de pensar una nueva época geológica, como el Antropoceno, ha sido ampliamente discutida en el ámbito de la geología en cuanto al impacto geológico como tal. Pero, el enfatizar los efectos de las actividades humanas en el mundo y su huella a nivel material e irreversible en las capas terrestres, permitió la visibilización y apertura crítica a las consecuencias del desarrollo humano además de la consideración de otros agentes con los que se co-constituye el mundo.

En esta línea, la Tecnosfera se perfila como una “esfera” producida

por “el proceso continuo de la evolución planetaria” (Haff 2014); es decir, un sistema físico y dinámico cuyas partes consumen energía, son identificables y reconocibles en su funcionamiento organizado, tal como las cuatro esferas clásicas: la atmósfera (aire), la hidrósfera (agua), litósfera (piedras y minerales); y la biósfera (seres vivos).

Dentro de sus características, la tecnosfera surgió orgánicamente, sin una planificación o diseño directo por parte del ser humano, a través de procesos de retroalimentación positiva cuya escala y complejidad escapan a la comprensión o control humano total. Además, acorde a Haff (2023), posee lo que se denomina la “Regla de la Agencia”, una propiedad física emergente por la cual el sistema actúa para asegurar su propia supervivencia. Esto no implica conciencia, pero sí significa que condiciona el comportamiento de sus componentes para mantenerse operativa. En este aspecto, uno de los puntos que el autor destaca del concepto es la noción del ser humano como un componente, integral y obligatorio, más de un sistema mayor.

Transhumanismo

Según el *Glosario de la Filosofía de la técnica* (2022), se trata de una corriente de pensamiento que se ha manifestado en diferentes esferas,

como la filosofía, la política, la cultura pop, el arte, etc. Por lo anterior, Diéguez (2022) señala la dificultad de englobar de forma completa una definición de Transhumanismo, pero en términos generales, hereda la tradición humanista al realzar el espíritu de la ciencia y la tecnología como base del progreso de la humanidad y el horizonte de superación de la Naturaleza. Propone la superación de las limitaciones y defectos biológicos, como la muerte, el deterioro cognitivo, enfermedades genéticas, mediante el desarrollo tecnológico. Apunta a potenciar al máximo nuestras facultades y liberarnos de “la prisión de carne” para lograr el control de nuestra evolución como especie en una rebelión contra la cualidad perecedera de la materia orgánica. Sus principales entusiastas -como Ray Kurzweil, ingeniero de Google- apuntan a superar nuestra condición de mortal mediante la fusión completa del humano con la computadora al trasvasar la mente humana a un soporte digital.

El origen del término puede rastrearse hasta los años 50 en las propuestas del biólogo y eugenista británico Julian Huxley, pero ya en el siglo XVII encontramos en los escritos de Francis Bacon este espíritu de optimización y superación de la biología humana mediante la ciencia y la medicina. Actualmente existen asociaciones como Humanity+, antes conocida como la Asociación Transhumanista Mundial,

fundada por Nick Bostrom y David Pearce en 1990, dedicadas a la difusión de estas ideas.

Desde la filosofía, los ideales transhumanistas se han posicionado a partir de una narrativa que “es más mitología que tecnología” (Hauskeller en Diéguez 2022); y se han criticado ampliamente a lo largo de la historia los presupuestos como la visión dicotómica de mente/cuerpo, la corporalidad y materialidad biológica como una cárcel, o la concepción de la vida como información organizada de formas complejas. Asimismo, sus presupuestos científicos se han mostrado irregulares y en su mayoría especulativos. Pero, dentro de las críticas más álgidas está la moralidad detrás de estos proyectos y la accesibilidad económica a las promesas de mejora (Diéguez, 2022).

Umwelt

Traducido habitualmente como “medio ambiente” o “entorno”, es un concepto planteado por el biólogo y filósofo alemán báltico Jakob von Uexküll en 1909. Usualmente es definido de forma generalista como el conjunto de todos los elementos relevantes en el ambiente de un animal. Sin embargo, este tipo de definiciones deja de lado uno de los aspectos centrales en la propuesta de Uexküll: para el pensador, no se trata de un mero conjunto o características ambientales

en las que se desenvuelve un organismo, sino que este construye activamente su *umwelt*.

El término ha sido ampliamente discutido y problematizado en el campo de las teorías de la cognición encarnada y en la filosofía de las ciencias de la cognición, pero suele pasarse por alto el énfasis en la subjetividad con la que el término dialoga. Varias interpretaciones han considerado que el *umwelt* de un animal es el mismo para toda una especie, pero para Uexküll cada ser viviente construye su propio *umwelt*, y, por lo tanto, hay tantos como seres vivos existentes. Bajo una clara influencia kantiana, aunque desde una interpretación bastante ortodoxa, el biólogo arguye que cada ser vivo percibe y actúa como resultado de un proceso semiótico en el que los estímulos físicos son convertidos por el sistema

nervioso del organismo en signos que le aportan información sobre su ubicación y temporalidad, entre otros aspectos. Estos son sintetizados y traspuestos hacia el exterior para dar espacio a la experiencia del organismo en el mundo (Feitini et al. 2020). Ahora, con esta premisa Uexküll no extrapola el *umwelt* específicamente al individuo. Cada *umwelt* puede ser entendido como una esfera que contenga otras dentro de sí, o bien se encuentre al interior de una más grande, pero no se encuentran del todo separadas, ya que cada cual está abierta a las otras, o bien, interactúan entre ellas de formas concretas (Vallier 2009). Con su propuesta, Uexküll prepara el camino para las teorías de sistemas cerrados y de la autopoiesis en la segunda mitad del siglo XX (Maturana/Varela y Luhmann, entre otros).

Fuentes Bibliográficas

- Ballesteros Aguayo, Lucía, y Francisco Javier Ruiz del Olmo. "Videos falsos y desinformación ante la IA: el deepfake como vehículo de la posverdad." *Revista de Ciencias de la Comunicación e Información*, vol. 29, 2024, págs. 1-14, <https://doi.org/10.35742/rcci.2024.29.e294>.
- Berardi, Franco. "La Infoesfera sensitiva". *Fenomenología del fin. Sensibilidad y mutación conectiva*. Caja Negra, 2017. 39-65.
- Bluemink, Matt. "Stiegler's Memory: Tertiary Retention and Temporal Objects". 3:AM Magazine, 23 ene. 2020
- Bratton, Benjamin. *El Stack. Soberanía y Software*. Adriana Hidalgo. 2015.
- Bulo, Valentina. *Materialidad y afectividad de los cuerpos*. Universidad de Santiago de Chile, 2022.
- Brunon-Ernst, Anne, editora. *Beyond Foucault: New Perspectives on Bentham's Panopticon*. Ashgate, 2012.
- Cataldo, Héctor y Antoine Faure. "Velocidad, política e información: Una propuesta teórica." *Pléyade: Revista de Humanidades y Ciencias Sociales*, n.º 27, enero-junio de 2021, págs. 128-152
- Byung-Chul Han. *Psicopolítica*. Herder, 2014.
- Costa, Flavia. *Tecnoceno. Algoritmos, biobackers y nuevas formas de vida*. Taurus, 2021.
- Diéguez, Antonio. "Transhumanismo". *Glosario de Filosofía de la Técnica*, La Cebra, 2022.
- Feiten, Tim Elmo, Kristopher Holland y Anthony Chemero. "Worlds Apart? Reassessing von Uexküll's Umwelt in Embodied Cognition with Canguilhem, Merleau-Ponty, and Deleuze". *Journal of French and Francophone Philosophy - Revue de la philosophie française et de langue française*, vol. 28, n.º 1, 2020, págs. 1-26, <https://doi.org/10.5195/jffp.2020.929>
- Fletcher, John. "Deepfakes, Artificial Intelligence, and Some Kind of Dystopia: The New Faces of Online Post-Fact Performance." *Theatre Journal*, vol. 70, no. 4, diciembre de 2018, págs. 455-471. Project MUSE, <https://doi.org/10.1353/tj.2018.0097>
- Floridi, Luciano. *The 4th revolution. How Infosphere is reshaping human reality*. Oxford University Press, 2014.

- Foucault, Michel. *Vigilar y castigar: el nacimiento de la prisión*. Siglo XXI. México. 2018.
- García Ferrer, Borja. "La 'dromocracia' o el régimen de la velocidad absoluta (Paul Virilio): Un diagnóstico de sus derivaciones mórbidas en la existencia." *Araucaria: Revista Iberoamericana de Filosofía, Política y Humanidades*, vol. 19, n.º 38, 2017, págs. 49-71.
- García Varas, Ana. "Tiempo, cuerpo y percepción en la imagen técnica. Paul Virilio y la «estética de la desaparición»." *STVDIVM. Revista de Humanidades*, vol. 16, 2010, págs. 231-247
- Gendler, Martín Ariel. "De la cibernética al metaverso: una genealogía de características, transparencias y opacidades algorítmicas." *Disparidades. Revista de Antropología*, vol. 78, n.º 1, 2023, e001b, <https://doi.org/10.3989/dra.2023.001b>.
- Haff, Peter K. "Technosphere." *Handbook of the Anthropocene*, editado por N. Wallenhorst y C. Wulf, Springer Nature Switzerland AG, 2023, págs. 537-541. https://doi.org/10.1007/978-3-031-25910-4_85
- Huet, Pablo. "Embeddings: Qué son y cómo transforman datos en información." *OpenWebinars*, 12 jul. 2024, <https://openwebinars.net/blog/embeddings/>
- IBM. "¿Qué es el deep learning?" IBM, 2025, <https://www.ibm.com/es-es/topics/deep-learning>.
- Nancy, Jean Luc. *Corpus*. Arena Libros, 2003 (1992).
- Ré, Anahí. 2017. "Tecnoestética y sensor sensorium iumcontemporáneo en la producción y recepción de obras". *La técnica en Cuestión. Artificialidad, Cultura material y ontología de lo creado*. UAI. Editorial Teseo. 243-268.
- Rodríguez Alonso, Guillermo. "Cibernética y allagmática. Una revisión de la influencia del sistemismo en la obra de Simondon." *Tópicos, Revista de Filosofía*, n.º 73, sep.-dic. 2025, págs. 325-359, <https://doi.org/10.21555/top.v730.2966>
- Rodríguez, Pablo. 2019. *Las palabras en las cosas: saber, poder y subjetivación entre algoritmos y biomoléculas*. Buenos Aires: Cactus.
- Ruiz Sánchez, José Carlos. "Memoria y tecnología en la filosofía de Bernard Stiegler". *Cinta de Moebio*, núm. 80, 2024, pp. 109-118, <https://doi.org/10.4067/S0717-554X2024000200109>

- Simondon, Gilbert. 2017. "*Reflexiones sobre la Tecnoestética*". *Sobre la Técnica (1953-1983)*. Cactus Editorial. 365-381.
- Stryker, Cole y Dave Bergmann. "¿Qué es un modelo de transformador?" IBM Think, IBM, 2024, <https://www.ibm.com/es-es/think/topics/transformer-model>.
- Vaccari, Andrés. "Posthumanismo". *Glosario de Filosofía de la Técnica*, La Cebra, 2022.
- Syed, Afroze, Ivan Goldwasser y Jason Tichy. "Accelerate Large-Scale LLM Inference and KV Cache Offload with CPU-GPU Memory Sharing". NVIDIA Technical Blog, 5 sept. 2025, developer.nvidia.com/blog/accelerate-large-scale-llm-inference-and-kv-cache-offload-with-cpu-gpu-memory-sharing/
- Tenti, Gregorio. "Gilbert Simondon." International Lexicon of Aesthetics, edición de primavera de 2023, Mimesis Journals, 31 de mayo de 2023, <https://doi.org/10.7413/18258630140>
- Vallier, Robert. Reseña de *Onto-Ethologies: The Animal Environments of Uexküll, Heidegger, Merleau-Ponty, and Deleuze*, por Brett Buchanan. Notre Dame Philosophical Reviews, University of Notre Dame, 8 de junio de 2009
- Vaswani, Ashish, et al. "Attention Is All You Need." 31st Conference on Neural Information Processing Systems (NIPS 2017), 2017
- Weigelt, Shirin. "Techno-Aesthetics." International Lexicon of Aesthetics, edición de primavera de 2025, Mimesis Journals, 31 de mayo de 2025, <https://doi.org/10.7413/18258630164>
- Westerlund, Mika. "The Emergence of Deepfake Technology: A Review." Technology Innovation Management Review, vol. 9, no. 11, nov. 2019, págs. 39-52, <https://doi.org/10.22215/timreview/1282>

Este libro se terminó de editar en abril de 2026 y de imprimir en mayo de 2026, en casa editorial Ediciones Colegas y en imprenta AImpresores, respectivamente.

Primera edición de 70 ejemplares.

Santiago - Chile

MMXXVI