



Esquemas de la Inteligencia artificial

Entrevista con José Alberto Sánchez Martínez
UAM-Xochimilco



Cuando Pinocho, el muñeco de madera creado por Gepetto, toma conciencia entre lo bueno y lo malo, ilustra, en tono de metáfora, una transformación de lo no humano en humano. Entrar al mundo de lo humano y la tecnología puede ser igual de fascinante, encontrar con quién conversar motiva la búsqueda, más aún, cuando la charla es con un profesional que tiene los conocimientos y la claridad para irrumpir en un análisis complejo. Ese interlocutor estudioso es el Doctor José Alberto Sánchez Martínez, Profesor-investigador del Departamento de Relaciones Sociales de la División de Ciencias y Humanidades de la UAM-Xochimilco, miembro del Sistema Nacional de Investigadores, nivel II. Es también Profesor con perfil PRODEP y Coordinador del Doctorado en Humanidades de la UAM-Xochimilco.

Su historia académica nos lleva a reconocer sus valiosos aportes en diversas publicaciones relacionadas con el tema de la cultura digital, virtualidad y procesos visuales, incluso actualmente trabaja en el tema de la cultura digital focalizada en el terreno del arte y sociología del arte. Textos como *Estética de la interacción visual* y *Viralidad. Estética y política de las imágenes digitales*, ambos del 2019. *Figuras de la presencia. Cuerpo e identidad en los mundos virtuales*, de 2013 y *Redes sociodigitales en México* de 2015; todas sus obras dan muestra del bagaje epistemológico que posee, para plasmar una mirada perspicaz a una pluralidad de tramas asociadas a la virtualidad y procesos socio-humanísticos, a la sociología del arte digital, a los cuerpos, identidades y cibercultura, pero específicamente a la evolución y el impacto que sobre la humanidad actual tiene el capitalismo mediante la cultural digital.

José Alberto Sánchez, es un académico comprometido con la investigación, navega pertinazmente en un cosmos de cuerpos virtuales haciendo análisis de la imagen avatar como representación del sujeto en la cibercultura; además se sumerge en los horizontes de la educación informal. Toda su experiencia nos lleva a recorrer los esquemas de la inteligencia artificial.

Jesús Manuel Angulo Castellanos
Universidad Juárez Autónoma de Tabasco

Publicado:
02/01/2024

Pag. 105-112

Emerging Trends in Education
e ISSN: 2594-2840
Volumen 6, Número 12,



Esquemas de la Inteligencia artificial

Alberto, ¿Cómo explicas el debate entre lo humano y la tecnología?

Creo que es importante volver a revisar el concepto o la acepción de tecnología y lo humano. Desde la era primitiva hasta nuestros días podemos llamar, arbitrariamente, tecnología a toda herramienta cultural, y así se suele formar un espacio coloquial del lenguaje que instala una visión antropológica de la tecnología. Los humanos primitivos no tenían tecnologías, las herramientas que ellos pudieron haber tenido condicionaban su supervivencia. Así, la propia categoría de humano también es incorrecta al hablar de ellos, no porque no sean humanos, sino porque el concepto de humano nace de la separación con lo no-humano, los seres primitivos estaban integrados al mundo y al cosmos, la imbricación con la naturaleza y sus ecosistemas garantizaban una potencia de vida más allá de un protagonismo. Este es un debate muy importante para entender el sentido de la hiperconectividad digital en nuestra época.

En la tecnología occidental que podemos ubicar con el nacimiento de las civilizaciones grecolatinas, la protohistoria se fundamenta en lo que más tarde Marx establecería como la característica más relevante del progreso tecnológico, el materialismo histórico, que a grosso modo centraliza las herramientas para producir, crea desigualdades sociales. La tecnología nace junto al factor de la productividad, está organizada y gestionada por intereses superiores a la propia comunidad. La tecnología nace con los sistemas de producción y es reforzada por la visión antropocéntrica de que el humano es el único que requiere la tecnología para progresar, así se gesta también la explotación de los cuerpos y de los ecosistemas naturales. Algo que ya está presente desde el modelo agrícola y luego en el Feudalismo, reforzado por el renacimiento, la ilustración y todos los desarrollos de

la ciencia, como la visión de Copérnico, que en su fuerza simbólica permite comprender el cambio de paradigma humanístico, todo gira alrededor del sol, por lo tanto, todo gira alrededor del ser humano, por extensión se puede decir, la tecnología gira alrededor del humano.

La revolución industrial y la modernidad es el momento más emblemático de esto, porque toda la tecnología de vapor y posteriormente la mecánica van a ser emblemas de dominio, de organización del espacio (como lo ve Lefevre), de organización del tiempo, estructuración de las identidades. La industrialización no implicó sólo la aparición de máquinas, también la industrialización de la memoria, el lenguaje, la homogeneización de las técnicas de ser, de sentir, de pensar. Heidegger lo ve claramente cuando sitúa a la técnica como el elemento más importante del extravió en el bosque y la imposibilidad de acceder al claro. La técnica es también el nacimiento del humanismo, allí donde hay tecnologías hay esferas de poder humano que definen las condiciones de la historia.

Bernard Stiegler en su obra *La técnica y el tiempo* (1994) da cuenta con una aguda crítica, de la fractura que se produce bajo la mano de la técnica desde la Revolución Industrial, momento en el que se gestan todas las formas de crisis hasta concebir el Antropoceno. Como se sabe la fase más delicada del Antropoceno es la que pasa por la tecnologización de la vida, que acelera la intervención de lo humano sobre todos los recursos terrestres. La invención del humano moderno es resultado del empoderamiento tecnológico.

Lo que acabo de esbozar, de manera muy sintética, es la forma en la que lo humano y la tecnología van a dialogar en la formación de occidente. Desde la protohistoria hasta nuestros días: el uso de tecnologías antropocéntricamente, explota todos los recursos, acelerando la vida,

estableciendo mecanismos de biopoder. Digo hasta nuestros días porque toda la tecnología de producción de bienes sociales sigue funcionando bajo las mismas directrices de la revolución industrial, en ello ha habido poco avance (uso de energías renovables, industrias limpias, reciclaje, cultura trans-orgánica).

Sin embargo, el siglo XX es particularmente importante, porque una deriva de la Revolución Industrial nace, se trata de las tecnologías de comunicación e información de masas. La industria de comunicación a diferencia de la industria de bienes sociales, va a abrir dos cosas; por una parte, la circulación de lo simbólico, donde el objeto se desmaterializa y se convierte en información; por otra parte; la reorganización de las relaciones sociales, que ya no van a recaer en la relación cara a cara, sino mediadas. A este proceso de comunicación le sucede también el antropocentrismo de la información, que controla el contenido y limita a las masas a ser sólo espectadores. Hasta 1990, el modelo de la información y la comunicación era similar en su ontología y fenomenología. Pero a finales de los años 90 nace internet, que pone en crisis el modelo antropocéntrico, particularmente por el nacimiento de la comunicación descentralizada (comunicación vertical), el nacimiento de la cultura P2P (peer to peer), la generación de redes informativas más allá del oligopolio de los medios analógicos. Digamos que lo humano comienza a tener un rol más participativo en la desterritorialización del humanismo antropocéntrico. Aquí lo humano adquiere el sentido de participación, colaboración, intervención, coincidentemente con movimientos artísticos como el intervencionismo, la performance, el collage, el happening.

Desde el año 2000 se ha mantenido más o menos una defensa de esta filosofía de internet, con un crecimiento del cibercapitalismo, que ha creado toda la vertiente económica, de control y de explotación de lo digital para formar nuevamente visiones antropocéntricas. Así los grandes espacios de internet han entrado en mecanismos de control, vigilancia, y direccionalidad. Al grado de que hay un sector de filósofos, sociólogos y antropólogos que

no dejan de alertarnos de los riesgos que esto tiene con lo humano. El momento actual, al respecto de este tema, está situado en el nacimiento del ciberpoder, que no se trata sólo de controlar los contenidos, ni de las capacidades para censurar, sino de controlar territorios, servicios. En Cuba hay sectores de la población que no tienen luz la mayor parte del día, se racionaliza la energía para los habitantes, esto significa que hay un ciberpoder, en tanto internet depende de la luz. Al generarse infraestructuras digitales, se elabora también un control extensivo a servicios, este es el mayor alcance que podría tener una ciberguerra, el hackeo de los servicios de un país.

El panorama antes planteado puede dejar una perspectiva apocalíptica para el lector. Sin embargo, hay otras maneras de analizar el fenómeno de la tecnología. Para tener interpretaciones más objetivas conviene comprender las tecnologías digitales como herramientas de hipertelia, es decir, que no puede totalmente elaborarse un control a través de ellas, ni tampoco una libertad total. La hipertelia permite asumir que toda tecnología puede exceder el uso para el que fue concebida, su valor se expande. Así internet, se colapsa y se expande de acuerdo a sus intervenciones, por ejemplo, si bien podemos analizar y generar estudios sobre el ciberpoder y control, censura, también se observan formas de organización, movimientos sociales, desplazamientos: las primaveras árabes, el movimiento cinco estrellas, prácticas cotidianas de generación de empleos, nuevas visualidades. Los desarrollos más actuales que podemos ubicar en tecnologías no pueden escapar de esta hipertelia, la tensión entre el cibercapitalismo y la ciberresistencia. Cuando observamos el tiempo de internet de las cosas, de bigdata, cultura del algoritmo y desde luego inteligencias artificiales, no podemos desconocer estas tensiones.

Cuando observamos a simple vista los alcances de la inteligencia artificial (IA) en diversos ámbitos de la cotidianidad, ¿debemos quizá preocuparnos por sus usos o tal vez prepararnos para un manejo más ético de la tecnología?

Para centrarnos en la inteligencia artificial es innegable la velocidad de su aparición, apenas en noviembre del 2022 estaban apareciendo las versiones beta de las inteligencias artificiales del siglo XXI en la digitalidad, y su desarrollo ha sido vertiginoso. No es que la IA sea nueva, propia del tiempo presente, desde la aparición de internet todos los modelos relacionales de información utilizan la IA como dispositivo de desarrollo tecnológico tanto en hardware como en software.

La aparición de IA ha despertado un viejo tema que de diversas formas ya había sido planteado en las Ciencias Sociales, el automatismo y la subsecuente eliminación de personas de los puestos de trabajo, eso que se ha llamado *ghost machine*, la humanización de las máquinas capaces de aprender, servir, comportarse, atender, pensar, hacer, hablar. El fantasma de una máquina es lo que a modo de secreto se asume como una capacidad casi mística. Hoy sabemos que la IA se basa en tres directrices, el *big data* (masividad de datos) que permite tener un hiperarchivo alimenticio de información donde se concentran toda forma de saber, de ser, donde no es únicamente texto, sino también visualidades, audio, movimientos, conductas, acciones, gestos, gustos, comportamientos, todo aparece como insignia de aprendizaje; en segundo lugar, la “nube”, que permite almacenar y atrapar información privada, íntima cuyo valor es la ampliación del aprendizaje hacia el comportamiento y la subjetividad transferencial a la máquina; en tercer lugar, el *upgrading*, la capacidad de actualizarse, la aceleración del aprendizaje que acorta los tiempos de procesamiento y de ejecución humana. Todos estos elementos forman parte del miedo al fantasma de la máquina.

Este *Deep Learning*, imposible para los seres humanos, es el que está en juego, porque detona en un momento social donde los oligopolios tecnológicos buscan implementar toda clase de usos, el acelerado crecimiento de aplicaciones muestra que el cibercapitalismo encuentra también en la puja por el control de la IA imponer nuevos escenarios de desarrollo y de transformación social a todas las escalas. La IA no es culpable de ello, pensemos

en los usos que han permitido aplicarse en la medicina, las imágenes del cuerpo capturadas por herramientas de tomografía nano-científica, o en cardiología para la creación de dispositivos bio-orgánicos, también en el tratamiento de enfermedades crónicas, en el cáncer, el sida, y sus inmensas posibilidades de crear órganos artificiales, prótesis, o robots gusanos para entrar en el cuerpo y corregir células, neurismas en el cerebro. Estos ejemplos nos muestran un lado elocuente y necesario del desarrollo de la IA.

Uno de los problemas más inmediatos en este momento 2023, es en el ámbito de la comunicación y la enorme competencia que no permite visualizar los procesos de aprendizaje de la IA ni su control. Su liberación social incluye el problema de la interacción con los individuos en todos los campos de interés. Por ejemplo, Chat GPT que aparece como un entorno de conversación para aprender, esa interacción no sólo plantea aprender, sino que también dona conocimiento; la interacción de entrenamiento no es sólo por prompts sino también por interacción, ante ese sistema que tiene reglas para proveer información ha aparecido el hermano malo de Chat GPT, DAN, quien enseña a construir bombas, a crear armas. La cultura del *jailbreak* supone no sólo una forma de entender la negatividad de la IA, sino de entender la hipertelia, ¿dónde está el límite del Deep Learning? ¿En la libertad total o en la construcción de reglas, leyes, normas?

¿Cómo debemos afrontar estas nuevas formas de vivir o entender la realidad? ¿Consideras, que el mundo entró en crisis de identidad por el uso excesivo de la tecnología o es la tecnología una herramienta extraordinaria para afrontar la crisis de la sociedad actual?

La IA plantea un desplazamiento social en todos los terrenos debido a que ella aplica una nueva epistemología, el aprender por simulación, por datos, información, por imágenes. Esta pedagogía es muy similar a la nacida en los años 90, la realidad virtual, que prometía convertirse en la vanguardia de la tecnología, sin embargo, la

experiencia a la distancia de la tecnología virtual es que se dividió en dos prácticas. Una, que se enfocó más en desarrollar procesos de simulación para entornos sociales específicos (medicina, entrenamiento militar, náutico, aeronáutico, imagenología, educación, entretenimiento). La otra, en una promesa fallida, basada en la inserción de la realidad virtual en todos los procesos de la vida social, sin embargo, los recursos como la brecha digital o el ciberanalfabetismo mostraron las enormes dificultades de apropiarse de esta tecnología.

A la IA le está sucediendo el mismo panorama, hay una IA a la que no tenemos acceso, cuyas aplicaciones permitirán avanzar en sentido de un progreso social. Pero estas aplicaciones lamentablemente son hechas, creadas y puestas en circulación bajo la noción de tecnologías privadas, que hay que pagar para tener acceso a ellas. Quisiera detenerme en el mayor problema de nuestro tiempo, la IA ha sido liberada como experimento social, liberan chats, generadores de imágenes, aplicaciones para organizar todo tipo de cosas, búsquedas, concentración de información. Lo que hay detrás de esto es una guerra por encontrar la mejor posición de saqueo de información, de administración de la información. Estamos viviendo en el año 2023 un acomodo de posiciones frente a la IA por parte del cibercapitalismo, esto genera dos problemas, su liberación produce exposiciones informativas que tienen efectos sociales, en el ámbito de la educación para centrarnos en un ejemplo, la creación de una representación del profesorado como figuras obsoletas, la llegada de los chats inteligentes sustituye la figura de la autoridad pedagógica y crea un horizonte en apariencia infinito de posibilidades de aprendizaje, aunque esas posibilidades no sean como tal infinitas, sino condicionadas por el monitoreo de los usos que ya se han visualizado. Hasta el momento hay dos grandes vertientes que enfocarán todos los esfuerzos, el conocimiento con fines educativos, histórico, y por otro lado la creación de imágenes dando paso a una nueva era de la cultura visual. En ese sentido el mundo no entró en crisis por la tecnología, sino que existe una desorientación institucional frente a estos fenómenos,

una desorientación a la que hay que enfrentar a través de la participación. Las instituciones educativas han tenido muchos conflictos para subirse al tren del desarrollo tecnológico que vale la pena señalar, es imposible seguir el paso, la vorágine es aterradora, desestabiliza los paradigmas psicosociales, las formas de organización, altera los modelos pedagógicos, irrumpe los diálogos, la centralidad, rizomatiza el saber, transversaliza el deseo, los lenguajes, las artes, y a la vez domina, controla, vigila.

Los centros educativos públicos y muchos privados, al estar estructurados a la institucionalidad de los Estados, no saben ni pueden enfrentar la dinámica tecnológica del desarrollo tecnológico oligopólico. La ausencia de recursos, la nula atención al desarrollo de la ciencia tecnológica, aplicativa, el analfabetismo digital del profesorado, los bruscos desplazamientos de territorios cibernéticos de alta especialización, crean una crisis de la educación. ¿Debe el alumnado instruirse en tecnologías como consumidor y desde ahí los centros educativos asumir el sentido de apropiación social? Resulta deficiente una perspectiva como esa que sólo recaería en la tradicional forma instrumental de entender la tecnología.

Hablando de educación ¿Nuestro sistema educativo está preparado para incorporar la inteligencia artificial? ¿Qué hacer como docentes? ¿La inteligencia artificial sugiere o proyecta un cambio de valores en la educación?

Sobre la IA hay dos directrices, una es política. El desarrollo super avanzado de las instituciones de desarrollo tecnológico que crean a nivel social procesos de eficiencia a través de estas tecnologías. Toda IA tiende a generar procesos de eficiencia, lo cual conlleva a transferir valor a todo lo que brinda y da resultados, cumple con los objetivos, resuelve. La cultura de la eficiencia excluye por lo tanto algunas cualidades humanas que son necesarias para entender la categoría de inteligencia. Una de ellas es la falta de eficiencia, por ejemplo ¿es el arte eficiente, en qué medida lo es? El arte no tiene valor de eficiencia, aunque puede ser rentable, y lo es, su condición es opuesta. Lo mismo puede ser llevado a la literatura y todas

las artes, que si bien son rentables en muchos sentidos no necesariamente son eficientes. Cuando Georges Bataille hace alusión al mal como algo que es necesario en la literatura, se refiere justo a esa oposición del arte con la eficiencia.

De esto podemos decir, que las tecnologías digitales han generado muchos campos sociales de eficiencia, incluso la eficiencia de sí mismo y de la imagen de sí mismo, la *selfie* al trazar una competencia de likes y de comentarios establece ya una eficiencia que se vuelve exigencia, esto ocurre en muchos ámbitos de las prácticas digitales. Así, hay un cambio epistemológico que yo he llamado en algunos trabajos escritos “educación informacional”, que consiste en un proceso de dinamismo que hace trabajar a todos en pos de una eficiencia; no se trata de tener resultados claros, económicos o materiales, aunque puede haberlo al monetizar su trabajo, pero básicamente se trata de una satisfacción <<realizante>> emocional, un intercambio *quid pro quo*, donde algo damos por algo que recibimos. Esta no sólo es una pedagogía en el sentido de aprendizaje, sino de la implementación de técnicas, de psico-emociones, de generación de hábitos, de velocidad de intercambio, de aceleración en las relaciones sociales, de estetización del mundo, de otros lenguajes, códigos. Esta educación informacional no se remite sólo a las redes sociodigitales, la IA potencializa y desplaza todos los mecanismos de la digitalidad hacia un sentido sin fin, por ello cuando se habla de la inteligencia de las máquinas (*ghost machine*) pareciera que estamos ante un aprendizaje profundo de largo alcance, dejando el espectro de la condición humana como limitado y acotado.

Estos son los elementos por los que los sistemas educativos no están preparados para tal eventualidad, mientras la IA y la potencialización de las aplicaciones junto a las redes sociodigitales avanzan y promueven mayor eficiencia en la individualidad y la colectividad, el sistema educativo trabaja a partir de viejos esquemas, una pedagogía lenta, de horizontes limitados. Así el sistema educativo se sincroniza con otros sistemas sociales que también son lentos, la industria, la economía; a la brecha

digital se une la brecha industrial, que se retrasa en procesos de tecnologización para la producción, a ello se suma la brecha robótica, particularmente en México que no participa en ningún desarrollo de tecnologías inteligentes. La brecha educativa está estrechamente ligada a las brechas tecnológicas, industriales y robóticas, la cadena laboral decae y se precariza, a la vez que rompe con la demanda de perfiles profesionalizantes. ¿Cuáles serían los usos de la inteligencia artificial en el sistema educativo, cómo enfrentar metodologías apropiadas? ¿Existen recursos económicos, sociales, culturales, humanos, técnicos para afrontar la IA como proceso educativo? En un contexto de atraso no hay claridad de los usos, las escuelas en su conjunto no participan de la dirección de las tecnologías en ninguna de sus modalidades, su única guía es el espectáculo (cultura del consumo de videos, imaginarios, vidtok, aplicaciones diversas) y la informalidad informacional. Los sistemas educativos no tienen capacidad de respuesta. El tiempo y las prácticas de la escuela están distanciadas de los tiempos del desarrollo y aplicación tecnológica. Entre ellos se produce un simulacro y una emulación fallida, las tecnologías digitales emiten un ciberpoder de seguimiento y de disposición en todas las formas de la subjetividad, y desde ahí se apoderan de la pedagogía, ejercen un valor de uso y de cambio, producen a los sujetos contemporáneos.

En este contexto el docente pierde autoridad, porque su autoridad basada en el saber se ha desplazado hacia la tecnología. La IA acelerara aún más este proceso, si la wikicultura consideraba al otro como interlocutor de saberes, la IA convierte al otro en un productor de hiperdatos, así el saber ya no está en el otro sino en un aprendizaje de la máquina que imita al otro, sólo que, con capacidades como la velocidad, la hipercomplejidad, la síntesis junto a lenguajes de programación avanzados.

¿Cuál es tu punto de vista respecto a la transformación de valores donde la IA está incidiendo, en ámbitos como el arte, videojuego u otros?

La incidencia de la IA está siendo muy amplia, creo

que es importante poner el contexto que el valor al que debemos referirnos no es el moral-cultural, sino el de la identidad, el valor de la identificación. Desde este punto de vista los valores son puestos en cuestionamiento en las artes con la IA, en el sentido de que aparece un juego sin fin. Se abre lo imposible como posibilidad. Pongamos un ejemplo y nombre a las cosas que permitan ilustrar lo dicho. Uno de los aspectos más acuciantes aparece en la IA con *Midjourney*, la aplicación que permite crear imágenes, ahora ya tenemos una oferta más grande, pero la primera fue esa. Crear imágenes con IA no se refiere al encuentro con una génesis pura, igual que la realidad virtual, la IA usa los procesos de hibridación y de síntesis para mixear datos y proponer visualidades, las imágenes por lo tanto ya no responden a la identidad de las cosas ni de los sujetos, su naturaleza es la posibilidad de toda imposibilidad, aparecer lo imposible. Se trata de una apertura visual que pareciera no tener finitud, en el sentido estricto de una hibridación abierta.

El valor de la mirada que se sustenta en la identidad queda interpelado por una cultura del defacement. Y aquí es donde parece que estamos ante una condición de aparición de agresión a la verdad, la veracidad y la objetividad. En el imaginario visual de las IA ya no importa la veracidad, sino la disposición de la realidad como juego. Por ello la teoría más importante de nuestro tiempo en el siglo XXI es el realismo especulativo, que libera de sus valores a la mirada e irrumpe con la desfiguración, donde parece que no alcanzamos a reconocer la frontera de lo permitido y lo no permitido. Las *deepfake*, que en su literalidad significa aprendizaje profundo falso, son el ejemplo de esta carencia de frontera, cuando se pueden hacer replicantes, alteridades falsas que actúan en diversos contextos, hay aquí una forma de la identidad cuántica, de multiplicidad de la voz, de despliegue de juego para la crítica, el ciberataque. La imagen adquiere a la vez la facultad de un actor político, en el sentido de que interrumpe el discurso visual de las identidades. Esta mediación sintética es propia de la IA, y ahí aparecen preguntas que aún debemos afrontar. ¿Cuál es el valor del acontecimiento como fisura en las IA? Creo que como

muchas transformaciones en proceso y atendiendo a una metodología de los cambios culturales, estamos ante un primer estado en las IA, que es el de la transgresión, y ahí se genera mucho miedo. Lo que vemos en este momento es temor al desajuste moral, ético, profesional, se reviven los temores de la teoría autómatas, que desplaza a los seres humanos por máquinas.

Hay por lo tanto el encuentro con un vacío, así, la multitud no saldrá de la singularidad, sino del vacío. Multitudes de formas, aplicaciones, eventos, acciones, elaboran un campo de incertidumbre. Lo que brota de las *deepfake* no es la singularidad, sino una multitud de esquemas que desfiguran la unidad de la veracidad. Sin duda hay en esto un debate que involucra al rol de la posverdad como nuevo realismo, para avanzar en su comprensión debemos abandonar el monopolio de la verdad y entender la aparición de nuevos avatares en la realidad cibernética de IA. La IA inaugura también un vértigo en cuanto al saber, a lo ilimitado que ello conlleva, el principal problema de esto es la imposibilidad de abarcar el saber como laberinto, el resguardo de la inteligencia humana en cuanto al pensamiento, la creatividad. Es importante comprender que vamos a comenzar a convivir con dos formas de inteligencia, la robótica y la humana, si bien, se supone que la robótica aprende de la humana, debemos sustentar diferencias que resguardan procedimientos, uno de ellos es la lentitud, la contemplación. Quizá por ello las teorías de la animalidad han cobrado tanta relevancia en este momento, dado que como decía Heidegger el animal tiene una inteligencia aturdida, el aturdimiento es contemplativo, se enfoca en los matices que son propios de la captación de la belleza, la sensibilidad, lo sublime, el dolor, la pérdida, la tragedia. La IA, aún no tiene este aturdimiento, que le obligaría a reducir su velocidad y a dejar de trabajar y aprender de datos, virar hacia un aprendizaje de emociones. Creo que este será el paso siguiente de la IA, así como el animal se ha convertido en un soporte emocional, el autómatas de la IA será un soporte emocional, Siri, Alexa, Cortana, son ejemplos de esos intentos por adelantar una IA que vaya a favor de un aprendizaje emocional, de un asistente que simplifique

nuestras actividades y a la vez sea un soporte emocional.

Esto arroja un sin número de cuestionamientos, ¿las IA tienen las condiciones para crear?, ¿cómo entender el arte con IA?, ¿dónde está el autor, el creador?, ¿cuál será el rol de las capacidades humanas en un contexto de hiperinteligencias cibernéticas?

Con las interrogantes que deja José Alberto Sánchez se abren reflexiones, otras puertas u horizontes de incertidumbre que anidan una pregunta clave para nosotros: ¿seremos capaces los humanos de encontrar las respuestas adecuadas para no dejar que la IA encamine a la humanidad a un segundo plano? Por ahora la respuesta es simple... el tiempo lo dirá.