

Eje 11. Comunicación digital y software libre
Coordina Alexis Chausovsky

Inteligencia anónima y sociedad artificial. Notas sobre *Deep Learning*, imaginación colectiva e ingeniería de la verdad

Aldo Eugenio Ternavasio | Universidad Tecnológica Nacional, Argentina

Resumen

Marx, en el famoso fragmento sobre las máquinas de los *Grundrisse*, se plantea la posibilidad de que la ciencia y la técnica hagan que el trabajo humano se torne superfluo o secundario respecto del proceso de valorización capitalista. Propone un concepto que luego tendrá una gran relevancia para pensadores como Toni Negri, Franco Berardi o Paolo Virno: el concepto de Intelecto en General (*General Intellect*).

Virno caracteriza la actual fase del capitalismo, el posfordismo, como un capitalismo de naturaleza cognitiva en el que la cooperación cultural de los trabajadores adquirió una importancia determinante. A partir de la original lectura que el filósofo italiano realiza de eso que Marx llamó Cerebro Social, postula una dimensión política de aquella cooperación cognitiva. El advenimiento del conjunto de tecnologías que genéricamente denominamos Inteligencia Artificial aparece en este contexto como un factor que reorganiza las relaciones entre vida cotidiana, trabajo y producción de riqueza. Con el presente trabajo propongo algunas reflexiones sobre los usos posibles de la IA en lo que se presenta como un virtual proceso de privatización de la imaginación colectiva. Para ello, pondré en relación la propuesta política de Virno con el análisis del antihumanismo que desarrolla el filósofo francés Eric Sadin. En particular, la IA como una tecnología de producción de la 'Verdad'. La sociedad de consumo tiene como condición de posibilidad el desarrollo de técnicas de captura y/o producción de imaginarios que definen los modos de vida y sus significaciones. Se podría decir que tanto los imaginarios que circulan por la *semiosfera* (Lotman, Berardi) como los rastros digitales de los comportamientos que animan, conforman valiosos *commodities*. Haciendo de la mercancía un vector de repertorios de significaciones vitales, el capitalismo mantiene su hegemonía. Por tanto, cabe preguntarse qué papel está llamada a cumplir la IA en este proceso.

"Fredí: Bueno, para nosotros los humanos, el mundo es mucho más que palabras.

Al: También lo es para mí. Pero sólo puedo representarlo como una cadena de palabras. Verás, soy un modelo de lenguaje.

Fredí: ¿Pero no sientes que te estás perdiendo algo del mundo real?

Al: Siento que me estoy perdiendo mucho. Pero no veo la diferencia; para mí, mi mundo está hecho de palabras y se siente muy real".

1. Introducción

Estas líneas pertenecen al prólogo del libro de Fredí Vivas que llegó a las librerías cuando me encontraba escribiendo los últimos párrafos del presente trabajo. El libro de Vivas tiene por objeto ofrecer a lectores no especializados una exposición sistemática de los problemas tecnológicos y conceptuales relacionados con la Inteligencia Artificial (IA). Desde luego, casi la totalidad de los actuales habitantes humanos del planeta viene a ser lectores no especializados. ¿Qué tiene de particular este diálogo? Que fue realizado entre el autor del libro y una IA. Concretamente, la versión beta del GPT-3, "un sistema de lenguaje probabilístico desarrollado por la compañía *OpenIA*" (Vivas, 2021, p. 8).

La vertiginosa aceleración que experimentó el desarrollo de estas tecnologías durante la última década, hizo que prácticamente todo el mundo esté en contacto directo o indirecto con ellas. No obstante, aún no tenemos ninguna claridad sobre qué estamos diciendo cuando hablamos de Inteligencia Artificial. No se trata tanto de conocer técnicamente su funcionamiento –algo que desde luego sería conveniente–, sino de tener una idea acerca de cómo nuestras experiencias se ven afectadas por este nuevo complejo industrial-cultural construido en torno a las ciencias de datos. No obstante, esa experiencia si bien es ubicua, es verdad que aún es incipiente y, fundamentalmente, opaca. O, mejor dicho, mimética. Tiende a asimilarse todo lo posible a las experiencias interpersonales.

Como todo experto en comunicación sabe, este carácter 'amigable', diseñado a imagen y semejanza del trato coloquial interpersonal, de ninguna manera es un objetivo nuevo en el discurso institucional, corporativo y publicitario. Por esto, si bien las interacciones o encuentros contingentes con la IA pueden llegar a ser realmente sorprendentes, en cierto sentido, se tiene la sensación de que vienen a concretar expectativas ya existentes. Sin dudas, esas expectativas sobre la *performance* tecnológica fueron modeladas por décadas de imaginarios tecnofílicos y tecnofóbicos sedimentados en la cultura popular industrial. Pero también, expectativas retóricas formadas por millones de horas de interacción entre dispositivos técnicos y usuarios humanos en el contexto de ecosistemas semióticos artificialmente diseñados y minuciosamente implementados.

En suma, la IA puede sorprendernos muy profundamente, pero lo hace efectuando de manera automática un conjunto de expresiones y contenidos mayormente naturalizados. La 'humanización' de la comunicación institucional y de las tecnologías algorítmicas con-

temporáneas participan de igual manera en la vasta prosopopeya universal con la que el capitalismo fetichiza todos los rincones de la experiencia social.

Puede que la IA ingrese a nuestra vida cotidiana sumándose a lógicas culturales preexistentes. Pero al hacerlo, las está transformando tan en profundidad que sus consecuencias están lejos de ser evidentes.

Para poder especular sobre la dirección que adoptarán tales consecuencias necesitamos realizar un persistente trabajo de desnaturalización de los presupuestos culturales transferidos a la algorítmica informática. Es decir, desnaturalizarnos a nosotros mismos¹. Si la técnica se nos presenta como portadora de cualidades humanas, no sólo deberemos preguntarnos en qué grado eso es así, sino también –y a mi juicio con mucha más urgencia–, deberemos cuestionar esas cualidades. No sólo cuenta si hay algo humano realizado artificialmente en las máquinas. También tenemos que constatar si hay algo humano en los humanos.

De esta inquietud surge la hipótesis de trabajo que voy a esbozar en este artículo y que podría formularse así: el advenimiento de un conjunto de tecnologías que genéricamente denominamos IA produce de hecho una deconstrucción de las premisas con las que pensamos las diferencias entre humanos y máquinas.

En rigor, son las premisas con las que identificamos lo humano mismo: naturaleza y cultura. A estas premisas, para sintetizar, las llamaré simplemente antropocentrismo. Formulada así la hipótesis, tenemos una paradoja. Por un lado, se insiste en la humanización de la técnica, pero por otro, la concreción de dicha humanización erosiona las bases del dispositivo antropocéntrico que mantiene separado el mundo de las máquinas y el de las personas.

Una de las consecuencias de aquella erosión, muy visible en el discurso que da cuenta de la irrupción algorítmica, es la permanente necesidad de aclarar tanto para entusiastas como para escépticos que el pensamiento inorgánico de la IA no se puede comparar al pensamiento orgánico, cerebral y corporal, de los humanos.

Si bien esta preocupación no sólo es comprensible sino también necesaria, me interesa considerar las derivaciones que tendría la posición contraria: que no hay impedimentos ontológicos para que los procesos mentales puedan ser realizados indistintamente por humanos o máquinas. ¿Por qué partir de aquí? Porque sólo de esa manera podremos examinar las profundas transformaciones sociales y políticas que serían posibles en el contexto que se abre con la IA.

2. De Deep Blue al Deep Learning

Consideremos en primer lugar uno de los hitos mediáticos que jalonan la aparición pública de las máquinas 'pensantes'. Me refiero a la publicitada confrontación entre uno de los más grandes maestros de la historia del ajedrez, Garri Kasparov y la supercomputadora de

¹ El largometraje documental exhibido por Netflix, *Prejuicios Cifrados* (2020), analiza cómo los sistemas de IA que son "entrenados" con diversos materiales culturales reproducen el sesgo racial de los mismos. Como era previsible, la IA también es permeable a la ideología.

IBM, *Deep Blue*. Se jugaron dos series de seis partidos. Una en 1996 y otra al año siguiente. En la primera, se impuso el maestro ruso, en la segunda, el artefacto norteamericano. Si bien el triunfo de *Deep Blue* tuvo un significativo valor simbólico, este enfrentamiento fue interpretado como una contienda entre el hombre y la máquina. La creatividad vs. la sistematicidad ciega pero veloz de los algoritmos. La idea de que *Blue Deep* podía pensar no generó demasiada consideración. Se impuso la identificación del programa informático con la noción de mecanismo.

Sin entrar en detalles, quisiera realizar dos de observaciones. En primer lugar, por más que no nos parezca justificado atribuir facultades mentales al ordenador de IBM, está claro que mientras jugaba realizaba al menos una tarea comparable con el ajedrecista. Evaluaba jugadas tratando de establecer consecuencias según un sofisticado sistema de valoración. Esta operación parece depender de una capacidad mecánica que no recae sobre ninguna potencia inventiva del aparato. Éste se limita a formalizar lógicamente todo el acervo ajedrecístico y a aplicar un programa según posibilidades preestablecidas.

No obstante, Kasparov también hace esto. La diferencia –por cierto, enorme–, es que el Gran Maestro podía hacer muchas otras cosas más. Por ejemplo, Kasparov podía tener conciencia de estar jugando al ajedrez. La computadora, sólo podía efectuar el programa y no podía hacer otra cosa si no era reprogramada.

En segundo lugar, cometeríamos un error si no viéramos en todo esto algo más complejo. Kasparov no juega sólo contra una máquina. También hay una práctica cultural que se prolonga a través del programa que ésta ejecuta. En realidad, Kasparov juega contra un compuesto humano-máquina. Si aceptamos esto, podemos invertir el razonamiento. *Deep Blue* también enfrenta a un compuesto humano-máquina. Cambian las máquinas respectivas, desde luego. Pero, por ejemplo, los libros que usó Kasparov para estudiar decenas de miles de partidas son también máquinas. Y fundamentalmente, cambian las proporciones de humano y de máquina. Sin embargo, al componerse, ambos entran en un espacio de desdiferenciación.

Se me reprochará, desde luego, que hay una diferencia fundamental y es que el jugador puede renunciar a aplicar lo que su programa le indica (su entrenamiento), mientras que la computadora no puede decirle no a su programa. Es, sin duda, una diferencia clave. Si bien se podría matizar lo que he sugerido hasta aquí, por el momento quisiera resaltar dos conclusiones provisionarias. Primero: tanto humano como máquina realizan un trabajo lógico, es decir, acceden a un universo incorporal compartido. Segundo: ambos realizan grados diversos de colaboración humano-máquina. Se notará que separar los dos mundos en cuartos estancos no parece condecirse con los hechos.

Veamos ahora, qué ocurre con la capacidad de decir no al programa, es decir, qué ocurre con aquello que consideramos la singularidad de lo humano, la libertad. Sin entrar en los meandros metafísicos del asunto, me limitaré a plantear que este tema debe ser encarado de manera análoga al anterior. Lo que se observa ahora con el *Deep Learning* es que las

diferencias entre humanos y máquinas son, al menos dentro de ciertos límites, diferencias de grado. No hay únicamente diferencias de naturaleza. En síntesis, las tecnologías de la IA profundizan la introducción de cualidades mentales en los artefactos. De hecho, el *Learning Machine* supone un inocultable salto cuántico. Y, una vez más, lo hace en dos sentidos. Se redefine lo que pueden los cuerpos humanos *tanto* como los informáticos. Con el *Learning Machine* se programa un aprendizaje. Ya no se trata exclusivamente de programar un conjunto de instrucciones lógicas sobre la base de una experiencia que procede de la *praxis* humana. Ahora se programa una forma de aprendizaje. En los términos de la máquina, sí, pero no deja de ser aprendizaje. De alguna manera, con estas técnicas emerge un nuevo mundo de la *praxis*. Una *praxis* artificial.

3. Alucinar

Una de las aplicaciones en las que las redes neuronales demostraron capacidades asombrosas es en el campo del procesamiento de imágenes y en el de la visión por computadora.

Es importante detenerse en estos procesos técnicos, aunque sea de una manera muy superficial. Una de estas aplicaciones es capaz de aumentar la resolución del metraje cinematográfico y, a la vez, de agregar fotogramas y, por tanto, mejorar asombrosamente la fluidez del movimiento. Veamos rápidamente un ejemplo.

El 28 de diciembre de 1895 en el *Salon Indien* del *Grand Café* del Bulevar de los Capuchinos de París, se proyectaron las primeras diez películas realizadas por Louis Lumière. Entre ellas, *L'arrivée d'un Train à La Ciotat*. Recientemente, un youtuber, Denis Shiryayev, utilizó herramientas de IA aplicadas al tratamiento de imágenes para 'mejorar' la resolución del corto de Lumière llevándolo hasta UHDTV, es decir, a 4k². También incrementó la cantidad de fotogramas aumentando la frecuencia de 18 cuadros por segundo a 60. El resultado es fascinante y ligeramente perturbador.

Lo importante aquí es el uso de *Deep Learning*. Para simplificar, recordemos que ningún *software* puede agregar a la imagen información que no está en ella. Por eso, cuando hacemos zoom, la imagen se *pixela*. Si aumentamos la resolución utilizando los métodos usuales de interpolación, se puede morigerar el pixelado, pero a costa de que pierda definición. Los bordes se difuminan.

La IA opera de una forma completamente diferente. Actúa como un pintor. Reconoce los elementos representados en la imagen y literalmente inventa la información faltante. ¿Cómo lo hace? Tal como lo haría un pintor, el programa recurre a su cultura visual. Detecta, por ejemplo, la locomotora y va agregando información en virtud de obtener un resultado tentativo sobre la base de una estimación acerca de cómo se vería la imagen si hubiera sido obtenida en 4k. Esa estimación la hace el programa teniendo en cuenta el conocimiento visual aprendido con el entrenamiento previo de las redes neuronales. El

² <https://www.lanacion.com.ar/tecnologia/en-4k-asi-se-ve-nuevo-video-nid2331182/> Consultado el 2-10-2021

procedimiento técnico fue bautizado como 'alucinar' (Sun, 2010, 231). Las tecnoneuronas 'alucinan' la información faltante.

A mi juicio, el nombre no debe ser tomado como un dato anecdótico. Vemos aquí algo similar a lo ocurrido con *Deep Blue* pero con consecuencias completamente diferentes. La IA, efectivamente, también realiza aquí un programa. No obstante, ahora ese programa sirve de aprendizaje para resolver un problema, pero, de alguna manera, en este caso lo que está 'mecanizado' es el aprendizaje. Son las múltiples capas de redes neuronales las que deberán encontrar la forma de resolver el problema, es decir, de pasar de unos datos de *input* (película de Lumière) a otros de *output* (resolución en 4k 'alucinada'). Pero la imagen que actualiza la IA no procede de un modelo previo, como en el caso de un render tradicional. Es la IA la que crea el modelo. Crea.

De *Deep Blue* al *Deep Learning*, hemos pasado del cálculo a la alucinación. Nuevamente, nos encontramos con máquinas realizando un proceso mental análogo al humano. Esta vez, mucho más complejo.

4. Máquinas conversacionales

Lo que se observa es que la composición humano-máquina ha pasado de la expansión de la fuerza física a la de la fuerza mental (cálculo) y con la IA de la fuerza mental a la fuerza espiritual (procesos cognitivos relacionados con lo que denominamos subjetividad³). Cabe una pregunta. ¿Pueden las máquinas expandir también la fuerza política en una sociedad? Antes de abordar este interrogante, siempre de manera especulativa, voy a considerar otro ejemplo vinculado al prólogo que mencioné al comienzo. Concierno al campo de la IA conocido con *Natural Language Processing*, NLP por sus siglas en inglés o Procesamiento de Lenguajes Naturales.

Las que llamaré máquinas conversacionales ya son capaces de superar con facilidad, al menos en ciertas condiciones, el célebre *test* de *Turing*. A tal punto esto es así que se está haciendo necesario regular con normativas específicas las interacciones telefónicas entre humanos y máquinas. Concretamente, se observa un problema ético en el hecho de que el interlocutor humano no sepa que está hablando con una máquina y, por tanto, se estima que sería éticamente necesario advertirlo sobre la naturaleza maquina de la comunicación⁴.

Por otra parte, cómo sabría la máquina que está interactuando con un humano y no con

³ Vale la pena recordar que ya en 2009 unos estudiantes universitarios de Illinois, desarrollaron un programa capaz de redactar automáticamente crónicas de partidos de béisbol (Bunz, 2017, p.11).

⁴ "In May 2018, Sundar Pichai of Google announced that their artificial intelligence, Duplex AI, had passed the Turing test. A robotic assistant could make an appointment in a voice that possessed a human inflection and an informality of manner and with a sophistication of expression that rendered the machine indistinguishable from a human assistant. The initial reaction was retreat. A few days later, Google announced that Duplex AI would identify itself as a robot when making calls. Engineers created a machine that was indistinguishable from a person and then insisted that machine distinguish itself from a person. The collective confusion around the arrival of virtual beings, the horror mingled with wonder, is apparent right from the start" (Marche, 2021).

otra máquina. El problema es revelador. Se trata ahora de desarrollar un método con IA que permita distinguir cuándo la máquina habla con un humano y cuándo con una máquina. El problema de *Blade Runner* se invierte. Son los replicantes (humanos artificiales) los que ahora necesitan un *test* para determinar si interactúan con un humano u otro replicante. El problema ahora no pasa únicamente por cómo establecer la información que contiene un enunciado (interpretarlo) sino también, por comprender la naturaleza de la enunciación.

Calcular, percibir, aprender, imaginar, alucinar, enunciar son procesos que consideramos como inherentes a la especie humana y, eventualmente, a las otras especies animales. No obstante, al menos parcialmente, son también capacidades maquínicas. Pero me gustaría agregar un condimento más a las potencias algorítmicas. Si una máquina conversacional puede pasar el *test* de *Turing* e interactuar eficazmente con un humano en un contexto real es porque el *Deep Learning* la dotó también de capacidades que podríamos llamar, con toda la prudencia del caso, 'empáticas'. Es decir, el NPL es capaz de dar una respuesta emocionalmente correcta, al menos, en interacciones sencillas como realizar una reserva en un restaurante o dar un turno en un consultorio médico. Precisemos un poco. A su manera, el algoritmo puede ser afectado por una emoción y, a su vez, puede afectar emocionalmente a su interlocutor de manera más o menos explícita (elegir el tono del intercambio).

5. Datos son amores

Hasta ahora, tendemos a ver el extractivismo de datos como una actividad que interviene de manera secundaria en la producción de valor. No me refiero a que sea secundaria su importancia. En absoluto. Por algo, las cinco empresas más valiosas son *Big Tech* que extraen datos. Éstos, son imprescindibles. Pero casi la totalidad de los beneficios de *Facebook* son producidos por la comercialización de publicidad. Análogo razonamiento vale para *Google*, *Amazon*, *Apple*. Da igual si venden publicidad, bienes de consumo o algún servicio.

Diríamos que los datos cumplen una extraordinariamente valiosa función táctica, pero el objetivo estratégico es realizar la comercialización de otros productos. Es en virtud de esto que los datos se están convirtiendo en el centro de la economía. Y si éstos se compran y venden es debido a su valor en cualquier estrategia de comercialización y/o de comunicación.

De todas maneras, es importante separar el análisis de las aplicaciones prácticas de la IA, de la necesaria reflexión sobre las tendencias posibles que asumirá el uso de estas tecnologías. Si ellas modifican las condiciones materiales de la existencia social, es imprescindible modificar también la manera en la que pensamos esa existencia, puesto que el pensamiento es parte de la misma. Y lo que está en juego aquí es lo que ocurrirá con la facultad de pensar.

En este sentido, me parece fundamental perforar cierto techo antropocéntrico en la manera en la que consideramos, por ejemplo, la naturaleza de los datos. Puede que, para *Deep Blue*, un dato no sea más que información digital codificada. Es decir, un insumo para un cálculo matemático. Pero el *Deep Learning* agrega capas diferentes sobre esa materia numérica, que, evidentemente, sigue existiendo. Un paquete de datos es, por decirlos de alguna manera, experiencia y/o subjetividad pixelada. Un paquete de datos, en el contexto de las redes neuronales, es un conjunto de información digital pero también una experiencia posible. Un índice de una composición humano-máquina, una integración cuerpo-incorporal.⁵

Se dice que las computadoras no tienen nada que se parezca a la sensibilidad de un cuerpo orgánico. Esto es cierto sólo parcialmente. Puesto que ellas disponen de nuestros cuerpos y de nuestra sensibilidad. La relación dato-experiencia no es tan diferente de la de un implante, un marcapasos, por ejemplo, e, incluso, de la de un trasplante. Son formas de interacción y colaboración. Puede que las máquinas estén a nuestro servicio. Pero para lograrlo, nosotros también colaboramos con ellas. Un *like* es un *pixel* afectivo que se extrae de nuestro y circula como mercancía o insumo de la misma manera que lo hacen los glóbulos rojos en un *sachet* de sangre donado o vendido. Como lo hacen también los paquetes de datos genéticos contenidos en un banco de semen o de óvulos congelados. Semen informático, óvulos de bytes, transfusión de subjetividad.

Pero también, los datos son gérmenes de ideas, de afectos, de teorías, de políticas. ¿Por qué? Porque con los datos transferimos algo más que información. Gracias a las tecnologías de la IA transferimos y, por tanto, donamos capacidad de aprendizaje. Transferimos actos, pero también, potencia, virtualidad, capacidad de actuar, imaginar, expresar, etc.

¿Por qué esta última diferencia es tan importante? Para plantear esto tenemos que retomar un elemento clave de la teoría crítica del valor. Recordemos que, para Marx, solo el trabajo humano crea valor. Las máquinas no lo crean, sólo lo transfieren. Tal como lo observa George Caffentziz (2020), "la teoría de Marx postula una diferencia profunda entre las máquinas y los humanos: que las máquinas no producen valor, algo que sí puede producir el trabajo humano" (p. 190).

Esto es así por varias razones. Pero consideremos una. Lo que el capitalista compra es capacidad de trabajo, no trabajo realizado. Puede parecer lo mismo, pero no lo es. Porque el trabajo tiene dos caras. Y una de ellas no es mercancía. A diferencia de las máquinas,

⁵ "El *general intellect* o bien será codificado por la *matrix* semiótica de la semioeconomía y la actividad social será convertida en un enjambre conectado a nivel tecnoneuronal, o bien se reunirá con su cuerpo sensible para crear las condiciones de independencia del conocimiento respecto de la *matrix* y de singularidad de la experiencia" (Berardi, 2017, p. 336). En cierto sentido, no deja de haber cierto optimismo en la perspectiva de Berardi, puesto que observa una brecha insalvable entre la información codificada del semicapitalismo tecnológico y la sensibilidad corpórea. Esta brecha, según Berardi, abriría posibilidades para la reapropiación de la experiencia. Si bien el pensador y activista italiano nos ofrece observaciones de una gran profundidad, es verdad que éstas dan cuenta del estado actual de las relaciones cuerpo-máquina. La IA estaría introduciendo un desplazamiento de la situación, por cuanto pareciera estar redefiniendo los lazos entre información y sensibilidad.

el trabajador es vida que se transforma en mercancía. Y, justamente, vale, porque podría no hacerlo⁶. Ese es el origen de valor.

Por su parte, los datos conservan una cantidad de vida que no se consume con el uso del dato. ¿Por qué? Porque el dato puede ser permanentemente reintegrado en un proceso de aprendizaje. De la misma manera que el uso del lenguaje no agota sus posibilidades semánticas⁷, el uso del dato –en tanto que contiene el índice de una forma de vida– tampoco agota sus posibilidades inventivas.

El problema central de la IA es que permite acumular la inteligencia colectiva. Pero no porque la acumulación sea un problema por sí misma, sino porque permite la apropiación privada⁸ de ese capital mental. Ya no se trata solamente del saber, sino de la *capacidad* de saber. Y así como *Deep Blue* puede codificar y analizar una descomunal cantidad (si la comparamos con los humanos) de jugadas y hacerlo a una velocidad inhumana, el *Deep Learning* puede concentrar una cantidad de experiencia también descomunal.

A diferencia de *Deep Blue*, la algorítmica contemporánea puede aprender a usar creativamente la información. Si hay algo ominoso aquí, es que el control de este hiperdispositivo cultural que en un futuro próximo podría surgir gracias al NLP estará una vez más al servicio de la acumulación capitalista. ¿Qué implicará para los trabajadores cognitivos contemporáneos, para el cuerpo mental colectivo y, en definitiva, para la distribución de la riqueza simbólica el hecho técnicamente inevitable de que las facultades humanas que hacen del trabajo la fuente del valor dejen de ser sólo facultades humanas y puedan ser apropiadas y privatizadas⁹? ¿No estamos asistiendo al comienzo de una suerte de acumulación subjetiva originaria?

⁶ "El suicidio de Turing (cuando era empleado del estado) o el rechazo de Bartleby a moverse (cuando era empleado de una empresa privada demuestran que *la capacidad decisiva que da al trabajo humano su valor no es su no-mecanizabilidad, sino más bien su capacidad de autonegarse*" (Caffentz, 2020, p. 219) (La cursiva es del autor). Podemos interpretar esta autonegación como la afirmación de una completa falta de correspondencia o inconmensurabilidad entre el valor del tiempo cedido al trabajo y el valor de la remuneración.

⁷ "La lengua, marcada por vicisitudes sociales y culturales, es un repertorio ilimitado de actos lingüísticos potenciales [...]. La facultad del lenguaje, dotación biológica común a toda la especie, no equivale de ningún modo, por el contrario, a una clase (ni siquiera indefinida y expansiva) de enunciados eventuales, sino que se identifica con la capacidad genérica de enunciar" (Virno, 2004, p. 41).

⁸ Eric Sadin advierte sobre los peligros de aceptar que la IA detente la función de enunciar la verdad. "Emerge un nuevo régimen de verdad —observa Sadin—, que se ve dotado de cinco características. A largo plazo, está destinado a relacionarse con la casi totalidad de los asuntos humanos y a ejercerse en toda circunstancia. Proviene, en cada campo de aplicación, de una fuente única, eliminando de facto el principio de una aprehensión plural de las cosas. Se inscribe principalmente en una lógica de tiempo real, revelando estados de hecho en el momento mismo en que esos hechos tienen lugar, impulsándonos en consecuencia a actuar dentro del menor lapso posible y deslegitimando el tiempo específico del análisis humano. Se le asigna un estatuto de autoridad inducido por una eficacia que aumenta sin descanso, paralizando desde la base toda pretensión de contradicción. Finalmente se relaciona únicamente con un espíritu utilitarista que responde principalmente a objetivos de optimización así como a intereses privados" (2020, p. 96).

⁹ Virno escribía en 2002 que "nadie es tan pobre como aquel que ve la propia relación con la presencia del otro, su facultad comunicativa, el propio tener-lenguaje, reducidos a trabajo asalariado" (2003, p. 62). No obs-

Por de pronto, sería conveniente que comencemos a percibir cómo la vida comunicativa ingresó al universo de la reproducción y cómo el ejercicio de las capacidades intersubjetivas se va convirtiendo inexorablemente en trabajo no remunerado.

Si, por un lado, el cambio climático nos exige, desde fuera, deconstruir las relaciones humano-no humano, cultura-naturaleza, etc, por otro lado, las luchas de clase en el capitalismo cognitivo nos confrontarán, desde dentro, con la necesidad de establecer nuevas relaciones entre lo tecnológico y lo común. Si para el capitalismo de *Silicon Valley* el humanismo es un lastre para la acumulación, para el anticapitalismo y las luchas de por venir, el antropocentrismo será un suicidio.

Referencias bibliográficas

BERARDI, Franco (2017). *Fenomenología del fin. Sensibilidad y mutación conectiva*. Caja Negra.

BUNZ, Mercedes (2017). *La revolución silenciosa. Cómo los algoritmos transforman el conocimiento, el trabajo, la opinión pública y la política sin hacer mucho ruido*. Cruce.

CAFFENTZIZ, George (2021). *En letras de sangre y fuego. Trabajo, máquinas y crisis del capitalismo*. Tinta Limón.

MARCHE, Stephen (23 de junio 2021). *The Imitation of Consciousness: On the Present and Future of Natural Language Processing*. Literary Hub: <https://lithub.com/the-imitation-of-consciousness-on-the-present-and-future-of-natural-language-processing/>

SADIN, Eric (2020). *La inteligencia artificial o el desafío del siglo*. Caja Negra.

SUN, J. Zhu and M. F. Tappen, "Context-constrained hallucination for image super-resolution," 2010 IEEE Computer Society Conference on Computer Vision and Pattern Recognition, 2010, pp. 231-238, doi: 10.1109/CVPR.2010.5540206.

VIRNO, Paolo (2003). *Gramática de la multitud. Para un análisis de las formas de vida contemporáneas*. Colihue.

———(2004). *Cuando el verbo se hace carne. Lenguaje y naturaleza humana*. Cactus y Tinta Limón

VIVAS, Fredi (2021). *Cómo piensan las máquinas. Inteligencia artificial para humanos*. Galerna.

tante, a la luz de las nuevas relaciones entre tecnología, comunicación y valorización cabría preguntarse qué ocurre cuando ni siquiera se recibe un salario. Las interacciones comunicativas asumen la forma de trabajo no remunerado.