10 TESIS SOBRE LA IA.

Por: hipermediaciones. 19/08/2023

Dudé mucho en escribir este post. La cosa va tan rápido que estas 10 tesis se abren con una certeza que encierra una gran duda: todo lo que escribimos sobre la inteligencia artificial ya fue.

Tesis nº 1 – Todo lo que escribimos o decimos sobre la IA ya es viejo.

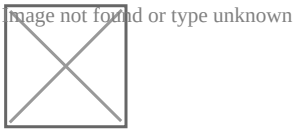
En agosto de 1991 **Tim Berners-Lee** subió la primera página web a su servidor. Cuatro años más tarde, siempre en agosto, Microsoft anunciaba el lanzamiento de Windows 95, la enésima versión de su sistema operativo («esta vez parece que funciona») con bombos, platillos y los acordes de *Start Me Up* de los Rolling. La segunda versión de Windows 95 (claro, ya estamos en 1996) incluía a MS Internet Explorer, el *browser* destinado a eliminar Netscape. Fueron años frenéticos, donde cada semana aparecía una nueva versión de Photoshop y los chips centuplicaban su capacidad de cálculo cada 15 minutos. O eso nos decían. El viento nos tocaba en la cara y la revolución digital marcaba un cambio de rumbo… Esto que estoy contando pasó en cuatro, cinco años. Bien, el ChatGPT se liberó hace seis meses, a finales de noviembre de 2022, y en pocos días cientos de millones de terrícolas se pusieron a experimentar de manera masiva con este nuevo juguete digital. En estos meses hemos hablado hasta por los codos de la IA. Todo lo que escribimos hoy sobre la IA podrá ser utilizado en nuestra contra dentro de unos meses. O semanas. O quizás menos. Por eso no quería escribir este post. Pero bueno, aquí estamos, despeinados, intentando darle un sentido a la cosa.

Tesis nº 2 – La IA fuerte es (quizás) una utopía, pero la IA débil es una realidad.

Tenemos IA para todos los gustos, desde cerebros electrónicos tipo Skynet o Matrix que quieren eliminar a los humanos (o convertirlos en pilas Duracell) hasta serviciales robots que nos preparan un capuccino con la cara de Messi en la espumita. También están los que sueñan con una Skynet buena y dócil, muy espabilada pero inofensiva: son lo que siguen al profeta **Ray Kurzweil** y su tecnoiglesia de la **Singularidad**. Incluso han fundado una universidad para

prepararnos a ese futuro.

Como tengo un poco de ADN semiótico, no puedo hacer a menos de crear gráficos cartesianos. Aquí va uno:



En breve: tenemos IA «fuertes», esas IA generalistas y enciclopédicas que pretenden saberlo todo, e IA «débiles», que solo saben hacer una cosa: identificar tumores en las radiografías, detectar caras peligrosas en los aeropuertos o hacer capuccinos con la cara de Messi. También hay IA «malévolas» y «benévolas». Las primeras quieren dominar el mundo (Skynet, Matrix) o simplemente funcionan para el carajo (por ejemplo, como cuando un Tesla sin conductor prefiere atropellar a un gato para salvar a un argentino). La mayoría de las IA débiles fueron creadas con las mejores intenciones, pero… Los expertos nos avisan que las IA fuertes, por ahora, son producto de la ciencia ficción. El problema lo tenemos con las IA débiles, las cuáles son diseñadas y entrenadas con buena onda pero pueden pasar de un lado a otro del cuadrante en cualquier momento. Están avisados.

Postdata: ¿ven que la semiótica sirve para darle un sentido al caos que nos rodea?

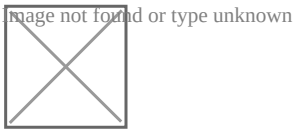
Tesis nº 3 – La IA es una tecnología disruptiva que transforma los cimientos de la cultura y el trabajo humanos.

Las IA domina cada vez más los lenguajes humanos y, como si no fuera suficiente, ya inventan sus propios lenguajes. ¿Pasaremos de ser creadores a ser (simples) correctores, forenses y editores? **Jorge Carrión** está convencido que sí: «progresivamente nos estamos convirtiendo en los editores de los algoritmos culturales y creativos».

> «Es un giro histórico. Hasta ahora las máquinas han trabajado para nosotros. En estos años nosotros nos estamos convirtiendo en sus asistentes, sus correctores o sus generadores de ideas. En el campo de la escritura, además de la traducción automática, tenemos el caso del Word y del GPT-3. Si durante años nos hemos acostumbrado al corrector del procesador de textos, ahora somos los correctores y editores de los textos

creados por el programa de OpenAI» (**Jorge Carrión**, *La Vanguardia*).

Estos desplazamientos en los roles que los humanos desempeñamos frente a la tecnología no son nuevos, pero se profundizarán y acelerarán en los próximos meses, años, décadas. A esta mutación de la relación sujeto (humano) / objeto (tecnológico) se suma otra: el desplazamiento de la visión que teníamos de nuestra posición en el mundo. Ahora somos conscientes de que no somos el centro del universo. Por más que hayamos creado la IA y tengamos coches sin chófer, somos una especie cada vez más sometida a la complejidad y avatares de un ecosistema que, gracias a nuestros inventos, se ha vuelto también más hostil.



Tesis nº 4 – La IA tiene una dimensión material que los datos y algoritmos nunca deberían ocultar.

Datos, algoritmos, píxeles, bits… parecería que nuestra vida se ha vuelto inmaterial. Para nada. Detrás de cada clic, detrás de cada respuesta alucinada del ChatGPT o detrás de cada búsqueda en Google hay procesos que impactan de manera brutal en el ecosistema terrestre. Entrenar un simple sistema de IA genera una emisión de dióxido de carbono similar a la de cinco automóviles a lo largo de todo su ciclo de vida. Eso por no hablar del hardware: cada microchip, cada componente de nuestros amados aparatitos digitales está formado por decenas de minerales, los cuales provienen de todos los rincones del planeta y llegan a las líneas de producción orientales dejando detrás un largo reguero de golpes de Estado, guerras, esclavitud y conflictos derivados de su explotación.

Esta materialidad conflictiva tiende a ocultarse. Creo que el principal hallazgo del **capitalismo de plataformas** ha sido el concepto de «**nube**» (*cloud*). Todos imaginamos a millones de vídeos de gatitos y canciones de Spotify correteando libremente por los cumulonimbus hasta que los hacemos bajar a golpes de clics a nuestras pantallas… Mentira. Las fotos de Instagram, los comentarios de Tripadvisor y los pedidos de hamburguesas que hacemos en Glovo viven en granjas de servidores (*server farms*) que consumen muchísima energía para poder funcionar y refrigerarse. La IA no es la excepción.

Si les interesa este tema, no dejen de leer *The Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence* de **Kate Crawford** (hay versión en castellano en el Fondo de Cultura Económica y Gedisa).

Tesis nº 5 – Resulta obligatorio conocer la historia oficial de la IA para poder comenzar a indagar y reconstruir sus otras historias.

El cuentito suena bien: «Había una vez una princesa, **Ada Lovelace**, que fue encerrada y condenada a codificar por el malvado **Lord Babbage** hasta que un príncipe apuesto, **Alan Turing,** decidió liberarla, pero resulta que fue cancelado y nuestra heroína tardo varios años más en ser reconocida como la primera programadora de la historia de la informática». Más allá de las historias oficiales, tenemos que saber quién, cómo, cuándo y, sobre todo, por qué y para qué se están creando las IA. Tampoco podemos quedarnos en la denuncia a las grandes corporaciones, tal como hacía **Armand Mattelart** con las cadenas de TV imperialistas de hace medio siglo. Si no desmitificamos y conocemos mejor, nunca podremos legislar ni intervenir en los procesos en curso.

Conocer quiénes entrenan a las IA, a través de cuáles procesos y con qué materia primera textual es prioritario. En el fondo, no deja de ser un problema educativo: hay que elaborar buenos «planes de estudio» para las IA y supervisar sus procesos de aprendizaje. Y antes de liberarlas en el mercado, deberían ser evaluadas a través de estrictos protocolos, como ya sucede con las medicinas o las vacunas. Solo así podremos tejer otra historia de la IA, una historia más abierta, democrática y transparente.

Tesis nº 6 – La IA es parte de la guerra de las plataformas.

Seré breve porque el año pasado publiqué un libro sobre este tema (*La guerra de las plataformas*, Anagrama). Los conflictos tecnológicos o mediáticos no son recientes (mi libro comienza con la competencia entre el papiro y el pergamino hace más de dos mil años), pero ahora estamos asistiendo en primera fila a una verdadera lucha de titanes. Se combate por los datos, por nuestro tiempo y, si quieren, por nuestra vida. OpenAI se apuró a lanzar el ChatGPT a finales del 2022 para hacer realidad uno de los *leitmotivs* de Silicon Valley («el primero que llega se queda con la mayor parte del mercado»). No es la primera ni la última vez que pasa… pero una cosa es lanzar una aplicación de correo electrónico que tiene una

baja usabilidad y otra muy diferente poner en manos de millones de neandertales una batería de misiles textuales. La jugada de OpenAI, impulsada por los millones de dólares de Microsoft, obligó a Google y otros actores a acelerar el lanzamiento de sus propios productos. Ya lo dije antes: estos procesos deberían estar sometidos a un control estricto, como si se tratara de medicamentos o vacunas.

Al igual que las viejas guerras mediáticas, esta también es una batalla geopolítica solo que ahora se combate a escala global. Sabemos mucho sobre OpenAI pero poco sobre lo que está pasando en China u otros países que también se juegan su hegemonía (o seguridad nacional) a través del desarrollo hipertecnológico. Si en los años 1980 tuvimos una guerra de sistemas operativos (Macintosh versus Windows), en los 1990 una batalla de *browsers* (Netscape versus Internet Explorer) y en los últimos veinte años una contienda internacional de redes sociales y plataformas, ahora parecería que la IA es el nuevo campo de batalla. *Be ready, my friends!*

Image not found or type unknown

Tesis nº 7 – Como la tecnología de las redes, la IA es pervasiva y afecta a todas las disciplinas y profesiones.

Casi todos los investigadores que han analizado la evolución tecnológica coinciden en que se alternan momentos de efervescencia y otros de lenta y tranquila expansión. Cuando se difundieron las computadoras personales con interfaz gráfica a principio de los años 1980 (¿recuerdan el spot que **Riddley Scott** hizo para presentar el Apple Macintosh, *the computer for the rest of us*?) el primer sector que se vio afectado en sus rutinas productivas fue el mundo del diseño gráfico y la edición; poco tiempo después, los procesos de producción digital se expandieron al sector musical (comenzaba la era del *sampling* y **Charly García** grababa *Clics Modernos*) y de ahí saltaron a la producción audiovisual (la edición no lineal de vídeo). En pocos años, buena parte de los procesos de producción mediática ya eran total a o parcialmente digitales.

No sería extraño que pase lo mismo con la IA. Es más: ya está pasando. Estamos rodeados de IA, solo que no las vemos. Hay sistemas inteligentes basados en el *machine* y *deep learning* cuando vamos al hospital, nos movemos en la ciudad o presentamos el pasaporte en un aeropuerto extranjero. Los nuevos sistemas de

generación textual o gráfica seguirán el mismo camino. Hace un par de meses publiqué un artículo titulado «Inteligencia artificial, entre el deseo y el miedo» donde escribí lo que sigue:

> «Más allá de los debates teóricos, las atribuladas conversaciones en los pasillos de las instituciones educativas y el cacareo de las redes sociales, los sistemas de generación textual serán un icono más en la barra superior de MS Word o de Google Docs. Lo mismo podría suceder con los programas de creación de imágenes: no sería descartable que acaben integrándose en el *software* ya existente. Sistemas de generación de imágenes como DALL·E o Midjourney, o algún pariente cercano, no deberían tardar mucho en aparecer en el menú de Photoshop» (**C.A. Scolari,** CCCB).

A diferencia del Metaverso de **Mark Zuckerberg**, que hizo el amague y se retiró hasta nuevo aviso, la IA vino para quedarse.

Tesis nº 8 – La iA es un actor que rediseña todo tipo de interfaces.

Una interfaz es una red de **actores** (humanos, tecnológicos, institucionales, textuales, biológicos, etc.) que se vinculan a través de diferentes **relaciones** (cooperación, competencia, coevolución, etc.) y dan lugar a variados **procesos** (significación, producción, consumo, etc.). Cada vez que se incorpora un nuevo actor, lo más probable es que *cambie toda la interfaz*. A menudo la incorporación de un pequeño actor -por ejemplo, un dispositivo para reproducir mecánicamente textos como el que inventó **Johannes Gutenberg** a mediados del siglo XV- puede tener efectos profundos y radicales en la gran red sociotecnológica. La IA pertenece a este tipo de **actores disruptivos** que, en poco tiempo, aceleran su difusión y transforman de cabo a rabo un ecosistema completo. Una vez que uno de estos actores se ponen en movimiento, no hay quién los pare ni los conduzca. Cualquier parecido con la pandemia del COVID 19 o la circulación desenfrenada del meme de un gatito por las redes no es pura coincidencia: nos movemos en el plano de la **complejidad** y de los **fenómenos emergentes**.

No importa que se trate de una interfaz educativa, política, cultural, gastronómica, urbana o sanitaria: la incorporación de la IA a _____ (*fill in the blanks*)

cambiará radicalmente el funcionamiento de esa interfaz.

Tesis nº 9 – La IA aprueba el test de Baricco

Según **Alessandro Baricco**, la lógica del videojuego ha dejado su impronta en la vida del Homo sapiens:

> «Lo digo de forma brutal: por motivos históricos y, digámoslo así, darwinianos, a partir de un determinado momento (del iPhone en adelante, si tengo que arriesgar una fecha), **nada ha tenido ya posibilidades serias de supervivencia si no llevaba en su ADN el patrimonio genético del videojuego**. Puedo incluso arriesgarme a plasmar, para uso de todo el mundo, los rasgos genéticos de esa especie destinada a sobrevivir» (**Alessandro Baricco,** *The Game*).

¿Y cuáles son los «rasgos genéticos» que menciona Baricco?

- Un diseño agradable capaz de generar satisfacciones sensoriales;
- Una estructura que remite al esquema elemental problema/solución repetido varias veces;
- Poco tiempo entre cualquier problema y su solución;
- Aumento progresivo de las dificultades de juego;
- Inexistencia e ineficacia de la inmovilidad;
- Aprendizaje dado por el juego y no por el estudio de abstractas instrucciones de uso;
- Disfrute inmediato, sin preámbulos;
- Tranquilizante exhibición de una puntuación después de determinados pasos.

Está claro: aplicaciones de IA como el ChatGPT responden plenamente a casi todos los rasgos genéticos de Baricco. **Es una tecnología fácil, linda y barata.** También es divertida. Gracias a ella millones de Homo sapiens descubrieron el placer de jugar con la IA.

Tesis nº 10 – La IA modelará nuestra forma de percibir, pensar, darle un sentido y actuar en el mundo.

Como sostenían **Marshall McLuhan** y otros teóricos de la Media Ecology, los

medios modelan nuestro sistema perceptivo y cognitivo. Ideas que, cuando fueron formuladas en la década de 1960 parecían un delirio especulativo, hoy han sido confirmadas por las neurociencias. La IA también transformará nuestra manera de razonar, crear e interpretar. No es necesario alejarse mucho del universo textual del ChatGPT o del generador de imágenes Midjourney para verificar que, a partir de ahora, conceptos como los de «autoría» o «creatividad» han saltado por los aires. Más que nunca, la **lectura sospechosa** estará a la orden del día. En la universidad ya estamos pensando en cómo usar estas potentes herramientas de generación textual para acelerar los procesos de investigación; al mismo tiempo, algunos colegas se desvelan imaginando cómo hacer para evaluar a los estudiantes sin recurrir a la producción escrita.

Así como el tren o el avión modificaron nuestra concepción del espacio o del tiempo, la IA nos está llevando a replantear la generación, circulación y apropiación del conocimiento. Por otra parte, en tanto emergente de la cultura algorítmica la IA pone en evidencia la existencia de un tiempo nuevo, acelerado, frenético y datificado. Es lo que **Agustín Fernández Mallo** ha bautizado como «capitalismo de tiempo infinitesimal». Algunos agoreros argumentan que un día la IA, funcionando a un régimen de cálculo incomprensible para los Homo sapiens, decida eliminarnos del mapa. Sí, regresamos al cuadrante «fuerte» y «malévolo» de nuestro gráfico.

Estas tesis son pan para hoy y hambre para mañana. Cuando usted las esté leyendo, quizás ya sean viejas o tengan un par de arrugas.

Y si no me creen, pregunten al ChatGPT.

Nota 1: las imágenes provienen de algunas obras de **Manolo Quejido** expuestas en el Museo Reina Sofía.

Nota 2: Estas tesis las presenté en Santiago de Compostela el 31 de marzo de 2023 en un encuentro de las Bibliotecas Escolares de Galicia.

LEER EL ARTÍCULO ORIGINAL PULSANDO AQUÍ

Fotografía: hipermediaciones

Fecha de creación
2023/08/19