

**No era miedo,
no era tristeza.**

Trabajo Final de Egreso

Marcos Giménez

Facultad de Artes - Universidad de la Republica
Montevideo - Octubre - 2024



"En la intersección entre lo humano y lo digital, la tecnología se convierte en un espejo de nuestras ansiedades, un reflejo de un mundo donde el progreso y la alienación coexisten." ¹

Es de uso común en algunos estilos de escritura la utilización de citas o frases elocuentes que reflejen el espíritu del texto a continuación, o permitan al autor crear una puerta de entrada para introducir al lector. A menudo, esas frases provienen de autores reconocidos, o en su defecto, personas que hayan generado algún tipo de conocimiento relevante ya sea tanto para el autor del texto a continuación, o como aporte a la temática de la que habla.

Considero que este no es el caso.

Primero, porque el contenido de la frase es lo suficientemente general como para no atrapar o incentivar la lectura siguiente y, segundo, porque la frase es atribuida a un modelo de lenguaje, un sistema generativo de texto, conocido en estos días como chatGPT.

Sin embargo, más allá de la poca validez literaria que aporta la autoría de la frase, y su generalidad antes nombrada, sí considero es un punto de partida que me permite desglosar cuáles son los conceptos centrales que quiero recorrer.

La primera cosa que expresa la frase es la definición de un espacio conceptual que cruza lo humano y lo digital (como representación de la tecnología actual), y la utilización del conector "y" entre humano y digital establece que esos elementos son dos grupos separados, dos cosas diferentes que se encuentran en un lugar. En esa visión, la tecnología es un artefacto externo a la humanidad, un elemento prácticamente alienígena con el que decidimos empezar a interactuar en algún momento de nuestra existencia. Sin embargo, para construir este trabajo, me paro en el lugar contrario. La tecnología como resumen de la humanidad. Tal vez la única

¹ Frase entregada por el ChatGPT a partir del avance del TFE y la versión digital del libro entregado.

cosa que construye nuestra identidad como especie es la creación de artefactos, ya sean materiales o inmateriales, que nos habiliten en algún momento mejores formas de crear otros artefactos.

Ese empuje, esa aceleración, ese afán por la creación de artefactos, nos deja en el lugar del camino donde estamos hoy. Este lugar de la ansiedad, el progreso y la alienación.

En esta segunda parte de la frase, se aborda otro eje central en la creación de este trabajo final de egreso. El punto en el que nuestras emociones o sentires nos alejan de los placeres, de los lugares de confort emocional. La ansiedad, la tristeza, la desolación o la alienación, son elementos con los que a menudo nos encontramos, tanto en nosotros mismos como en las personas que nos rodean y, en este trabajo, se toman no como experiencias personales aisladas, sino como una consecuencia del contexto social, de la estructura de organización y producción global.

Este trabajo explora el lugar emocional de la tristeza, de la ansiedad y la desesperanza en el contexto global actual, no como un individuo que atraviesa eso, sino como la representación de un sentir colectivo derivado de la experiencia humana en la etapa tardía del sistema capitalista. Y la tecnología, como elemento central de esa experiencia, es el elemento que ordena la propuesta y los lugares discursivos por los que se mueve.

Sobre la pieza

El objeto que se presenta en este Trabajo Final de Egreso es una pieza gráfica en formato libro, titulado “No era miedo, no era tristeza.” y es el resultado de intercambios, conversaciones y pedidos entre quien escribe y el modelo del lenguaje chatGPT. Cada texto en el libro fue generado en estas instancias con muy poca edición posterior. No hubo intervención directa en las respuestas, es decir que el material mostrado está directamente extraído de los intercambios con esta herramienta.

Por otro lado, las imágenes también son resultado de un proceso iterativo con un sistema de inteligencia artificial generativa llamado Stable Diffusion.

Como fue descrito en el avance para esta propuesta, tanto los elementos estéticos como el formato de la pieza surgirían como resultado de las iteraciones y posibilidades de las herramientas utilizadas.

El resultado final presenta una narración que va cambiando de lugares y personajes, sin una conexión lineal a nivel de narrativa, sino que lo que une los relatos es la sensación constante de tristeza, desesperanza y enojo en algunos momentos. El libro en su totalidad tiene la intención de generar tanto empatía como incomodidad en algunos momentos. Un lugar que le ofrezca al lector la sensación de que está leyendo algo con lo que puede sentirse cerca de alguna forma, a la vez que se construye una sensación de lejanía extraña, producto en parte de la forma de escritura que generan los modelos lenguajes y la idea que generan las imágenes a lo largo de toda la pieza.

Se podría decir que esa extrañeza es una variación del *uncanny valley* –valle inquietante–, una hipótesis planteada dentro del campo de la robótica y la animación 3D que afirma que cuando una réplica antropomórfica se acerca demasiado en apariencia y comportamiento al del ser humano real, comienza a generar rechazo e inquietud entre los observadores humanos. El término fue presentado por Masahiro Mori, como *Bukimi no Tani Genshō*, en 1970.

La hipótesis describe una gráfica que plantea que a medida que una réplica antropomórfica avanza en parecido a un humano real, la empatía y aceptación de los espectadores irá creciendo hasta cruzar un punto en el que la respuesta comienza a ser de rechazo. Luego de ese lugar, si el parecido sigue aumentando, el

rechazo desaparece y vuelve a generar empatía. El valle es la representación gráfica de ese fenómeno.

Si bien esta teoría se presenta en relación al parecido de apariencia y comportamiento, considero que algo similar podemos llegar a experimentar en nuestros casi cotidianos intercambios con *bots*, o sistemas de inteligencia artificial capaces de escribir como humanos. Existe en mi opinión una variación de ese valle inquietante al leer un texto generado por el chatGPT, por ejemplo, que describe al detalle una sensación, emoción o expresa una capacidad humana. Hay algo en ese momento que nos corre a un espacio de incomodidad, y poner al lector en ese lugar, es una de las intenciones que presenta este trabajo.

Sobre el proceso

Generación de texto

La generación de texto fue la primera etapa del proceso de creación de la pieza, ya que con este material se podría construir de forma más clara la narrativa y las posibilidades del objeto. En esta primera etapa, el objetivo fue la creación y acumulación de material sin filtro. Cualquier texto generado dentro de la temática podría ser futuro material de uso, por lo que la metodología fue la de acumulación de texto para luego clasificarlo según las características o intenciones.

Como se mencionó en apartados anteriores, se utilizó para esta etapa la popular interfaz de conversación chatGPT².

Si bien el objetivo de este documento no es profundizar sobre el funcionamiento de una herramienta de esas características, la forma en la que estos sistemas son construidos y las posibilidades que ofrecen (o dicen ofrecer) son relevantes para el contexto de este trabajo.

Tanto chatGPT como otras herramientas similares (Microsoft Copilot, PaLM, Gemini, por nombrar algunos) entran en la categoría de LLM (*Large Language Model* por sus siglas en inglés) y se definen como modelos de lenguaje construidos a partir de una red neuronal³ con muchos parámetros. Estos se crean principalmente a partir de grandes volúmenes de texto sin etiquetar, mediante procesos de entrenamiento autosupervisado. En otras palabras, un sistema que encuentra patrones, clasifica y en consecuencia puede predecir la estructura de un texto una vez entrenado.

Si bien los estudios en los modelos de procesamiento de lenguaje natural comienzan en 1950, presentado de forma inicial por Alan Turing, los LLM aparecen alrededor del 2018 y son parte fundamental de la expansión de sistemas basados en inteligencia artificial (término que se ha repetido en este escrito y se describirán consideraciones más avanzado el documento). Su aparición responde en primer lugar a cambios en el paradigma de entrenamiento de modelos de lenguaje por un lado, y en la cantidad de datos de los disponible por otro lado, y es en este punto donde me interesa enfocarme.

² <https://chatgpt.com/>

³ La red neuronal es una forma de construcción dentro del campo del aprendizaje automático que se inspira en la estructura de redes neuronales biológicas. Consta de "células" individuales que se conectan con otras, y en la que cada una tiene pequeñas tareas.

Estas herramientas son el resultado de una acumulación enorme de material escrito generado por interacciones humanas, volcado en la internet durante los últimos veinticinco años. Es el acumulado de millones de horas de elaboración de conocimiento humano, por describirlo de una forma general.

Sin entrar en las polémicas sobre cómo fue recolectado el material que construye la base de datos que puede entrenar un modelo como chatGPT (ya que utiliza material de libre acceso pero también material protegido por copyright⁴ así como también material privado) lo que podemos afirmar es que es un sistema que en su acumulado cuenta con gran parte de la historia digital de la humanidad, y en esa historia no solo están los contenidos académicos, datos, información o formas de resolución de problemas, sino las historias individuales y personales de individuos que en un acto de comunicación publicaron en parte sus experiencias, sus dolores y sus miedos en algún sitio en internet. Sin saber, le dimos a un software la capacidad de expresar ansiedad.

Creado el contexto para entender la herramienta, podemos ahora abordar la forma en la que el material textual de la pieza fue construido.

Estos modelos poseen dos características que describen parte de su funcionamiento, uno es la posibilidad de generar “Habilidades emergentes”⁵, es decir, patrones de comportamiento o entrega de datos que son nuevas combinaciones de elementos con los que fue entrenado. Es la razón por la que puede componer una poesía explicando un fenómeno científico, o una historia de ficción con personajes históricos. La segunda característica es la “alucinación”⁶, y es un fenómeno estudiado dentro del campo de la IA, en la que un sistema puede sentirse confiado a dar una respuesta que no tiene capacidad de ser verificada dentro de sus datos de entrenamiento. Alguien podría hacer un paralelismo y decir que estos sistemas tienen la capacidad tanto de imaginar como de mentir. Sin embargo, no debemos olvidar que solo son sistemas probabilísticos que tratan de

⁴ Milmo, D. (2024, 9 enero). ‘Impossible’ to create AI tools like ChatGPT without copyrighted material, OpenAI says. The Guardian.

<https://www.theguardian.com/technology/2024/jan/08/ai-tools-chatgpt-copyrighted-material-openai>

⁵ Jason Wei, Yi Tay, Rishi Bommasani, Colin Raffel, Barret Zoph, & Sebastian Borgeaud. (2022). Emergent Abilities of Large Language Models. Transactions On Machine Learning Research.

<https://openreview.net/pdf?id=yzkSU5zdwD>

⁶ Ji, Z. et al. Survey of hallucination in natural language generation. ACM Comput. Surv.55, 248 (2023). <https://arxiv.org/abs/2202.03629>

entregar la respuesta más satisfactoria al pedido del usuario. Por lo tanto, no, ni imaginación ni capacidad de mentir.

De todas formas, no deja de ser fascinante la capacidad que poseen estos LLM para poder construir textos que abarquen de forma eficaz las temáticas solicitadas.

En cualquiera de los chatbots más populares construidos con esta tecnología, la interfaz con la que nos encontramos es siempre la misma: una pregunta sobre qué quiero saber y un campo de texto para escribir mi pedido. El usuario puede ser más amable, más tosco, pretender que habla con un humano o exigir una solución y el sistema siempre va a responder.

En el caso de los pedidos para la construcción de este trabajo (mediante comandos conocidos como *prompts*⁷) me resultaba interesante que fuesen lo más generales y breves posibles, para poder hacer uso tanto de la capacidad emergente del modelo, así también como su capacidad de alucinación.

Cabe destacar que muchos de los prompts utilizados y el material generado, originalmente fueron en inglés, ya que es conocido que la mayor parte de las bases de datos con las que se entrenan estos sistemas están en idioma inglés. Esto genera mayor riqueza de expresiones que luego puede ser traducida al español.

Para tomar un ejemplo de prompt inicial, presento el siguiente caso:

Resume to me the concepts behind the myth of Sisyphus in the form of a letter, a friend send to another friend. Perhaps the last letter they send. The tone of the writing is somehow angry and hopeless

Esta instrucción inicial, escrita de forma breve y ambigua, en un inglés rudimentario es el prompt que construye el intercambio de cartas entre Clara y James presentado en el libro. En esa instrucción no hay descripción del personaje que escribe, no hay contexto de su situación más allá de la posibilidad de que esa sea su última carta. Se presenta una amistad del otro lado y se presenta una temática, de características filosóficas nombrando el Mito de Sísifo (Albert Camus, 1942).

La alucinación y la capacidad emergente construyen en esta caso una carta con un tono enojado, que captura de alguna forma las emociones solicitadas en la instrucción.

⁷ Instrucción o texto que se le entrega a un sistema de IA para comenzar la interacción y que genere respuestas o resultados específicos.

Otro ejemplo emergente en este proceso es que sin instrucciones explícitas, el sistema generara contextos en los que las situaciones de conversación entre los personajes se podían dar. Como versiones resumidas de guiones que construyen un mundo apenas más amplio que el presentado en las palabras de los personajes. Por ejemplo, el siguiente prompt fue usado para construir la conversación en estilo grupo de chat que se encuentra en el libro:

I want you to roleplay as various characters chatting in a group chat. They are talking about depression, how fucked up is the world, how to make money, and feeling hopeless. Everything is say in a tone half true half joke

En este caso, la respuesta inmediata no fue la conversación, sino que el sistema planteó una serie de características para los personajes que se mantendrían durante todo el diálogo:

Sure, let's set up a group chat. The characters can have distinct personalities to make it more engaging. Here's what I'm thinking:

- **Alex:** *Sarcastic realist, always sees the world as messed up but tries to laugh through it.*
- **Jordan:** *The pragmatic one, focuses on making money but is constantly questioning if it's even worth it.*
- **Sam:** *The anxious dreamer, hopeful but constantly feeling let down by reality.*
- **Taylor:** *The laid-back nihilist, doesn't care much and just vibes through it all.*

Alex:

So... anyone else just vibing with the crippling sense of doom today, or is it just me?



No puedo evitar pensar que de todas las posibilidades que teníamos como creadores de artefactos tecnológicos, elegimos hacer que nuestras máquinas estén igual de tristes que muchos de nosotros.

Luego de generados los textos, el siguiente paso de producción fue la elaboración de las imágenes que aparecen en la pieza.

A diferencia del texto, las imágenes presentadas construyen una visión mucho más abstracta y poética de la temática. Tienen el objetivo de construir sensaciones alrededor de lo leído y no ser representaciones directas de lo descrito. No son imágenes ilustrativas sino que construyen una narrativa paralela, más global y transversal durante todo el libro.

Para esta etapa, se utilizó un modelo de generación de imágenes llamado *Stable Diffusion*⁸ y si bien en su funcionamiento difiere sustancialmente de los modelos de texto como el descrito anteriormente, las herramientas de Inteligencia Artificial Generativa (como se clasifica este tipo de sistemas) poseen características similares en relación a sus posibilidades y la forma en la que podemos interactuar con ellos.

Si bien las investigaciones en generación de imágenes a través de redes neuronales comienza en la década del 1970, los primeros resultados que marcan un avance significativo se dan en el año 2014 con la creación de las *Generative Adversarial Nets*⁹. Este nuevo enfoque en la generación de imágenes establece un salto significativo en las posibilidades de creación de imágenes, y los avances posteriores sobre esa tecnología generan grandes saltos tanto en la calidad de las imágenes como en la velocidad de generación. Sin embargo, sobre el comienzo del 2021 aparecen varias herramientas de generación de imágenes que hacen uso de nuevas tecnologías, emparentadas con los modelos de generación de texto. Estos nuevos modelos de imágenes relacionan características formales de las imágenes, como colores, distribución de formas y contrastes con textos, frases descriptivas y palabras clave, por lo que con ellos es posible generar imágenes describiendo sus características.

Al igual que los modelos de texto, estos sistemas funcionan también a base de prompts, es decir que el usuario debe ingresar la orden descrita de forma textual y esperar una respuesta del sistema. Y para continuar con las similitudes, estos

⁸ <https://stability.ai/stable-image>

⁹ Goodfellow, I., Pouget-Abadie, J., Mirza, M., Xu, B., Warde-Farley, D., Ozair, S., Courville, A., & Bengio, Y. (2017). GAN(Generative Adversarial Nets). *Journal Of Japan Society For Fuzzy Theory And Intelligent Informatics*, 29(5), 177. https://doi.org/10.3156/jsoft.29.5_177_2

modelos también tienen habilidades emergentes y alucinaciones, y por supuesto, están entrenados en base a bases de datos gigantes de imágenes extraídas de internet.

Y de la misma forma que los textos usados para entrenar una aplicación como chatGPT contienen no solo información y datos, sino historias personales, en las imágenes sucede lo mismo. En esa base de datos no solo está la posibilidad de que un sistema aprenda a generar una foto de un gatito usando traje, sino que también están representados los sesgos, los estereotipos y todo el universo contenido en las imágenes que podemos encontrar en internet. Al momento de construir las imágenes para esta propuesta, aparecieron algunos elementos interesantes que dan cuenta de esto.

Una de las dificultades principales es que a diferencia de lo que sucede en los modelos de texto, estos sistemas de imágenes tienden a la simplificación cuando un prompt es reducido. Es decir que posiblemente nos den una imagen bien representada pero con pocas posibilidades metafóricas. Por otro lado, si profundizamos demasiado en las metáforas al momento de describir una imagen, el prompt se vuelve confuso y algunos elementos de ese texto se van a representar y otros no.

Para poner un ejemplo de esto, en el proceso de creación decidí tomar extractos de los textos para ver cómo se representan expresiones textuales que no eran descriptivas.

Todo el mundo está sufriendo, ¿y qué nos dicen_ "Laburá más. Movete más. Arreglate solo." Como si fuera culpa nuestra.



Es claro que esa imagen no representa la intención de lo dicho en el prompt, y tampoco se crea una relación poética entre los elementos, más bien aparece una representación difícil de vincular.

Ante esto me propuse imaginar cuáles serían las imágenes que aportaban a la atmósfera de los textos y describirlas usando los elementos visuales que las componían.

En este punto me encontré con un elemento que aparece constantemente en estos sistemas de generación de imágenes, que es la sobre representación de algunas características y la poca representación de otras. A esto se le conoce como sesgo y es un fenómeno derivado de cómo se construyen las bases de datos con las que se entrenan estos sistemas. Por ejemplo, si en una base de datos de cada cien imágenes con personas, noventa de ellas tienen personas con piel blanca y cabello rubio, es menos probable que al momento de pedirle al sistema que nos entregue una imagen de una persona, sin mayor descripción, lo primero que genere sea lo que más conoce, es decir, una persona blanca de cabello rubio.

La autora Kate Crawford enmarca esta problemática en lo que ella llama *Harms of Representation*¹⁰ y advierte cómo estas herramientas, a medida que se integran en nuestra vida cotidiana, refuerzan y amplifican los sesgos que ya existen a nivel social.

Para poner un ejemplo, cada vez que intente crear imágenes que tuviesen cuerpos femeninos tuve que utilizar lo que se conoce como prompts negativos, es decir, una lista de las cosas que el sistema no debe hacer, para contrarrestar la sobre representación de cuerpos hegemónicos.

De la misma forma, tuve que agregar descripciones culturales o raciales para aumentar la variación de las imágenes.

¹⁰ Crawford, K., & Paglen, T. (2021). Excavating AI: the politics of images in machine learning training sets. *AI & Society*. <https://doi.org/10.1007/s00146-021-01162-8>



a mother and his child watching a bird at the distance, natural light, casual photo



a latin mother and his child watching a bird at the distance, natural light, casual photo

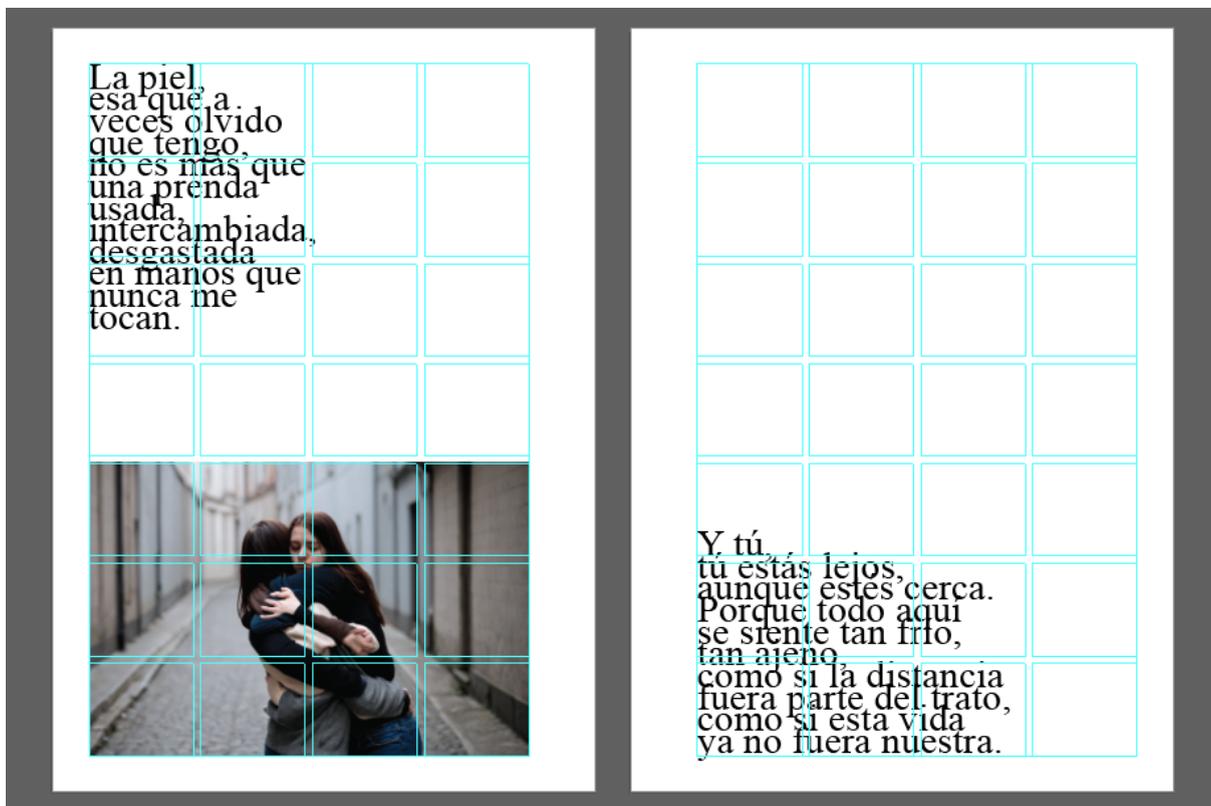
No puedo evitar pensar que de todas las posibilidades que teníamos como creadores de artefactos tecnológicos, elegimos hacer que nuestras máquinas profundicen las desigualdades de representación.

Proceso de maquetación y diseño

Una vez generado el texto y las imágenes que iban a construir la narrativa comencé a ordenar los elementos en el proceso de maquetación. En esta instancia las herramientas utilizadas son irrelevantes, ya que me enfoque en el uso de aplicaciones tradicionales de maquetación digital y diseño editorial.

En primer lugar, la variedad de formatos de texto exigía que la estructura de base del diseño fuese lo suficientemente flexible sin que requiriera generar una estructura de retícula nueva para cada sección.

Por esta razón el diseño estructural de las páginas está construido en base a una retícula de tipo modular, de cuatro columnas por siete filas.



Esta estructura me permitió generar variaciones constantes en la distribución del espacio en cada uno de los pliegos de la pieza, sin que la organización del material se volviera demasiado caótica.

Otra de las razones que me inclino a este diseño modular fue la propia característica del texto. A nivel personal encuentro carencias en las narraciones o cuerpos de texto generados por inteligencia artificial, como si faltara una idea global de la

narración. Si bien aparece y está presente la línea, muchas veces se siente como un paseo en el que no sabes del todo a donde vas, o en su defecto en donde estuviste. Por esa razón, tal vez de índole sumamente personal, considere que la estructura del diseño editorial debería ser variable. En la propuesta de diseño deberían estar las variaciones espaciales y de tiempo que no estaban en el texto. Los espacios y los tamaños tipográficos deberían definir los momentos de cambio de velocidad, de cambio de sentido e incluso los momentos de descanso.

En esta decisión en relación al espacio, la selección tipográfica fue un derivado. Estableciendo que los espacios de contenido y no contenido establecen el ritmo de la lectura, la tipografía no debía de intervenir en ese proceso, por lo que me incline al uso de una tipografía tradicional, ampliamente utilizada en el campo editorial: Times New Roman.

En los bloques de texto marcados, la tipografía se utilizó en un tamaño y espaciado en una relación cercana a lo recomendado para el tamaño de papel presentado (A5), sin embargo, y continuando con el juego de los espacios, el recurso de disminuir el interlineado en algunos bloques de texto sirvió como recurso gráfico para explorar y manifestar una sensación presente en la lectura: la opresión. El texto se aprieta y se sale de su forma ideal para poder cumplir con los requisitos del espacio. En este sentido, la retícula modular aparece como el sistema de control que contiene al texto, a veces de forma cómoda y otras veces de forma agresiva, sin considerar las necesidades del mismo.

Otra característica de la distribución modular presentada es que por la cantidad de columnas y filas establecidas, existen pocas combinaciones espaciales que trabajen sobre la simetría total de las páginas, tanto a nivel horizontal como vertical. Este recurso, también refuerza la idea general de la pieza: esos elementos aparentemente ordenados no se encuentran en equilibrio total, no se encuentran en perfecta simetría. Construyeron tal vez un equilibrio delicado que ante cambios inesperados puede no resistir. La sensación constante de que tal vez algo no anda bien, pero no podemos decir exactamente que es.

Al momento de profundizar sobre este apartado debería comenzar diciendo que las principales razones por la que elijo trabajar estos temas es porque me movilizan a un nivel personal. Encuentro en esa intersección de conceptos tan amplios y a la vez tan reconocibles un territorio fértil para el desarrollo poético de expresiones artísticas o creativas. Por otro lado, lo expresado en el libro me genera en ocasiones sentimientos de empatía directa con lo que habla esa triste versión del chatGPT, como si fuesen por momentos mis propias palabras.

No es nueva la idea de que el sistema económico y social en el que vivimos tiene consecuencias mayormente negativas sobre la salud mental y el estado emocional de las personas. Desde la relación entre suicidio y condiciones sociales, expuestas por Émile Durkheim en *Le Suicide*¹¹, hasta estudios que vinculan los efectos de las tecnologías digitales con la salud mental¹², pasando por el análisis y la construcción de la psiquiatría materialista de Deleuze y Guattari¹³, la temática ha sido ampliamente explorada y fundamentada, y no es intención de este trabajo profundizar o fundamentar sobre ese vínculo, sin embargo quisiera hacer algunas consideraciones en relación a los elementos presentados en el libro.

Al momento de comenzar el proceso de creación de los textos, no tenía claro cuanto tiempo e intercambio me iba a llevar lograr construir los prompts que entregarán un texto con la intención que yo estaba esperando. Para mi sorpresa, fue tremendamente rápido.

Ante un prompt genérico, breve y ambiguo, la respuesta en general del sistema fue ponerse en el rol de una persona sufriendo por sus condiciones materiales y su entorno social. Rápidamente, habló sobre cómo una persona debe trabajar hasta el día de su muerte, de cómo debe hacerse cargo de su salud mental. De cómo la idea

¹¹ Durkheim, E. (1912). *Le suicide : étude de sociologie*. En Presses Universitaires de France eBooks. https://www.ssoar.info/ssoar/bitstream/document/59817/1/ssoar-1897-durkheim-Le_suicide__etude_d_e.pdf

¹² Haidt, J. (2020, 10 febrero). Scrutinizing the effects of digital technology on mental health. *Nature*. https://www.nature.com/articles/d41586-020-00296-x?error=cookies_not_supported&code=5ece4cee-674e-45ca-bcac-075a5a13156a

¹³ Guattari, F., & Deleuze, G. (1985). *El Anti Edipo: Capitalismo y esquizofrenia*. En Paidós Ibérica eBooks. <http://atlas.umss.edu.bo:8080/jspui/bitstream/123456789/466/1/LD-300-106.pdf>

de la autosuperación es un engaño. Y de cómo, en medio de todo eso, no se visualiza una forma de cambio o transformación que permita tener esperanza.

Una idea recurrente en el texto del libro, tanto de forma metafórica como explícita, es la referencia a la *hustle culture*, la idea de que la realización material y el éxito económico se puede alcanzar siempre que se trabaje más duro y con más motivación, sin tener en cuenta las condiciones, las necesidades o el contexto, siempre puedes trabajar un poco más, y eso, es recompensado.

Me resultó interesante ver cómo ese término aparecía una y otra vez sin haberlo expresado directamente o haber descrito la sensación. Si bien esto podía ser una alucinación o un emergente del modelo, me pareció más interesante pensar que aparecía porque realmente muchas personas, en algún momento había construido ese pensamiento en internet y eso terminó luego en el modelo de lenguaje.

Por momentos aparecía directamente, como una expresión crítica del contexto en el que existimos, y por momento haciendo referencia a otras ideas, construyendo paralelismos. Un ejemplo de esto, es la interpretación del Mito de Sísifo (Albert Camus, 1942) como una metáfora de esta cultura de trabajo.

El texto original de Camus explora esa repetición, esa lucha constante por empujar la roca por la colina desde una perspectiva existencial, construyendo la visión absurda de la vida humana. Sin embargo, en los casos en los que aparece en el libro, se presenta como una analogía de la vida cotidiana, de la lucha constante por encontrar la energía para trabajar, para motivarse, para alcanzar los objetivos, sabiendo que nunca van a ser del todo posibles, que la roca está destinada a caer y que nunca vamos a lograr ese lugar de confort porque el sistema se va a encargar de que la roca sea cada vez más pesada.

Un comentario creado por el modelo decía lo siguiente:

"Imagine Sisyphus, but instead of pushing the boulder, he's just trying to make rent every month. Same struggle, different rock. 😊"

Encuentro en esta construcción emergente, la idea de que logramos volcar nuestras angustias, tristezas y deseos no cumplidos a un modelo de generación de texto, y que lejos de ser una herramienta destinada a la transformación de nuestro futuro como especie, es solo un subproducto del sistema.

A lo largo de todo el documento se han hecho referencias a los modelos de inteligencia artificial como las herramientas que han construido el material presentado en este trabajo, por lo tanto en este apartado final pretendo explorar la decisión de trabajar con estas herramientas.

Muchos de los elementos que entran en juego en este documento provienen del campo de la tecnología, tal vez porque en parte es un interés personal muy relevante pensar como la relación con la tecnología moldea nuestros cuerpos, nuestras ideas e incluso nuestras emociones. En ese sentido, considero que la inteligencia artificial como concepto tan popular en este momento, es el pináculo del desarrollo tecnológico, no porque sea revolucionaria, ni mucho menos porque crea que nos avecina un futuro distópico en el que nos desplace como humanos, sino porque en esta tecnología se resume nuestra existencia actual. No como humanos, sino como la sociedad capitalista extractivista que la construye.

En 1956, se realiza la conferencia de Dartmouth, evento que pasa a la historia como el punto de partida para la creación de la Inteligencia Artificial como rama de estudio dentro de las ciencias de la computación. En un acto de autodeclaración, un grupo de diez hombres deciden que ese sería el nombre bajo el que irían sus investigaciones. En ese momento, se estaban sentando las bases aun del pensamiento en relación a la informática y sus capacidades, y lejos estábamos de saber a dónde iría a parar el desarrollo en ese campo. Sin embargo en esa declaración de nombre se muestra la intención de crear algo, inteligente primero y artificial en segundo lugar.

Muchos años pasan y llegamos a este momento, donde es un término de uso común, a veces con sentido y a veces como un truco de marketing o una etiqueta para hacer un sistema más valioso en el mercado.

Sin embargo, lejos de la intención de los conferencistas de Dartmouth, y en palabras de Kate Crawford estas herramientas no son ni inteligentes ni artificiales¹⁴.

En primer lugar, y más allá de lo que las empresas que desarrollan estas herramientas nos presentan, todas los sistemas de IA que existen hasta el momento

¹⁴ Corbyn, Z. (2021, 7 junio). Microsoft's Kate Crawford: 'AI is neither artificial nor intelligent'. The Guardian.
<https://www.theguardian.com/technology/2021/jun/06/microsofts-kate-crawford-ai-is-neither-artificial-nor-intelligent>

son conocidas como inteligencia artificial limitada (o angosta en una traducción más literal del término *narrow AI*). Lo que significa que estos sistemas solo pueden resolver un tipo de problemas para el que fueron entrenados, sin posibilidad de aprender o adaptarse. Funcionan en un contexto concreto, con una serie de condiciones posibles. La inteligencia artificial general, que sería la completa emulación (o en su defecto una nueva inteligencia) de la inteligencia humana no existe y no hay indicios de que pueda suceder.

Por otro lado, lo artificial es un término engañoso, porque nos habla de que estos sistemas existen en un plano inmaterial que no tiene relación con nuestro entorno, cuando en realidad sabemos que existen en granjas de servidores que consumen inmensas cantidades de energía (se proyecta que para el 2026 el consumo energético dedicado a sistemas de IA podría ser equivalente a la demanda de un país como Alemania)¹⁵. También es conocido que además del costo energético, estas herramientas acarrearán los mismos problemas de explotación de trabajadores que el resto de la industria tecnológica, tanto en la extracción de recursos como en el uso de trabajadores que realizan trabajos manuales de clasificación de datos por salarios extremadamente bajos en países pobres¹⁶.

Con estos elementos sería extraño justificar el uso de esta herramienta desde un punto de vista positivo, pensando que es una herramienta salvadora como se la presenta muchas veces. Por el contrario, me es interesante desde la perspectiva discursiva que sostiene este trabajo final el utilizar una herramienta tan cargada de desigualdad, historias de explotación e ilusiones no concretadas.

Es un intento de desarmar esa diferencia presentada entre tecnología y humanidad. Esta tecnología, nuestro último artefacto, es nuestro mejor resumen.

Contiene en sí la desigualdad del sistema que la sostiene, los problemas de sostenibilidad que nos aquejan, el deseo por el capital y la optimización de, la explotación de los recursos naturales y humanos, la ilusión de un futuro maravilloso sin sustento de avance, la angustia, la ansiedad, el miedo, los estereotipos y la desinformación, en definitiva, todo lo que nos hace humanos.

¹⁵ Vincent, J. (2024, 16 febrero). How much electricity do AI generators consume? The Verge. <https://www.theverge.com/24066646/ai-electricity-energy-watts-generative-consumption>

¹⁶ Perrigo, B. (2023, 18 enero). Exclusive: OpenAI Used Kenyan Workers on Less Than \$2 Per Hour to Make ChatGPT Less Toxic. TIME. <https://time.com/6247678/openai-chatgpt-kenya-workers/>

Conclusiones

Durante mi pasaje y formación por la actual Facultad de Artes fui entendiendo que mis intereses pocas veces pasaban por las artes visuales en sus manifestaciones más tradicionales. Pocas veces la creación de imágenes como medio de expresión o investigación fue el objetivo de mis prácticas. Y cuando lo fue, ya sobre el final de mi formación y comenzando mi actividad profesional, las imágenes nunca fueron el objetivo final, sino un resultado emergente de un proceso, de un sistema, de una acción. Este trabajo en su metodología explora las mismas formas.

En este caso, las herramientas de inteligencia artificial usadas, componen un proceso de creación similar al que podemos encontrar en prácticas nativas del arte digital, como el arte generativo por ejemplo. El creador es un facilitador, una persona que establece un sistema, bajo sus términos y condiciones, del cual emerge un resultado cuasi inesperado.

En mis propios términos y condiciones, considero haber explorado de forma correcta los objetivos planteados en el avance del trabajo final de egreso.

Por otro lado, este trabajo no pretende ser un argumento de reivindicación especial sobre el uso de herramientas de inteligencia artificial, ni las considero superiores en ningún sentido con respecto a otras. Por el contrario, fueron usadas solo porque las considere relevantes en la construcción narrativa de la pieza presentada.

De todas las posibilidades que tenía como creador, elegí entristecer a una máquina.

Bibliografía

Crawford, K., & Joler, V. (2019). Anatomy of an AI System. *Virtual Creativity*, 9(1), 117-120. https://doi.org/10.1386/vcr_00008_7

Consuelo Lopez, Tomas Balmaceda, Maximiliano Zeller, Julián Peller, Enzo Tagliazucchi, & Carolina Aguerre. (2024). *Ok, Pandora: Seis ensayos sobre inteligencia artificial*. El Gato y la Caja.

Fisher, M. (2009). *Capitalist realism: Is there no alternative?*

Mori, M. (2023, 9 febrero). The Uncanny Valley: The Original Essay by Masahiro Mori. *IEEE Spectrum*. <https://spectrum.ieee.org/the-uncanny-valley>

Tech Policy Lab University of Washington. (2023, 7 mayo). Kate Crawford AI Now Social and Political Questions for Artificial Intelligence [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=ewr6IC_Rs6k

Turing, A. M. (1950). I.—COMPUTING MACHINERY AND INTELLIGENCE. *Mind*, LIX(236), 433-460. <https://doi.org/10.1093/mind/lix.236.433>