

LA SUBJETIVIDAD Y LAS PERSPECTIVAS DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL –EN EL HORIZONTE DE LA NATURALIZACIÓN DE LA FENOMENOLOGÍA–

Germán Vargas Guillén*

La cuestión en debate es el primer apartado. En él se muestra cómo la discusión sobre la subjetividad implica poner en contexto el sentido de la misma una vez se da el giro de via modernorum a condición postmoderna. Enfoques alternativos es el segundo apartado. En él se caracteriza la pervivencia –en ocasiones “de contrabando”– de la noción moderna de sujeto en el ámbito de la Inteligencia Artificial y la “construcción” –acaso deconstrucción– del sentido del “yo” fragmentado y dado como multiplicidad que ofrece el carácter de conjunto en unos casos, y sumatoria en otros, de funciones. “Yo”, cuerpo y representación es el último apartado. En él se expone cómo se dio el tránsito a la “epistemología experimental” con la creación de procesos de des-subjetivación del conocimiento y, en giro, configurando tanto nuevos sentidos de subjetividad como “subjetividades artificiales”.

The question in debate is reflected on initially. In it it is shown how the discussion on subjectivity implies putting in context the sense of the same, when the turn is made from a via modernorum to a postmodern condition. Alternative perspectives is a second séance. Here a characterization is offered of the remaining –occasionally in a surreptitious way– of the modern notion of subject in the studies of Artificial Intelligence and the “construction” –perhaps deconstruction– of the sense of an “I” that is fragmented and given to over to a multiplicity that presents the character of an ensemble, in certain cases, and of a summing up in others, of functions. “I”, body and representation is the final séance. Here it is shown how the transit is made to an “experimental epistemology” with the creation of processes of de-subjectivation of knowledge, and in a turn, configuring new senses of subjectivity as well as “artificial subjectivities”.

* Profesor de la Universidad Pedagógica Nacional. gevargas@unipedagogica.edu.co.

La cuestión en debate

La subjetividad ha portado consigo una paradoja: la de ser “sujeto del mundo” o, con otros términos, polo a partir del cual el mundo halla sentido, de una parte; y, de otra, la de ser “objeto en el mundo”, es decir, cosa entre las cosas. Por la primera de sus características es, por sí, fuente de sentido; por la segunda, se deja contar, de hecho se acomoda para ser transportada, se mira en estándares de rendimiento, se trata mediante “métodos objetivos”.

La llamada “condición postmoderna” en tanto ambiente cultural, el ciclo de un mundo globalizado con efectos reales en nuestras vidas y el contexto de un entorno postindustrial, también preservan unas *nociones de sujeto*. Ciertamente, la “paradoja de la subjetividad”, que tuvo su eclosión en la *via modernorum*, se hizo patente al reconocer el lenguaje como ámbito de la construcción de conocimiento (Occam), pero en sí llegó a tener plena vigencia con la llamada *Revolución Copernicana* (Kant). El trayecto de Occam a Kant descubre una serie de matices para el título “yo”. Y, “¿qué soy, pues? Una cosa que duda, entiende, concibe, afirma, niega, quiere, no quiere y, también, imagina y siente” (Descartes, R., 1981; p. 125). Como queda visto, no es sólo el *cogito*, con sus funciones *trascendentales*. Es un *cogito* sí, pero con cuerpo, con *pasiones* (como el autor llegó a llamar a otra de sus obras). Mas, en el trayecto de referencia se tiene tanto el *cogito* como las *pulsiones* (Spinoza), la voluntad y el deseo.

No obstante, es cierto, ese “yo” moderno se caracteriza porque es *unidad*. Aún en la expresión tardía de la modernidad, la hallada en Husserl –último bastión del idealismo– se trata de la conciencia monadológica, ese “yo” es *torrente de vivencias*, unificación de la temporalidad. La mentada “paradoja” sitúa al “yo” en la posición de ser “unidad unificadora”.



Rembrandt, 1640 (Serie de Autorretratos)

Lo que está en cuestión, pues, no es la subjetividad misma, es su papel. Tras los asaltos a la razón, fruto de los desarrollos de los maestros de la sospecha, el “yo” quedó en suspensión. Éste es un haz entre *ello* y *superyo*; pero también es movido por la voluntad de poderío y conformado en la relación infraestructura-superestructura. Mas todo esto no fue la “decapitación del sujeto”. Ni siquiera lo fue la liquidación estructuralista y la postestructuralista. Lo que viene a dar con el final de los modos tradiciona-

les de representación del yo, son tanto los efectos del mercado como los procesos de saturación de tecnología que se hace estructura del mundo de la vida, por una parte; y, por otra, el hecho de que las tecnologías afectan las prácticas del “yo” de modo que éste llega a verse mediatizado y mediadamente.

Cierto, en la nueva “condición” se encuentra que el “yo” sigue siendo mentado; pero su función se ha transformado. Ahora, en lo esencial, no es unidad, sino más bien *conjunto* –acaso sumatoria– de fragmentos. En fin, lo que sabíamos –epistemológicamente, en el contexto de la teoría del conocimiento, como herencia de la psicología– orientaba el discurso y la práctica a las nociones de *representación*. Ese “yo” se movía como unidad que podía ser *comprendida*. Una vez *fragmentado* quedan unas posibilidades para él mismo de *disponer*, de *jugar en diversos juegos* –de lenguaje, de poder, de saber– sin que por ello se tenga que comprometer con la unidad, con la noción de “sí mismo”. La sentencia de Hölderlin: “ser uno uno mismo/en eso consiste la tarea”, no pasa de ser un reflejo de la noción de subjetividad del contexto moderno; ahora ese *dictum* no tiene importancia –que aún puede tener sentido–. Las ejecuciones del “yo” obedecen al contexto de juego –por ejemplo, retórico–. Posicionalmente “se dice” lo que parece válido, pero no hay un compromiso epistemológico con la verdad.

Lo que está en debate es cómo las formas de “presencia del yo al mundo” no sólo son temporalización



Rembrandt, 1630

de la experiencia, sino contextualización de juegos de lenguaje. Con ello, pues, no sólo se transmuta la “noción de identidad” por “procesos de identificación”, sino que también se admite epistemológicamente un giro de la verdad a la noción de “eficacia”; el juego del saber queda signado por la *performatividad*.

Los ideales modernos –de autonomía, autorreflexión y autodeterminación– tienen que ceder el paso a nuevas configuraciones, acaso las de interdependencia, saber distribuido y negociación. Al “yo”, que podía autistamente aspirar a la intersubjetividad, se le impone el reconocimiento del otro como *condición de posibilidad de su propia experiencia de sí*.

La idea de la investigación en temas relacionados con el conocimiento, con la comprensión de los procesos mediante los cuales los sujetos lo construyen, mantiene la “ilusión” de un concepto moderno del “yo”. Lo que se requiere, entonces, para enfrentar los avatares de la epistemología, y en ella de la *inteligencia artificial (IA)*, es poner como telón de fondo las transformaciones ocu-

rridas, las implicaciones en este campo de investigación y las perspectivas de desarrollo de alternativas. En resumen, el problema que enfrenta la IA es el de construir simulaciones del *yo fragmentado*.

Enfoques alternativos

Tal vez se requiere aclarar “alternativos” frente a qué. “Alternativas” remite a la discusión sobre lo que es posible frente a ese modo *prototípico*. De hecho John Searle –todavía en *Mind, Brains and Science. The 1984 Reith Lectures*–, argumentaba que el “problema mente-cuerpo” está signado por cuatro rasgos: “conciencia, intencionalidad, subjetividad y causación mental” (1994, p. 22). La versión estándar del tema de la subjetividad tiene que vérselas con la concepción moderna de la misma. Si se habla de un “enfoque alternativo” lo sería justamente frente a esa precomprensión.

Searle observa cómo frente a la pregunta “¿pueden los computadores pensar?” (p. 33) o en la misma línea reformulado el interrogante: “¿puede pensar una máquina?” la respuesta puede ser “(...) en algún sentido, todos somos máquinas. (...) en ese sentido ‘máquina’, a saber: en ese sentido en el que una máquina es solamente un sistema físico que es capaz de realizar cierto género de operaciones, en ese sentido, todos somos máquinas, y podemos pensar. Así, trivialmente, hay máquinas que pueden pensar” (p. 41).

Lo que Searle introduce es un concepto de *trivialidad* que en este caso opera bajo lo que fenomenológicamente es el *analogon*. En el caso de Searle éste funciona así: pensemos *como*

si el ser humano fuera una máquina. Veamos cómo opera la máquina, esto es, el proceso del pensar humano; concluyamos, pues, de ahí, cómo piensan las máquinas (p.42). Para Searle el procedimiento es *trivial* y, en efecto, así considerado, resulta una extrapolación que da cuenta de un procedimiento reduccionista. La crítica de Searle radica en que esta reducción, en principio, es inaceptable.

No obstante, lo que interesa para nuestro análisis es mostrar que una



Rembrandt, 1630

concepción del “yo” como “unidad” y como estructura *unificadora* es la herencia de la modernidad. Ésta se hace presente incluso en el debate sobre IA. Cuando se refiere una *versión alternativa* es frente a esa estructura del “yo”; en una alternativa se tendrían que concebir, más bien, *las funciones operatorias del yo*.

En una versión alternativa, desde la cual construir la IA, se parte de que “el yo se debe pensar como esencialmente descentrado” (Turkle, Sh.; p. 22); “el yo es múltiple, fluido y constituido en interacción con conexiones a una máquina” (p. 23), “el yo es múltiple y construido a través del len-

guaje” (p. 25), “se caracteriza por términos como “descentrado”, “fluido”, “no lineal” y “opaco”” (p. 25), es “un sistema múltiple, distribuido” (p. 21), en fin, “nuestra presencia en el ordenador es la suma de la presencia distribuida” (p. 20). Lo que sucede, pues, es que “en una nueva variante de la historia de Narciso, la gente es capaz de enamorarse con los mundos artificiales que ha creado o que ha construido para otros” (p. 41).

La *versión alternativa* que se plantea aquí se puede resumir con la referencia de dos títulos, que a su vez indican cambios de época, de sentido, de formas de interpretación del sentido. Tales títulos son, respectivamente: *representación* y *simulación*. El primero es la esencia moderna. Searle pide que la máquina no sólo “simule” ser inteligente, sino que en efecto lo sea, es decir, siguiendo la tradición



Rembrandt, 1630

abierta por Ada Lovelace: que la máquina “comprenda poemas, produzca poemas”, en fin, que juegue con la actividad de “interpretación”.

A diferencia de la *representación*, que finalmente quisiera realizar el

sueño de un *homúnculo*, el giro hacia la *simulación* sólo aspira a que obre *como si*. De hecho, Alan Turing agregaba a su debate que “si la máquina tiene piel como de humano, ello no la hace inteligente”; lo que la hace inteligente es que, al ser interrogada, su respuesta sea, en efecto, indiferenciable de la que en las mismas condiciones daría un ser humano.

En este debate tiene sentido decir que la simulación se orienta a producir un artefacto que sea artificial (como lo dice Sokolowski) no como lo son las *flores artificiales*, sino como lo es la *luz artificial*. La primeras, en efecto, son una apariencia que no hacen fotosíntesis, que no tienen por sí mismas olor, etc.; la segunda, incluso, puede posibilitar el bronceado, la visión en la noche, etc. Nadie llamaría a ésta un “sol virtual”, pero en efecto cumple funciones que normalmente se atribuirían a la energía solar.

Cierto, la “diferencia” radica en que antes de la *dispersión del yo*, de su consiguiente *fragmentación*, también en parte realizada una y otra por efectos de la tecnología, no se tenía la experiencia del conocimiento producido artificialmente. El punto, pues, es que lo que parecía ser la esencia de lo humano (lenguajes verbales, formales, plásticos) no son dominio del sujeto y consecuentemente tampoco son la esencia de la subjetividad.

El título, pues, *enfoques alternativos*, da con el hecho de que el “yo” se ha fragmentado, pero también la “esencia de la subjetividad” no tiene un *punto arquimédico*. Esto, en su estricto sentido, significa que se mantiene la idea del “yo”, con su carácter protagónico, de la subjetividad con

esencia; o, se abre la perspectiva de las *funciones operatorias del yo*: conocer, sí, pero también olvidar; ejercer funciones cognitivas, pero también jugar en las relaciones de poder. La idea platónica de que “el que piensa bien obra bien” se destruye como fundamento del “yo” y quedan funciones que se pueden simular. Éstas no captan la *esencia*, sino una de las “variantes” del sentido de las experiencias que puede vivir el sujeto o de las funciones que éstos pueden cumplir en diversos escenarios. Entonces el concepto “marco” (debido en IA a Marvin Minsky) muestra “circumundos” o “entornos” del mundo de la vida en que se realiza la experiencia del sujeto; para cada “marco” u “horizonte mundano vital” hay un conjunto de roles que son “legales” o “válidos” o “significativos”. Estos roles pueden ser descritos como *scripts* que funcionan alternativamente: se juega un rol por “marco”; pero cada “marco” requiere una relación con otros, en suma, si se trata de un “yo”, operatoriamente este “interpreta” un *script* por “marco”; pero ¿cómo pasa de un *script* a otro?, o dicho en otros términos: ¿cómo, siendo diferente cada rol, un “yo” puede dar “continuidad” o ser *fluyente* (según la ya

Rembrandt, 1659



citada expresión de Sh. Turkle) de un “marco” a otro? Acaso este cuestionamiento tiene una posibilidad de ser resuelto desde el concepto de “ontologías”. En resumen, el carácter *fluyente* del “yo” implica que éste tenga un “fondo”, a saber, una *noción de mundo* que sirva de “marco a los diversos marcos”. De este modo se introduce en IA la noción de *ontologías*.

¿Es simulable el mundo? De hecho, en el campo de la IA se atribuye el carácter de productos canónicos dentro de la misma a los desarrollos en los llamados *micromundos* (de los cuales son ejemplos: *Myst*, *SimCity*, *SimLife*, etc.). No obstante, lo relevante al caso es señalar que *mundo* es estructuralmente *horizonte de experiencia*. Ciertamente, éste se puede presentar *como si fuera* legaliforme. Tal legaliformidad se concibe *como si* estuviera en el mundo en sí; pero también ésta, para ser tal, requiere ser interpretada. El “yo”, funcionalmente considerado, es una estructura interpretante del mundo, de su *legaliformidad*. No interesa, para el caso, que el “yo” dé con una formalización de ésta; basta con que en su operar *funcione* así sea anónimamente, sin palabras, sin darle nombre a las dimensiones del horizonte del mundo.

Aún se puede tratar, en el giro alternativo, una consideración más. Veamos: la “cosa misma” es que la emergencia de tecnologías que simulan procesos de conocimiento hacen de éste un proceso que puede ser operado e incluso explicado sin sujeto. Este campo es el que se ha llamado

(McCulloch; 1964) *epistemología experimental*.

Analógicamente cabe decir: así como se acepta que la lógica no depende de la operación psíquica –el principio de no contradicción no depende de que el sujeto lo piense, por ejemplo; sino que “se impone”–, el conocimiento no depende de que un sujeto lo realice. Tanto la lógica como el conocimiento tienen su ori-



“Richelieu”, P. Champaigne, 1642, Londres, National Gallery

gen en operaciones del sujeto, pero éstas se independizan y muestran su legaliformidad sin sujeto. En la lógica y en la operación cognitiva misma –que tiene como uno de sus ingredientes la lógica–, cabe hablar de la *des-subjetivización*.

El paso de la *representación* a la *simulación* implica que las primeras “máquinas pensantes” –que se esfuerza en negar Searle, según se ha visto ya– fueron, es cierto, fruto de aqué-

lla; se quería “captar” la operación pensante, describirla, algoritmizarla, construir “máquinas lógicas” primero y luego físicas que operacionalizaran la función cognitiva. En este caso la fenomenología se reducía a hacer visible mediante la descripción: los procedimientos, los mecanismos y los resultados de la interacción de unos y otros. La *simulación* es, en efecto, otro momento del desarrollo: se parte del diagnóstico de un problema y se describen los cambios de estado que permiten el tránsito desde aquél hasta la meta –en este caso: la resolución–. *Simular*, por tanto, no es hacer una “copia” de lo que hace una mente, es producir –suene como sonare– una “mente artificial”. El piadoso alegato de Searle sostiene: “nadie supone que la simulación computacional es efectivamente una cosa real” (p. 44). Resalta como metafísico el título “real”. En cambio de discutir el alcance de esta expresión veamos como él aceptó –por *mor* de discusión (p. 33)–, “que la mente es al cerebro lo que el programa al hardware”. Si no se olvida ese argumento, no hay lugar a dualismo. El punto es: toda *mente* tiene una “base física”. La *mente humana* una “base biológica”; la *mente artificial* una “base metálica”.

El problema, es, entonces, ¿qué se entiende por *mente*? Si por tal, el manejo de representaciones que aparecen como *símbolos* y *procesamiento simbólico*: la máquina hace tal procedimiento. La *simulación* se orienta a configurar en rigor una mente que sea, en cuanto tal, capaz de tener *estados mentales*, esto es que pueda ver la relación que existe entre un “campo” y otro(s), que pueda

mirar cambios de estado, que den cuenta de intencionalidades y de “estados internos”.

La configuración de un dispositivo que realiza operaciones cognitivas –como está planteado– des-subjetiva el conocimiento, muestra el carácter operatorio de la mente, relaciona el carácter de los estados mentales de máquinas metálicas y humanas, diluye la noción de “esencia” y reconfigura la de “experiencia”. A este giro es al que, en rigor, se puede reconocer como “enfoques alternativos”: pensar el “yo” fragmentado, operatoriamente, equipararlo en lo relativo a las funciones cognitivas con la “mente artificial”.

“Yo”, cuerpo y representación

Nuestra tesis ha venido siendo (1999, 2000, 2001, 2002) que la IA es una “epistemología experimental” útil para comprender y describir *eidéticamente* la subjetividad. El punto es que la *simulación* si ha tenido su origen en la representación. El “yo” no es un *todo* en sí mismo representable. Lo que se puede alcanzar no es la *unidad*, sino algunas de las funciones del “yo”, incluso –como está dicho– la *función unificadora*, si ésta se entiende como la creación de ontologías que le conciernen al “yo” y si éstas son entendidas como la *fluencia* que le permiten transitar entre “marcos”.

La IA es un “dispositivo” que permite, hemos dicho, investigar fenomenológicamente sobre los límites de

la subjetividad. Para ello procede positivamente estableciendo operaciones que normalmente realizan los sujetos para *simularlas*; si esta simulación es adecuada, según la “Prueba de Turing”, es decir, si el dispositivo hace lo que en condiciones normales haría un humano –satisface por tanto la Prueba– negativamente nos dice lo que no es la subjetividad para dejar positivamente al descubierto la pregunta por el *misterio* del sujeto.



“Retrato de su madre en dos perspectivas”, Hyacinthe Rigand, 1659, El Louvre

Acaso se vea en esta posición –tanto por su origen fenomenológico como por su recurso al título *subjetividad*– un intento por rehabilitar el proyecto moderno.

Por cierto, es exactamente de ello de lo que se trata. Sabido es que más que *husserlianos* hay *fenomenólogos*. Esto hace que se acepte que el “mundo de la vida” de Husserl, en efecto, se detuvo en 1938. Los problemas a los que ahora se enfrenta la *fenome-*

nología son, ciertamente, otros: un mundo de la vida tecnologizado, en algunos casos reducido a entorno de los sistemas, globalizado, postindustrial. En síntesis, la tarea de la fenomenología se puede resumir –en eso sí siguiendo a Husserl– en rehabilitar el sentido de lo humano frente a las diversas formas de positivización del mundo de la vida. Mas, la tarea al mismo tiempo impone el reconocimiento de la *naturalización de la fenomenología* que, igualmente, se puede llamar *naturalización de la conciencia*: ¿cómo el ser humano le da sentido a su experiencia de mundo y en ella cómo *abre mundo*? Es la cuestión de la que se trata. Ciertamente, Husserl (*Hua. V*; 18, 19) diferenció entre *somatología* y *psicología*. Para él, “la *idea de la psicología* como ciencia dirigida a la *realidad psíquica*” tiene un interés teórico “aquí el *objeto* peculiar lo forma precisamente el correspondiente tipo de *realidad*, o sea, el *alma* o el hombre con respecto a su alma, y el alma no es un ‘haz’ de vivencias de conciencia, sino la *unidad real* que se manifiesta en ellas”.

El problema, pues, de una *fenomenología* que pasa por la *naturalización* es que se ocupa de comprender la manera como se “da sentido al mundo”. Este “dar sentido al mundo” antes de nuestro tiempo sólo podía ejecutarlo el ser humano. Ahora también hay “dispositivos” que lo pueden hacer. Acaso comprendiendo cómo lo logran éstos tengamos algo que decir sobre el ser humano y esa operación constitutiva de *mundo*, acaso al estudiar los sujetos en el mundo podamos crear representaciones sobre cómo

acontece la construcción de sentido –con y sin sujeto–.

En todo caso, el ejercicio de *comprender* pasa por la *representación*. Ésta se modaliza, al menos, en tres momentos fundamentales: el sujeto que construye sentido del mundo, el mundo que tiene sentido para el sujeto, los intercambios de sentido que se operan entre sujetos. La cuestión es si el *representar* alcanza otras dimensiones: cómo en sus automatismos las máquinas se representan a los sujetos, cómo los sujetos se representan la comprensión que de sí tienen las máquinas, cómo sujetos y máquinas intercambian entre sí sentidos. Finalmente, en su tercer modalización, también las máquinas se representan a sí mismas, se representan un mundo y se representan sus intercambios maquínicos con otras máquinas.

¿En qué queda, con todo ello, la noción de subjetividad, en el sentido moderno, vale decir el que corre de Descartes a Husserl? Nuestra tesis es que el camino propuesto por R. Bernet en que se hablaría de una “intencionalidad sin sujeto” no tiene contraria recíproca, en fin, que no es posible hablar de un “sujeto sin intencionalidad”. La esencia, pues, de la subjetividad es su estructura intencional.

¿Cabe, pues, la posibilidad de un *sujeto* no-humano que juegue con intencionalidad en las diversas esferas del mundo de la vida? La ficción de Steven Spielberg no da cuenta de ese sentido. Su ficción no alcanza la mentada crítica de Turing en que se muestra cómo el sentido de IA no es de “simulacro de piel humana”.

El reto de una fenomenología es, sí, hacer jugar la subjetividad en los

nuevos escenarios mundano-vitales, pero –en reverso– enriquecer el concepto mismo de subjetividad, de las experiencias que le son dables a ésta, del sentido de mundo que puede acaecer por estos enriquecimientos. En el *variar de las variaciones*, que es *paso segundo del método fenomenológico*,



G. F. Caroto, (detalle), s. XVI, Verona

queda claro que el tema –y el *tematizar*, *paso primero del método*–, a saber, la *subjetividad*, es un título amplio. Ella designa *unidad* en la construcción de sentido en ese horizonte que corre de Descartes a Husserl; pero, en su *eidos* –*descripción estática*: tercer

momento del método–, ella es *multiplicidad* en la constitución y hermenéutica del mundo en el escenario donde ahora se juega el “yo” su destino. La fenomenología se encuentra ante la cuestión del sentido porque hay cuerpo que experimenta el mundo; el asunto es que la idea de la IA hace relación al modo como se amplía, por una parte el juego de la *representación*, pero queda, por otra parte, el sentido de la artificialidad del cuerpo donde habita la inteligencia, donde el ser tiene el *Nullpunkt* de la percepción. En fin, es la distinción entre *cuerpo vivido* y *cuerpo representado* donde queda un lugar para la búsqueda sobre la *esencia de lo humano* a pesar de tantos avatares para viejos conceptos que urgen por una resemantización. El proyecto, pues, de la fenomenología se caracteriza por resituar el lugar del sentido de sí mismo y de la relación con los otros.

Uno de los proyectos contemporáneos de la *fenomenología* radica en *naturalizar la conciencia*. Este proyecto tiene que recaer, temáticamente, sobre el cuerpo. El recurso a la IA da como resultado que: el *cuerpo humano* es *vivido* mientras el *cuerpo representado* es fruto de la *simulación*. La *naturalización*, por tanto, se encamina a dar cuenta de *estructuras y mecanismos*, pero hace visible la *irreductibilidad del yo* en cuanto *vida que experimenta el mundo*. No obstante, la *intencionalidad maquínica* –propia de la *simulación*– abre el horizonte de “prótesis de la subjetividad” que posibilita y, en parte, realiza la experiencia de una *intencionalidad sin sujeto*.

¿Se enfrenta ahora la convivencia, la confrontación o la indiferencia de la *intencionalidad humana* con

la maquina?, ¿es ésta sólo un campo de experimentación para aquélla?, ¿en qué radica el *eidos*, la esencia, de lo humano en este nuevo escenario mundano-vital?

Bibliografía

- BERNET, RUDOLF. (1993) *¿Una intencionalidad sin sujeto ni objeto?* En: *El pensamiento de Husserl en la reflexión filosófica contemporánea*. Lima, P.U.C., pp. 151 a 180.
- DENNET, DANIEL C. (2001) *The evolution of the Culture*. En: *The Monist*. 84(3) 2001, pp. 305-324.
- DESCARTES, RENÉ. *Discurso del método*. Madrid, Espasa-Calpe, 1981; p. 125.
- HUSSERL, EDMUND. (1952) *Ideen zu einer reinen Phänomenologie und phänomenologische Philosophie. Drittes Buch*. Den Haag, Kluwer Academic Public, 165 s. Citado: Hua. V.

_____ (1962) *Die Krisis der europäischen Wissenschaften und die transzendente Phänomenologie*. Den Haag, Martinus Nijhoff, 557 s. Hua. VI.

MCCULLOCH, WARREN S. (1964) *A Historical Introduction to the Postulation Foundations of Experimental Epistemology*. En: *Cross-Cultural Understanding: Epistemology in Anthropology*. Northrop, F.S.C. & Livingston, H.H. Eds. N.Y., Harper and Row.

SEARLE, JOHN. (1984) *Mentes, cerebros y ciencias*. Barcelona, Ed. Cátedra, 1994, p. 111.

SOKOLOWSKI, ROBERT. (1993) *Inteligencia natural e inteligencia artificial*. En: *El nuevo debate sobre la inteligencia artificial*. (Stephen Graubard: Comp.). Barcelona, Ed. Gedisa, pp. 59 a 80.

TURKLE, SHERRY. (1997) *La vida en la pantalla. La construcción de identidad en la era de Internet*. Barcelona, Ed. Paidós, pp. 414.

VARGAS GUILLÉN, GERMÁN. (1999) *Filosofía, pedagogía, tecnología*. Bogotá, Universidad de San Buenaventura, pp. 222.

_____ (2000) *La fenomenología ante la inteligencia artificial*. En: *Cuadernos de Filosofía Latinoamericana*. (80-81) 2000, pp. 10 a 23.

_____ (2000) *La noción husserliana del *eidos* platónico*. En: *Fenomenología en América Latina*. Bogotá, Universidad de San Buenaventura, pp. 43 a 54.

_____ (2001) *La naturalización de la fenomenología*. En: *Franciscanum. Revista de las Ciencias del Espíritu*. (En prensa).

_____ (2002) *Pensar sobre nosotros mismos*. Ed. Sociedad de San Pablo, pp. 448.



S.M.D.