

# ESTUDIO PRELIMINAR

Diego Levis<sup>1</sup>

[www.diegolevis.com.ar](http://www.diegolevis.com.ar)

Durante siglos, el hombre ha ido construyendo una imagen propia que tiende a oponer el cuerpo a la mente, término impreciso que en castellano se utiliza para describir procesos psíquicos de carácter cognitivo o para expresar la propiedad intelectual del alma (principio o sustancia volátil e inaprensible). En este transitar, ha separado los sentimientos de la razón, a la que le ha atribuido ser el rango distintivo de la naturaleza humana. Incluso, se ha pensado a sí mismo y al resto de los seres vivos como máquinas con características particulares vinculadas con sus sistemas de organización, y no con sus componentes: «[A] un sistema vivo lo define su organización y, por lo tanto, [...] es posible explicarlo como se explica cualquier organización, vale decir, en términos de relaciones, no de propiedades de componentes»<sup>2</sup>.

En tanto «máquinas de razonar», desde hace siglos y en distintas épocas y lugares, los humanos

<sup>1</sup> Doctor en Ciencias de la Comunicación, docente titular de la Facultad de Ciencias Sociales de la UBA.

<sup>2</sup> Maturana y Varela (2003).

hemos concebido la posibilidad de construir seres artificiales capaces de replicar parcial o totalmente distintas funciones de los seres naturales (desde los movimientos hasta el pensamiento). Estatuas articuladas que podían moverse y emitir sonidos en el Antiguo Egipto, estatuas que cobran vida en la Grecia Clásica y máquinas de pensar en la Edad Media europea, calculadoras mecánicas y autómatas con formas humanas y de animales en los siglos XVI y XVII, y más recientemente robots y computadoras, son algunos de los distintos intentos por conseguir copiar, imitar, aumentar o extender algunas de las capacidades naturales de los seres vivos, incluso la de transmitir vida por medio de sistemas artificiales (creaciones humanas). El punto culminante de este anhelo es la creación (o recreación) de seres humanos por medios no naturales.

En algunas ocasiones, el esfuerzo se centra exclusivamente en replicar las capacidades intelectuales desde una perspectiva restrictiva, como es el caso de la cibernética y la inteligencia artificial, que consideran que el conjunto de la actividad humana puede reducirse a una ecuación entre volumen de información y capacidad de cálculo, y se limitan a aspirar a la creación de máquinas inteligentes capaces de competir e incluso superar la inteligencia humana. En otras, como en los casos de los robots humanoides y de los androides, el énfasis está depositado en recrear la apariencia exterior y los movimientos de un hombre o de una mujer en una máquina regulada por circuitos electrónicos, actualizando el anhelo demiúrgico, presente a lo largo de los siglos en distintas civilizaciones, de recrear artificialmente un «ser» a imagen y semejanza del ser humano:

El hombre sueña, a pesar de los peligros de la acción, ser un verdadero demiurgo, crear seres que marchen solos y se le escapen. Las máquinas de información no lo fascinan como tales, sino porque parecen señalar el viejo sueño demiúrgico. La utopía de la criatura mecánica renueva, invirtiéndolo, el tema de la creación del hombre por Dios.<sup>3</sup>

<sup>3</sup> Ruyer (1984: 34).

Pocas veces se presta suficiente atención al papel que ha cumplido el pensamiento mítico como inductor del desarrollo tecnológico. El carácter estrictamente imaginario y metafórico de las criaturas artificiales del pasado no disminuye su importancia cultural; por el contrario, permite despejar la riqueza de sus significaciones y los sitúa en un nivel de existencia más profundo que el de lo real físico en donde algunos se empeñan en colocarlos.<sup>4</sup> Así, son numerosas las obras literarias que, inspiradas en relatos, mitos y leyendas, hablan de criaturas creadas artificialmente. Hasta el inicio de la Revolución Industrial, la mayor parte de estos relatos sobre seres artificiales asociaban la mano humana, que manipula la materia, con la acción divina, la única capaz de dar la vida.

Los avances tecnológicos y científicos de la Modernidad (unidos al racionalismo surgido en la Ilustración) estimularon la imaginación de los autores. La corriente eléctrica (su control y uso) y otras tecnologías desarrolladas en la época empezaron a ser, entonces, consideradas como posibles generadoras de vida. Durante el siglo xx, la informática, y más adelante la biotecnología, permitieron concebir una nueva generación de seres artificiales idénticos morfológica y orgánicamente, en algunos casos, a los naturales. De este modo, algunos de estos seres imaginarios traspasan el límite de la ficción y se materializan (¿o cabría decir *se corporizan?*) en dispositivos más o menos fieles al modelo sobre el cual han sido creados. Tal es el caso de los robots industriales, utilizados actualmente en numerosísimos procesos fabriles.

Los primeros robots fueron descritos en una obra de teatro del escritor checo Karel Capek –quien inventó la palabra para designar lo que él mismo llamaba un *ser artificial*–, que se representó en Nueva York en octubre de 1922, en la que son imaginados como máquinas automáticas construidas a imagen del hombre y capaces de realizar sus funciones, lo cual permitiría eliminar la necesidad de la mano de obra de obreros indus-

4 Breton (1995: 52).

triales. Así, los robots, aunque máquinas, se asimilaron en el imaginario popular a las entidades artificiales de la Antigüedad. Sin embargo, es necesario distinguir los robots autómatas industriales que han ido ocupando el lugar de los obreros en el trabajo industrial y de otros trabajadores en la realización de labores de riesgo, de los robots humanoides (y sus primos hermanos los androides), que durante el último siglo han protagonizado películas, libros e historietas futuristas.

Ahora bien, los androides no son solo personajes ficcionales: la creciente capacidad de cálculo de los procesadores informáticos y los nuevos descubrimientos en el campo de la física de los materiales y de la psicología cognitiva permiten concebir nuevos avances de la robótica que permitirán, en un futuro no muy lejano, la creación de robots humanoides. Así, al menos, parecen creerlo los distintos laboratorios científicos e industriales que trabajan en esa dirección.

De algún modo, la fascinación que produce la incorporación de capacidades aparentemente «humanas» en una máquina determina la relación ambivalente que establecemos con los robots, en especial en sus versiones más «literarias» o «ficcionales», caracterizadas por la presencia simultánea de atracción y temor. Después de todo, tal como señalaba Norbert Wiener hace casi cincuenta años, la idea de poder ser reemplazados por una máquina nos sigue resultando altamente perturbadora.

El rápido desarrollo de la biotecnología permite, por otro lado, imaginar que en un futuro no muy alejado será posible la gestación de mamíferos superiores, y eventualmente de seres humanos, en un laboratorio. La clonación de mamíferos superiores es una inquietante realidad que, a la espera de nuevos avances tecnológicos, hace que esta posibilidad salga de los libros y películas de ciencia ficción y aparezca en el horizonte de la ciencia. Entre los objetivos de esta disciplina está crear seres humanos genéticamente mejorados, que tiene como antecedente el uso de prótesis de distintos tipos, entre ellas, injertos de microchips electrónicos destinados a regular funciones orgánicas. De esta integración de la máquina en el ser humano, la lite-

ratura y el cine han creado la figura del ciborg, ser humano de funciones ampliadas por dispositivos electromecánicos.

Al igual que la literatura, el cine ha dado «vida» a numerosos seres artificiales, como Pinocho (basado en *Las aventuras de Pinocho*, de Carlo Collodi de 1883) o los replicantes de *Blade Runner* (basado en *¿Sueñan los androides con ovejas mecánicas?*, novela de Phillip K. Dick de 1968), trasladados a la pantalla desde las páginas de un libro. En otros casos, encontramos distintos tipos de máquinas «vivientes» concebidas especialmente para ser protagonistas de una película: desde *Metrópolis* de Fritz Lang (1926) hasta *Inteligencia artificial* de Steven Spielberg (2001) o la mediocre *Yo, robot* (2004), son muchas las películas en las que están presentes robots y otras máquinas «vivientes» de características humanoides (en ocasiones, los robots son reemplazados por ciborgs). Todos estos filmes responden a una visión idealizada (positiva o negativa) de la integración hombre-máquina, propia del momento histórico de su realización; esta hipótesis –con la cual concuerdo– se filtra de la lectura de *La condición poshumana*.

Este apasionante y bien documentado libro de Santiago Koval analiza en profundidad los procesos de integración entre los seres humanos y los maquínicos e inscribe el significado cultural de las innovaciones tecnológicas en esta área a partir del análisis de las principales películas que, a lo largo de la historia del cine, han estado protagonizadas por robots, androides, ciborgs y poshumanos. Su visión original nos muestra el imaginario que rodea a la integración del hombre en la máquina y de la máquina en el hombre, y su representación en los discursos cinematográficos y tecnocientíficos. Se trata de un texto rico en matices que nos revela a un autor joven, de inteligencia sutil y rigor inusual en estos tiempos de comida *light* y pensamiento ligero. Cuando al talento y a la creatividad se le unen el rigor intelectual y el trabajo serio, el resultado no puede ser otro que la excelencia. Este libro es muestra de esta fórmula.

*La condición poshumana* es un extraordinario texto sobre el imaginario de nuestro tiempo, que nos interpela y nos atrapa.