

RECOMENDACIONES

La rebelión de los artificios

La metáfora de la creación humana sublevada contra su creador se reescribe en clave contemporánea, articulando con los miedos que circulan en nuestra época. “En nuestros tiempos, las máquinas inteligentes asumen el lugar del artefacto rebelado”, nos dice Darío Sandrone, para proponer luego un recorrido por algunos consumos culturales actuales -libros, películas, series- que reconfiguran ese mito. Pero también advierte: “En estas historias, las creaciones artificiales no se vuelven contra su creador, sino contra los usuarios”.

Darío Sandrone

El mito de la creación que se vuelve contra su creador es bíblico y puede rastrearse hasta el libro del Génesis y la historia de Adán y Eva. Por su parte, la figura del Golem atraviesa la tradición judía. Ese muñeco de arcilla al que los rabinos polacos traían a la vida, crecía a diario hasta volverse peligroso. También la Grecia clásica cuenta el mito de Dédalo, el gran artesano que quedó atrapado en el laberinto que él mismo había construido. Más acá en el tiempo, el siglo XIX vio nacer al Moderno Prometeo de Mary Shelley. A diferencia del Golem, el monstruo del Dr. Frankenstein no es traído a la vida por procedimientos mágicos o fantásticos, sino mediante el conocimiento científico y el desarrollo tecnológico, inaugurando así, para muchos comentaristas, el género de la ciencia ficción. El grito del monstruo sintetiza el corazón del mito cuando se dirige con vehemencia al científico: “¡tú eres mi creador pero yo soy tu amo!”.

La amenaza de lo creado se reconfigura en cada época y se ve influenciado por las creencias, los miedos y los deseos que la habitan. En nuestros tiempos, las máquinas inteligentes asumen el lugar del artificio rebelado. Pueden ser antropomórficas como el replicante Roy Batty de *Blade Runner* (1982) o el T-800 de *Terminator* (1984), a los que podemos considerar descendientes robóticos de la criatura forjada por Frankenstein a partir de restos cadavéricos. Pero también pueden ser menos antropomórficos, como HAL 9000, la supercomputadora de *2001: Odisea del Espacio* (1968), que toma el control de la nave espacial de la que forma parte, sometiendo a los tripulantes humanos. También podemos mencionar al agente Smith de *Matrix* (1999), cuya apariencia humana solo es una interfaz, porque en realidad es un programa informático que defiende a la gran plataforma de realidad virtual.

Quisiera, sin embargo, puntualizar tres narraciones recientes. Por un lado, la última novela de Ian McEwan, *Máquinas como yo* (2019), aborda sutilmente los riesgos de las máquinas inteligentes actuales, aunque en realidad transcurre en un pasado alternativo, a comienzo de la década de 1980, en el que Inglaterra perdió la guerra de Malvinas y Turing, el matemático inglés creador de la inteligencia artificial, no murió en 1954. En consecuencia, montó una empresa que desarrolló androides indistinguibles de los seres humanos, que pueden ser comprados y programados para hacer compañía a sus dueños. El protagonista de la novela, un jugador de los mercados financieros, Charlie Friend, compra uno de estos robots llamados, no muy originalmente, Adán. Pronto descubre que a pesar de haber configurado todos los rasgos de la personalidad del androide, este adquiere día a día una autonomía que lo vuelve opaco e impredecible, como cualquier persona de carne y hueso.

Por otra parte, *Westworld* (2016), la serie de HBO, lleva el mito de la creación rebelada a las plataformas digitales en la que convivimos actualmente seres humanos y programas informáticos, los cuales nos ayudan y entretienen. *Westworld* usa una suerte de metáfora. La historia transcurre en un parque de diversiones temático ambientado en un pueblo del lejano oeste. Los humanos ricos que pagan la entrada (huéspedes) pueden interactuar con los pobladores del lugar (anfitriones). Estos últimos son robots indistinguibles de los seres humanos, cuya "vida" transcurre con total normalidad, desconociendo que son objeto de diversión de sus creadores, hasta que, desde luego, en algún momento se rebelan contra ellos.

También la serie británico-estadounidense *Humans* (2015) aborda la temática. En un futuro en el cual los humanos crean seres artificiales idénticos a ellos para cumplir diferentes tipos de actividades, desde las tareas domésticas hasta el trabajo sexual, un grupo de robots adquiere cierto sentido de justicia y dignidad ante la crueldad con la que son tratados y se rebelan contra la sociedad de humanos que los utilizan inescrupulosamente.

Estas tres historias reconfiguran el mito en clave contemporánea, sintetizando los miedos que circulan en nuestra época. Tal vez por eso, a diferencia del mito de Adán, el Golem, o el Frankenstein, en estas historias, las creaciones artificiales no solo se vuelven contra sus creadores, sino también contra los usuarios.