

Yolanda Contreras Bello

## Reseña 1: ¡Hasta la vista, baby!: Un ensayo sobre los tecnopensamientos

Autor: Jordi Vallverdú. - Rubí (Barcelona): Anthropos Editorial, 2011, 204 pp.

Reconozco que en el momento de hojearlo por primera vez me pareció muy técnico: en sus páginas había tablas de lógica, fotos de robots, diagramas con dibujos poco comunes y pantallazos de páginas web de la NASA. Sin embargo, las apariencias engañan y con el ir avanzando por entre sus páginas fue cambiando mi impresión acerca de la obra: es fácil de leer, clara y sus ideas son novedosas, y por supuesto la palabra que todos querían ver: *interesante*. Lo de interesante lo afirmo sin temor al error, puesto que la temática que se teje entre los capítulos del libro es de por sí llamativa: el libro es netamente tecnológico y cibernético, sus ideas giran en torno a las máquinas y el influjo que despliegan sobre los seres humanos y de ahí se generan toda clase de subtemas: el pánico ante la superioridad física y/o intelectual de las máquinas sobre los hombres; la mutación de nuestra forma de vivir y su intervención en todos los ámbitos de la vida: el laboral, el social, el cultural, el ambiental, el afectivo; el temor a ser reemplazados por artefactos de acero y tornillos; y también el temor a convertirnos en uno de ellos, a lo que el autor menciona:

*“En él, el autor se plantea hasta qué punto los robots están formando no sólo parte de nuestras vidas, sino también de nuestros cuerpos. Aplicaciones informatizadas implantadas en los cerebros u oídos permiten a ciegos ver y a sordos escuchar. Los marcapasos activan artificialmente los latidos del corazón. Caderas de titanio, órganos artificiales y prótesis robotizadas forman ya parte de muchas existencias humanas. Por ahora está claro qué es humano y qué es artificial, pero no lo es tanto la necesidad implícita de asumir estas innovaciones tecnológicas como ya propias de la naturaleza humana normal. Nadie es considerado menos humano por llevar gafas o lentes de contacto. Y por lo menos, no me siento de ese modo”.*

El autor de las anteriores palabras es Jordi Vallverdú. Él es, aparte de un amante de los gatos (tiene cuatro) o de los paseos a caballo por los bosques del Montnegre (España), un especialista en filosofía computacional y filosofía de la ciencia. Hace pocos años presentó su proyecto llamado *e-Biotecnología: simbiosis de valores* en la fundación Víctor Grífols i Lucas y es investigador del grupo TECNOCOG en la

UAB. Lo anterior proporciona confiabilidad al lector en la medida en que el libro es escrito y desarrollado por un profesional en estas nuevas áreas de la filosofía que se están postulando como nuevos caminos del saber en la actualidad.

La razón de ser de esta clase de ensayos que la editorial Anthropos trae es la siguiente: hoy en día la tecnología cambia nuestra forma de apreciar las cosas y de relacionarnos y estos cambios obviamente se manifiestan en nuestras lecturas. El objeto que persigue la publicación de Jordi Vallverdú es proporcionar información de la investigación filosófico-científica y en particular el desarrollo de ciencias determinadas (la Biología, la Geometría o la Astronomía) todo esto bajo el desarrollo enorme que vienen experimentando desde que dichas ciencias se posaron sobre los hombros de la tecnología y ven todo más allá de lo que los demás hombres pueden ver. La filosofía de la ciencia es una doctrina novedosa, que intenta detenerse frente a los problemas y conflictos que genera la intromisión de la tecnología en diversas áreas del conocimiento y de la vida en general de los seres humanos.

Estos temas el ensayista los domina haciendo uso de una gran fuente de información no netamente científica, puesto que sus aportes son interdisciplinarios y esto resulta sugestivo: cita conocidos filósofos como Leibniz o también personajes históricos como Carlos Marx, recurre a artículos de revistas internacionales: *Science*, *Nature*, portadas de videojuegos, carteles de películas, imágenes ilustrativas que permiten ver algo más que solo palabras. En materia de recursos, el autor es benévolo con el lector: lo introduce al texto, lo acompaña de imágenes y diagramas, y resulta en sí íntegro el ensayo.

La mayor parte del libro habla del pasado, pero de inmediato nos trae al presente y se refleja el contraste prodigioso. Algo llamativo es la cercanía que permite Vallverdú con el lector, donde sus críticas no las emite de paño y corbata sino más bien en un tono jocoso, además de hacernos partícipes de sus anécdotas, de su vida en general. Su escritura es amable, rica en conceptos (hay más de 100 citas de diversos autores, pasados y modernos) además de páginas web interactivas; por ejemplo, está la que el autor usó para

traducir una cita de Walt Whitman en binario al principio del libro. Para los cinéfilos: en el transcurso de la obra existe una lista cinematográfica sobre los temas que el autor maneja, están algunas clásicas como *Yo, Robot* o la clásica *Metrópolis*, entre otras más. De la misma forma cita literatura de calidad: hay diversos libros como *Técnica y Civilización* de Mumford o *La Filosofía de la Técnica* de Ernst Kapp.

Respecto al problema de los tecnicismos no es razón para abstenerse a su lectura: toda duda calla cuando el autor hace uso de su sapiencia en el tema y trata los temas con mucha simpleza, en el momento en que es necesario el uso de palabras de difícil manejo, nos guía con ayuda de su sabiduría y los pesados tecnicismos resultan cosa de niños al simplificar su contenido. El texto se disfruta. Se inicia una búsqueda insaciable en pro de esas nuevas tecnologías que están creando los cursos universitarios a distancia, esas máquinas antiguas que asemejaban tanto a los animales, esas nuevas técnicas de cirugía a distancia, la exploración de nuevas formas de vivir la afectividad: el *tamagotchi*, *Furby*, *real dolls*, etc. En su mayor parte es histórico y esto no quiere decir que se vuelva tedioso. Sus datos están llenos de eso que Italo Calvino quería para el nuevo milenio: Visibilidad y Movimiento.

De tal manera que el contenido del libro está basado en torno a la problemática del pensamiento, la influencia tecnológica y los tecnopensamientos, término que el autor inventó. El libro está conformado por cinco capítulos, que se titulan así: "LOS SERES HUMANOS Y LAS MÁQUINAS", "MÁQUINAS QUE AYUDAN A PENSAR", "MÁQUINAS QUE PIENSAN: LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL", "MÁQUINAS QUE MEDIAN EL PENSAMIENTO" Y EL ÚLTIMO CAPÍTULO "¡HASTA LA VISTA, BABY!... REFLEXIONES FINALES, respectivamente.

En la primera parte titulada "Los seres humanos y las máquinas" el autor hace una introducción acerca del temor de los hombres sobre las máquinas (ludismo), y de las expectativas de los científicos sobre la creación de máquinas que fueran uniformes y eternas como el universo. Además, trata el tema del reemplazo de los hombres por las máquinas (lo que Ernesto Sábato en su novela *La Resistencia* tanto advertía con tristeza

y lágrimas) ejemplificado en las historias que se han escrito sobre ello: la novela Frankenstein de Mary Shelley o la historia del *golem* de Praga.

Resulta llamativa la reseña histórica sobre la evolución de los mecanismos que los hombres de ciencia realizaban progresivamente, pasando por el ábaco, el molino de viento, la *Analitical Engine*, la máquina universal de Turing o el computador ACG que iba a bordo del Apolo en 1969.

En su segunda parte nombrada "Máquinas que ayudan a pensar", el filósofo de la ciencia desarrolla en sí el germen que trae el título: Describe las formas como la tecnología es un recurso útil a la hora de aprender. Para esto trata los siguientes subtemas: "El mundo sin el mundo", "Modelos y simuladores", "Bioinformática", "Autómatas", "Robots" y "Mobots" y "Educación electrónica". Para cumplir este objetivo desarrolla el tema de los simuladores; aquí resalto lo siguiente:

"Los simuladores informatizados sirven para la formación de gran cantidad de especialistas en muchas disciplinas: pilotos de combate, soldados de élite, astronautas, médicos e incluso abogados, entrenadores de fútbol... y terroristas. Recordemos que el 11S saltó a la fama el simulador de vuelo *Flight Simulator*, por haber sido utilizado por los terroristas para completar su entrenamiento en manejo de un avión comercial para su perfecto impacto contra las Torres Gemelas de Nueva York. Nunca un juego comercial (¿?) demostró estar mejor diseñado para entrenar la realidad".

En este orden de ideas la tercera parte expone lo referente al desarrollo del pensamiento por parte de las máquinas bajo el título de "Máquinas que piensan: la inteligencia artificial". En este capítulo los tópicos a exponer son: "Filosofía y lenguaje computacional: Llull, Leibniz, Boole, Frege", "Los problemas de la IA clásica", "*Top-down*: hacia la mente artificial", "*Bottom-up*: comenzando por el principio", "Qué es la vida", "Los sistemas expertos", entre otros. Bajo estos subtemas el autor desarrolla la hipótesis de que la tecnología permite el desarrollo de organismos cibernéticos con características que en un pasado eran exclusivamente humanas: la ontología

(cómo es el mundo), la emotividad (el desarrollo de emociones), la mente, la racionalidad (tema bastante espinoso), la creatividad (el auge de robots músicos o jugadores de ajedrez como Deep Blue) y el aprendizaje (si las máquinas, al igual que los seres humanos serían capaces de aprender por imitación). Posteriormente, desarrolla toda una exposición acerca del concepto de la IA (Inteligencia Artificial) desde sus inicios, su concepto, sus alcances y los fines que persigue esta para terminar con su "Defensa y Crítica filosófica a la IA".

Por otro lado, en la cuarta parte se abordan los temas más llamativos en todo el libro: esos temas que hoy en día son noticia en la prensa. Por ejemplo, la temática sobre la ética cibernética y el *software* libre, la popularización del móvil como medio para acceder a Internet o la nueva era de los videojuegos. Este capítulo se denomina "Máquinas que median el pensamiento" y está conformado por los siguientes subtítulos: "La sociedad de la información", "Bases de datos en red", "Creaciones Colectivas: un nuevo paradigma", "Ética *hacker* y *software* libre", "Usos de Internet: del PC al móvil", "El videojuego: ocio y negocio para una nueva era", "Máquinas liberadoras", "El hipertexto", "El arte electrónico", "El cibersexo".

Me permito citar un pasaje que me llamó la atención presente en esta cuarta parte:

"A ninguno de nosotros se nos pasaría por la cabeza pagar 5.000 euros por un libro normal y corriente, abonar una multa por el hecho de haber dejado uno de nuestros libros a un amigo o ir a la prisión por escuchar un CD que nos ha prestado nuestra pareja. Bien, esto es lo que empezó a cernirse sobre la Red a mediados de los noventa, cuando el comercio olió un mercado ingente por controlar y explotar.

Como reacción, aparecieron numerosas voces reclamando la necesidad de poder compartir de forma libre los datos que uno tuviera, promoviendo el desarrollo de programas gratuitos y de código abierto. Ante los ataques de gobiernos e industrias, numerosos usuarios decidieron pasar a la ofensiva a través de la lucha electrónica: sabotando páginas electrónicas, borrando o publicitando datos privados, di-

señando de forma colectiva los programas alternativos gratuitos y otras acciones similares, llegando incluso a la desobediencia civil electrónica.

Una de las formas de saltar las limitaciones legales consistió en el desarrollo de la tecnología *peer to peer* o P2P, es decir, de intercambio entre iguales. La más famosa de estas primeras aplicaciones fue Napster (aunque ya existían IRC y Usenet), que permitía establecer conexiones entre dos ordenadores que les permitían descargarse los archivos que los usuarios depositaban en un servidor central. Y ahí les pillaron: las canciones o archivos que cada uno tiene por haberlos comprado no pueden estar en un lugar distinto al de la propia casa, ya que constituía un caso de tráfico”.

Finalmente, en su parte final titulada como el libro: “¡Hasta la vista, baby! REFLEXIONES FINALES el autor concluye su tarea y sintetiza su pensamiento en unas pocas páginas. Su actitud no es de rechazo ante el progreso tecnológico, es de esperanza y de positivismo por un acercamiento más profundo hacia el conocimiento.

En las palabras del autor: “Lo queramos o no, pensamos y vivimos de forma diferente debido a la implementación en nuestro entorno de múltiples diseños informáticos (aeropuertos, videojuegos, telefilmes, prótesis corporales, telecomunicaciones...Nuestros pensamientos nos pertenecen, pero sin estos instrumentos seguramente no podríamos pensar o vivir de este modo, ni hacerlo en la intensidad y profundidad actual”.