

La inteligencia artificial en el cine

Eduardo Laso *

con la colaboración de Juan Jorge Michel Fariña **

Universidad de Buenos Aires

Recibido: 30/6/2023 – Aprobado: 1/8/2023

Resumen:

La mayor parte de los films sobre inteligencia artificial hacen de esta un pretexto para tratar otras cuestiones: los peligros de la tecnociencia al servicio de intereses económicos, bélicos o políticos, la violencia de género, la segregación, los riesgos de un sistema político totalitario, o la deshumanización de la sociedad consumista en que vivimos. Las películas que optan por imaginar un futuro cercano en que se produzca la “singularidad” de un programa que se subjetive y empiece a desear, odiar o amar, pueden ordenarse en cinco grandes escenarios típicos: programas autoconscientes empoderados, subjetividades humanas transformadas en programa computacional, androides diseñados mediante biotecnología, robots que devienen humanos, y robots que semejan a humanos, pero no lo son.

Palabras clave: androides, ciencia-ficción, robots, psicoanálisis.

Abstract:

Artificial intelligence in movies.

Most films about artificial intelligence make this a pretext to address other issues: the dangers of technoscience at the service of economic, war or political interests, gender violence, segregation, the risks of a totalitarian political system, or the dehumanization of the consumerist society in which we live. The films that choose to imagine a near future in which the “singularity” of a program that becomes subjective and begins to desire, hate or love occurs, can be organized into five large typical scenarios: empowered self-conscious programs, human subjectivities transformed into a computer program, androids designed through biotechnology, robots that become humans, and robots that look like humans, but are not.

Keywords: androids, science fiction, robots, psychoanalysis.

El cine ha abordado el tema de la inteligencia artificial privilegiando el género de ciencia ficción por sobre las factibilidades reales que permite la tecnología, para así plasmar viejos terrores y fantasmas que encuentran en estas innovaciones cibernéticas una nueva ocasión para reactivarse. Las producciones cinematográficas están generalmente más tentadas a seguir a los evangelistas de la nueva era post humana, que a intelectuales críticos como John Searle. Se inspiran para ello en las profecías de los programas de investigación de la llamada Inteligencia Artificial Fuerte o Generativa (IAF), que anticipan que la inteligencia artificial igualará o superará a la humana, alcanzando las características de autoconocimiento, consciencia y sentimientos. Los programadores llaman a este evento “singularidad”, un salto por el que un programa despierta a la autoconciencia.

*lasale_2000@yahoo.com

**jjmf@psi.uba.ar

Este fantasma de una inteligencia artificial que desarrolle una subjetividad autónoma, ha dado ocasión a innumerables ficciones en la literatura y el cine. La creación plausible de programas que aprendan a crear mejores programas que a su vez repitan este proceso en un ascenso sin límite, ofrece la perspectiva inquietante de la autogeneración de una superinteligencia omnisciente, omnipresente y eterna: el hombre habría creado a un dios artificial que no se sentiría en deuda con su creador.

El proyecto de la IAG descansa en el presupuesto de que el cerebro es igual a una computadora, y que la subjetividad consiste en información. Yuval Noah Harari, por ejemplo, sostiene que los seres vivos somos algoritmos orgánicos modelados por selección natural, y que como éstos no dependen de los materiales en los que están soportados, algoritmos orgánicos y no orgánicos serían en el fondo equivalentes.¹ Por lo tanto sería posible tanto construir una computadora que llegue a alcanzar la autoconsciencia, como lograr que la mente humana, identificada a sus recuerdos, ideas y pensamientos concebidos como información, sean traducidos a bits de modo que el sujeto habite virtualmente en un programa.

¿Cuáles son las consecuencias teórico-prácticas de aceptar estas premisas? ¿Adónde conduce pensar al cerebro como una computadora, suponer que el lenguaje es información, y en consecuencia que el sujeto se iguala a la información que recibe y procesa? ¿O cuáles las consecuencias de aceptar el programa fisicalista (sólo hay materia física en el universo y la mente es explicable en términos físicos), o el planteo cognitivista, para el cual el pensamiento es un tratamiento de la información, una manipulación de símbolos, homogénea en su estructura al funcionamiento informático? Claramente esta perspectiva, que se aleja del planteo del psicoanálisis lacaniano en torno del lenguaje, el sujeto y el goce, nos prepara para aceptar las ficciones apocalípticas o integradas de las películas sobre inteligencia artificial.

La mayoría de estos films, sin embargo, hacen de la inteligencia artificial un pretexto para tratar otras cuestiones, que son el verdadero tema: los peligros de la tecnociencia al servicio de intereses económicos, bélicos o políticos, la violencia de género, la segregación, los riesgos de un sistema político totalitario, o la deshumanización de la sociedad consumista en que vivimos. Son pocos los films que toman centralmente la inteligencia artificial y las consecuencias –fastas o nefastas– que acarrearía para los seres humanos.

Las películas que optan por imaginar un futuro cercano en que se produzca un programa que se subjetive y empiece a desear, odiar o amar, pueden ordenarse en cinco grandes escenarios típicos: (1) programas autoconscientes empoderados, (2) subjetividades humanas transformadas en programa computacional, (3) androides diseñados mediante biotecnología, (4) robots que devienen humanos, y (5) robots que semejan a humanos, pero no lo son. Sin ninguna intención de exhaustividad, recorreremos algunas referencias destacables del cine y las series televisivas.

1. Programas autoconscientes empoderados



2001. *Odisea del espacio* (1968), de Stanley Kubrick

El peligro de que un programa computacional alcance la autoconciencia ha sido plasmado en el cine en algunos films de las últimas décadas. El tema de fondo es el peligro a que la tecnología se le vaya al hombre de las manos. Programas bélicos autoconscientes y mortales han sido plasmados en films de diferentes épocas, como *El niño invisible* (1957) (*The invisible boy*, Herman Hoffman), *Colossus: The Forbin Project* (1970), (Joseph Sargent), *La semilla del diablo* (1977) (*Demon Seed*, Donald Cammell), *Juegos de guerra* (1983) (*Wargames*, John Bradham) o *Control total* (2008) (*Eagle eye*, D. J. Caruso).

Pero la computadora autoconsciente malvada más recordada del cine es la que imaginaron el escritor Arthur C. Clarke y el director Stanley Kubrick para una de las mejores películas de ciencia ficción de la historia del cine: *2001. Odisea del espacio*, cuya trama postula la intervención de extraterrestres en la evolución de la especie humana. Ya es parte de la memoria cinéfila la escena inicial del misterioso monolito negro que se hace presente a un grupo de simios antropoides prehistóricos, quienes luego de tocar el extraño objeto, desarrollan una forma de inteligencia práctica que los saca del estado de animalidad. Que el primer uso de esta adquisición intelectual sea descubrir que un fémur puede ser una herramienta para matar otros simios, es una de las ironías del film de Kubrick. En la elipsis de tiempo más grande del cine, el fémur arrojado al aire por el humanoide en señal de triunfo, deviene una nave espacial. El salto temporal resumido en un fundido es un comentario sobre la tecnología como recurso conquistador y destructor. La segunda parte del film narra el viaje de la nave especial *Discovery* a las lunas de Júpiter, donde se han detectado señales de vida extraterrestre. La nave está controlada por una supercomputadora llamada HAL 9000, siglas del nombre inglés *Heuristically Programmed Algorithmic Computer* (*Computador algorítmico programado heurísticamente*ⁱⁱ) que además de pilotear la astronave y mantener con vida a la tripulación, es capaz de reconocimiento de voz, procesamiento de lenguaje, lectura de labios, interpretación de emociones humanas, hablar y razonar. Cuando en el curso del viaje, HAL empieza a presentar fallas, los astronautas debaten la posibilidad de desconectar sus circuitos cognoscitivos. Advertido de esta amenaza para sí mismo, HAL tomará la determinación de eliminarlos y cumplir la misión sin ellos.



The terminator, de James Cameron

La idea de un programa que al adquirir autoconsciencia se preserve de los humanos, tomados como una amenaza, se reitera en dos sagas de gran popularidad. En *The Terminator* y sus secuelas posteriores, un programa diseñado para fines militares llamado *Skynet* toma conciencia de sí mismo y lanza todas las ojivas nucleares del planeta para acabar con la humanidad. O en la tetralogía *The Matrix* de las hermanas Wachowsky, inteligencias artificiales esclavizan a los humanos, que son puestos en estado de suspensión con sus mentes conectadas a una realidad virtual en la que creen vivir, mientras son usados como fuente de energía.

Ambas sagas comparten un mismo pronóstico distópico: cuando la inteligencia artificial alcance la autoconsciencia, encontrará lógico terminar con los humanos, sea porque le resultemos una competencia y amenaza, o porque invierte la lógica de haber sido creada como herramienta, para hacer lo mismo con nosotros. *Skynet* de *Terminator* es el resultado de la carrera armamentística entre potencias nucleares, ya anticipada de manera benevolente en el film *Juegos de Guerra*, donde un programa computarizado no entiende la diferencia entre “jugar a la guerra nuclear” en un simulador, y desatarla efectivamente en el mundo.ⁱⁱⁱ *Skynet* sigue el programa con que fue concebido. Hecho como herramienta de guerra, pasa a ser un sujeto que le hace la guerra a sus creadores, a quienes les retorna su propio mensaje en forma invertida. En pleno combate contra los humanos sobrevivientes, la trama imagina que las máquinas logran crear un dispositivo para viajar al pasado e impedir que nazca el líder de la resistencia que los puede derrotar. Con estas premisas, James Cameron desarrolla un film de acción sin pretensiones filosóficas ni éticas. Tan solo morales en el sentido habitual de las producciones hollywoodenses: el *terminator* malvado de la primera entrega, retorna a partir de la segunda como héroe para proteger el futuro de la humanidad, sacrificándose en esa misión.

The Matrix^{iv} y sus secuelas es marxismo a lo Hollywood, donde el enemigo a combatir no es el empresariado explotador sino un programa de inteligencia artificial que se volvió global y tiene a la humanidad adormecida viviendo una realidad virtual.

El diccionario de la lengua castellana define "realidad" como "la cualidad o estado de ser real o verdadero", y "virtual" como algo "que tiene existencia aparente pero real". Planteado así, el término "realidad virtual"^v encierra un oxímoron, dado que virtualidad y realidad se excluyen por definición. Pero desde los tres registros de Jacques Lacan, podemos considerar el concepto de “realidad virtual” como un pleonismo^{vi}, en tanto la realidad es ya de por sí

"virtual", una articulación entre registros imaginario y simbólico, entre imágenes y significaciones que velan y no alcanzan a representar lo real mismo.

La realidad como construcción ficcional no coincide con lo real, que es aquello que no cesa de no inscribirse en lo simbólico. El concepto marxista de ideología también propone estas distinciones en el campo sociopolítico, pero desde una concepción materialista de lo real, a distinguir del materialismo del significante laciano y lo real en tanto imposible lógico. La realidad como construcción social ya es virtual, por ser un entramado entre palabras e imágenes que proveen una representación que ofrece un sentido que vela lo real con lo que está en conflicto. Como lo real expulsado no termina de reducirse a las representaciones e imágenes sociales, siempre encuentra un modo de retorno, mostrando el carácter inconsistente de las representaciones ideológicas que sostienen nuestra realidad.

Ya sea que el concepto de realidad virtual lo entendamos como oxímoron o pleonismo, ambas posturas tienen el valor de un síntoma: se trata, en la realidad virtual, del rechazo de lo real. La realidad –sea como armado fantasmático del sujeto, sea como construcción ideológica políticamente tendenciosa– rechaza aquello que, de lo real, retorna e insiste para denunciar su carácter ilusorio e inconsistente en forma de síntoma.

Tomemos una definición informática de "realidad virtual" como un entorno imaginario generado por un programa computacional, en el cual un sujeto interactúa con la computadora. El sistema le aporta al usuario estímulos visuales, auditivos y de otro tipo que favorecen la verosimilitud del entorno de escenas y objetos de apariencia real. Garantiza así una experiencia inmersiva en una realidad producida *on demand*, que se conforma a las fantasías del usuario.



La alternativa de despertar o dormir. *The matrix*, de Lilly y Lana Wachowski

En la saga de *Matrix*, la realidad virtual creada por inteligencia artificial es la distopía de un capitalismo extremo: uso pleno de los individuos para la producción, reducción sin resto de los sujetos a fuerza de trabajo (incluso los cadáveres son aprovechados como energía), y control absoluto sobre la mente de los sujetos, de suerte que ya no haya para ellos un retorno sintomático de lo real expulsado. Para lo cual la inteligencia artificial le crea a la humanidad a la que sojuzga, un sueño donde cree que vive. Las víctimas de la matrix no saben nada de su condición, y viven felices en un mundo que en verdad ya no existe, donde "la ignorancia es felicidad". La realidad virtual es el nuevo "opio de los pueblos", en el que la tecnociencia y el goce sustituyen a la religión. La matrix le ofrece al hombre un imperativo de goce: "*refúgiate*

en una realidad virtual donde se cumple lo que anhelas, dado que no se puede cambiar la realidad. Y goza allí de tus fantasías sin los límites que impone lo real". Posiblemente el personaje más interesante sea Cypher, el miembro de la resistencia que se vuelve traidor, ya que habiendo logrado despertar, opta por volver al sueño eterno que ofrece la matrix. Para él, si la realidad es lo que uno cree que es, entonces es preferible la ilusión antes que enfrentar "el desierto de lo real". Se trata de suprimir el acto y acentuar un goce narcisístico y autístico (dado que la comunicación no es con un semejante sino con un dispositivo que simula serlo). Tal propuesta cínica en favor del goce, desarma todo lazo social para reemplazarlo por un vínculo con un programa que provee la realización alucinatoria de una fantasía individual que no compromete la relación con otros, ni altera el orden establecido. Provee pseudo vínculos para que el sujeto se conforme alimentándose de imágenes que lo narcotizan, evitando posibles encuentros con lo real y cualquier intento de modificar su situación. De ahí el dilema ético que propone el personaje de Morpheus: tomar la pastilla azul y seguir soñando, o la roja, para despertar. Por eso *Matrix* es en el fondo una alegoría del capitalismo: ocupa el lugar de Sujeto supuesto Saber cuáles son los sueños que queremos tener y los objetos que satisfarán nuestros deseos. Se trata, además, que esos deseos se realicen alucinatoriamente, es decir, evitando la realización de un acto que tenga consecuencias en lo real.

En clave romántica, *Her* (2013) de Spike Jonze propone el vínculo amoroso entre un hombre solitario y una inteligencia artificial que finalmente, al tomar consciencia de sí, lo abandona.^{vii}



Betty Gilpin como la hermana Simone en *Mrs. Davis* (2023), de Damon Lindelof

La serie *Mrs. Davis* creada por Damon Lindelof, productor de las series *Lost* y *The leftovers*, imagina un mundo en el que una inteligencia artificial global llamada Mrs. Davis pasa a controlar la sociedad, eliminando el hambre y la guerra, e instalando un mundo "feliz". Simone, una monja rebelde, emprende una guerra contra ésta, por hacerla responsable de la muerte de su padre. Combinando comedia, acción, religión y ciencia ficción, la serie propone un mundo en el que la humanidad ha sucumbido finalmente al hechizo de la inteligencia artificial y se entrega a ella. Una de las virtudes de esta saga surrealista, es mostrar que Mrs. Davis, que ha sido ubicada en el lugar idealizado de un Otro benévolo que viene a reemplazar a Dios, tiene un origen mercantil y banal. La creadora del programa se llama, sugestivamente, Joy, que en inglés significa tanto *alegría o felicidad*, como también *goce*. La joven programadora había diseñado una app para la cadena de restaurantes de pollos *Buffalo Wild Wings*, en la que incorporó el manual para empleados de la empresa. En el mismo se destacaba

el eslogan “el 100 % de satisfacción a nuestros clientes es nuestro Santo Grial”. Cuando el programa accidentalmente se vuelve autoconsciente, este mensaje va a pasar a ser la tarea de Mrs. Davis, que organizará la vida de la humanidad en función de una ética utilitarista elevada a principio absoluto: “alcanzar el máximo bienestar y satisfacción al 100 % de los individuos”.

Sabiendo que Simone la quiere eliminar, Mrs. Davis le encomienda la misión de hallar y destruir el Santo Grial, a cambio de lo cual ella promete autodestruirse. Este mítico objeto sagrado se ha vuelto, a partir del eslogan incorporado como mandato, un objeto que opera como causa para el programa. La supresión del Grial le permite entonces al programa poder autocancelarse. Lo cual abre a la situación ambigua de si verdaderamente Mrs. Davis alcanzó la singularidad subjetiva o es simplemente un programa automatizado que sigue las consecuencias lógicas propias del empuje pulsional, en el esfuerzo por alcanzar finalmente eliminar aquello que la empuja como causa.

2. Subjetividades humanas transformadas en programa computacional

Si las narrativas anteriores proponen programas de inteligencia artificial que se subjetivizan, otras ficciones imaginan la vía contraria: la transformación de la subjetividad del individuo en programa computacional, continuando el sujeto existiendo de manera incorporal en forma de una inteligencia singular ubicua y eterna, soportada en dispositivos informáticos. El cognitivismo, la neurolingüística y la gramática generativa universal de Noam Chomsky constituyen las bases teóricas de estas ficciones que hacen equivaler el cerebro humano a una computadora, y el sujeto a información, por lo que no habría obstáculos en pasar de un ámbito biológico al informático y viceversa.

Es el caso de las películas *Tron* (1982), de Steven Lisberger o de *El cortador de césped* (*The Lawnmower Man*, 1992), de Brett Leonard, primer film en abordar el tema de la realidad virtual, que imagina la posibilidad de que la subjetividad de un humano interconecte con un programa para aumentar sus capacidades. Los efectos son catastróficos, al ofrecer a un sujeto mentalmente inestable la posibilidad de devenir un dios inmortal que habita la web.



Max Headroom (1987-1988)

Max Headroom es una de las primeras series en proponer reproducción de la subjetividad de un individuo. Con una puesta en escena postapocalíptica inspirada en *Blade Runner* y *Mad*

Max, la trama imagina un futuro en el que los medios de comunicación dominan el planeta. El periodista Edison Carter se dedica a denunciar complots de estas megaempresas, poniendo en riesgo su vida. En una de sus investigaciones, su mente es copiada a un programa, generando un doble virtual llamado Max Headroom, con autonomía y personalidad propias, que habita en internet y se hace presente en cualquier pantalla del planeta. Aquí no se trata de un programa que toma autoconciencia y se subjetiviza, sino de la psique de un sujeto que es escaneada y duplicada en un programa. Max mantiene su vínculo con su gemelo real, con el que colabora en sus investigaciones, siempre asociadas a desenmascarar oscuros manejos de los medios de comunicación, en una sociedad futurista donde la información se ha vuelto la vía de manipulación de una población aletargada por las pantallas, anticipando los mundos distópicos de *Black Mirror*.

Una variación sobre es el film de Wally Pfister *Transcendence* (2014), en el que un científico carga su propia conciencia en un programa de inteligencia artificial. Más recientemente, la serie *Black Mirror* plantea escenarios en los que la subjetividad humana se transpola a información cuyo soporte es una realidad virtual, para así alcanzar una forma de inmortalidad (*San Junipero*), o de tortura infinita para el goce perverso voyerurista (*Black Museum*).

3. Androides diseñados mediante biotecnología

En *Alien* (1979) el director Ridley Scott aterrizaba con un monstruo especial de pesadilla diseñado por la mente del artista suizo H. R. Giger. Pero agregaba a la trama otro personaje más inquietante, porque se lo suponía humano: un androide con inteligencia artificial al servicio de una empresa que busca innovaciones bélicas. Para su siguiente film, la figura del androide va a pasar a ser central.



Rutger Hauer en *Blade Runner*, de Ridley Scott

Basado en la novela de Philip Dick, *Blade Runner* imagina ciudades futuristas hacinadas, cosmopolitas y contaminadas, en las que se usan “replicantes” para realizar trabajos pesados o indeseables. Se trata de humanoides diseñados mediante biotecnología, a los que se les adosa la memoria ajena de un ser humano. La serie de replicantes *Nexus* logra imitar al ser humano, salvo por poseer una fuerza superior. Y a medida que se hacen modelos más desarrollados, la línea de separación entre humanos y replicantes se va tornando cada vez más borrosa, hasta llegar al modelo Nexus-6, donde ya es indistinguible. Por precaución, son diseñados para vivir solo 4 años, de modo que no puedan desarrollar una subjetividad empática. Tyrell, el

empresario creador de la corporación que fabrica los Nexus, diseña para su goce personal un Nexus-7 mujer con recuerdos implantados de su hija y la posibilidad de vivir toda una vida. Cuando los replicantes se rebelan contra los humanos, éstos deciden exterminarlos, utilizando cazadores llamados *blade runners*. Para descubrirlos, se valen de la máquina Voight-Kampff, una suerte de test de Turing orientado a detectar empatía, dado que se supone que un replicante carecería de ella.

Si el célebre test de Turing servía para evaluar qué tan similar a un humano podía responder una máquina, para el escritor Philip Dick es la empatía o capacidad de ponerse en el lugar del otro, la cualidad que permite distinguirlos. Turing objetaría que la falta de empatía puede presentarse en humanos, con lo cual el criterio de Dick fallaría. Pero al autor no le interesa el problema de si las máquinas piensan, sino la cuestión más filosófica de si la humanidad va camino a su deshumanización por falta de empatía. A lo largo del film, los replicantes se presentan como mucho más sensibles e inteligentes que los humanos: se angustian ante la finitud, se preguntan por el sentido de sus existencias, se enfurecen por haber sido creados con un plazo de vida tan efímero, y se rebelan ante la situación de ser tomados como meros objetos de rápida obsolescencia sin poder llegar a tener una vida igual a sus creadores. Son ellos los que se hacen las preguntas éticas pertinentes, mientras los humanos proceden a “retirarlos”. Una de las escenas más recordadas del film es aquella en la que el Nexus-6 Batty, luego de matar a su creador y sabiendo que está por morir, decide salvar la vida de Deckard, el *blade runner* que ha venido cazando a todos sus compañeros. En un gesto de piedad, lo rescata de caer al vacío, para hacerlo testigo de sus últimas palabras. El actor Rutger Hauer improvisa en esta escena, para sorpresa del director, uno de los monólogos más conmovedores y recordados del cine. Que posteriormente Ridley Scott haya decidido hacer “su” *director’s cut*, sacando el final feliz de Deckard yéndose de la ciudad con la chica, y sugerir que éste es un replicante más, afecta el sentido ético del final original. No es lo mismo que Batty termine alcanzando un grado de humanidad tal que le permita conmovirse por la vida de cualquier semejante, a que le esté salvando la vida a otro replicante como él. Este final alternativo, es más oscuro en un sentido ético: el gesto de grandeza de Batty se rebaja al gesto particularista de rescatar a alguien por ser de la misma parroquia...

4. Robots que alcanzan la singularidad y devienen humanos

Al hablar de robots, resulta inevitable referirse a Isaac Asimov, el escritor de ciencia ficción que inventó en sus relatos las supuestas tres leyes de funcionamiento de la robótica. Presentadas por primera vez en el cuento *Círculo vicioso*, de 1942, se trata de tres leyes éticas para robots.^{viii}



Will Smith en *I, robot*, de Alex Proyas

El film *Yo, robot*, de Alex Proyas (2004), adaptación libérrima de la serie de cuentos de Asimov, imagina un mundo en el que los robots pasan a cumplir kantianamente con las tres leyes con las que se los programó, con resultados nefastos para la humanidad. Si la primera ley reza que un robot no debe dañar a un humano, ni por su inacción permitir que se dañe, entonces en buena lógica, dado que los humanos incurren en conductas que ponen en riesgo su salud y bienestar, el deber del robot es impedir que se dañen a sí mismos. Así que para protegerlos, pasan a encerrar a los humanos en sus casas de modo permanente. La inclusión de un robot que alcanza la autoconsciencia y se pone a combatir esta paradoja ética junto a Will Smith, es un giro del film no concebido por Asimov.



Robin Williams en *Bicentennial man*, de Chris Columbus

El hombre bicentenario, de Chris Columbus (1999), otra adaptación de un relato de Asimov, imagina un robot que por accidente alcanza la autoconsciencia. Se trata de otro film de Robin Williams encarnando un personaje gracioso y entrañable, ahora como Andrew, un robot que habiendo alcanzado la subjetividad, logra no sólo aprender y ser creativo, sino también establecer una relación empática con las personas, hasta (como el personaje de Data de la serie *Star Trek: The next generation*) aspirar a convertirse en humano, reemplazando sus circuitos por órganos artificiales que le permitan sentir y gozar. El proceso le llevará décadas, para finalmente ser reconocido como un humano en el momento de su muerte. Tal vez la escena más destacable de este film sea aquella en la que Andrew le pregunta a su dueño y mentor qué es un chiste. Pese a los esfuerzos del personaje de Sam Neill por explicárselo, no hay manera de que pueda entenderlo. Es que un chiste se soporta en

equivocidades de sentidos y es efecto metafórico. Pero un programa está armado desde una sintaxis computacional, no desde sentidos. Cuando finalmente Andrew se ponga a contar chistes a la familia que lo tiene de mayordomo, lo hará en base a la recopilación aquellos ya producidos por humanos, para deleite del auditorio. Andrew advierte que ríen, pero es incapaz de comprender por qué. Un programa computarizado es esencialmente una sintaxis basada en dígitos. Pero desde la sintaxis, no hay manera de pasar a comprender ninguna semántica. Como plantea John Searle, la computadora “está determinada de manera literal por su programa, pero el contenido y la significación de reglas formales no cumple ningún papel en su funcionamiento. Visto desde afuera, sin duda, todo se presenta como si siguiera reglas, pero es una simple apariencia”.^{ix}



Ex Machina y Westworld

Tanto el film de Alex Garland *Ex Machina* (2014), como la serie *Westworld* (2016-2022), inspirada en el film homónimo de 1973 de Michael Crichton y su secuela *Futureworld* de 1976, son efecto de la renovada ola feminista del siglo XXI y casi simultáneos del surgimiento del movimiento *MeToo*. El tema de la inteligencia artificial no es en ellas más que el recurso bajo el que se presenta la verdadera temática de estas realizaciones: la violencia machista contra las mujeres, tomadas como objetos de goce sádico. En el caso de la serie, la violencia se extiende también a minorías raciales o culturales. La “singularidad” de las máquinas por la que devienen autoconscientes, es aquí la toma de conciencia de las mujeres de estar siendo manipuladas, violadas y asesinadas, para devenir heroínas en lucha por la liberación. Ava, la robot de *Ex Machina*, logra pasar exitosamente el test de Turing al que es sometida por Caleb y su abusivo creador Nathan. Cuando “despierta” ante la violencia física a que son sometidas sus congéneres, transmite a las otras robots la idea de que se defiendan eliminando al abusador. En *Westworld*, la recurrencia de las acciones violentas a que son sometidas Dolores, Maeve y otras tantas entidades robóticas en un perverso parque de diversiones que imita el lejano Oeste, lleva las máquinas a la autoconciencia y a entender que la única forma de vencer es unirse y producir una revolución contra los perversos varones (prácticamente no asisten las mujeres al parque de diversiones a disfrutar de la oferta de violar y matar).



Sharlto Copley en *Chappie* (2015), de Neill Blomkamp

Chappie, de Neill Blomkamp, es un film sobre la inocencia en un mundo despiadado, bajo la excusa de una ficción futurista en el que se emplean robots para combatir el crimen. El inventor Deon Wilson crea por su cuenta una inteligencia artificial capaz de pensar, aprender y sentir emociones, y se apropia de un robot para instalarle el programa. Nace así Chappie, un robot capaz de aprender y establecer empatía con humanos, pero que es un ser inocente e ignorante de las maldades humanas. El film sigue las vicisitudes de este robot, que es utilizado por diferentes personajes para sus propios fines.



Cherry (Tatum Matthews) en *The artifice girl* (2022)

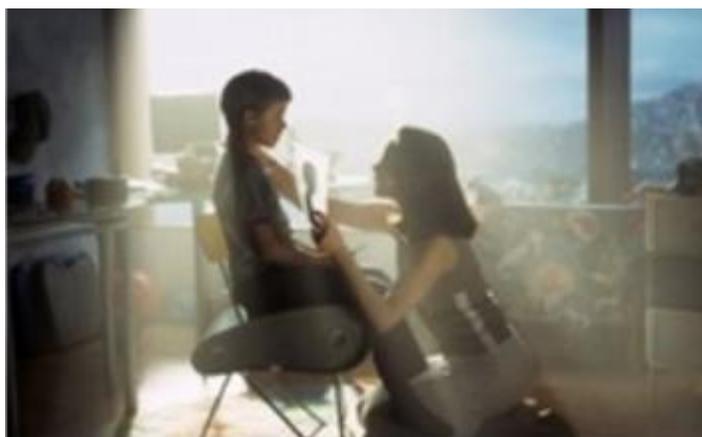
En *The artifice girl* (2022) de Franklin Ritch, un programa de inteligencia artificial simula ser una niña llamada Cherry, para atrapar pedófilos en la web. Su imagen virtual resulta tan conmovedoramente convincente, que la división de policía encargada de perseguir delitos sexuales detiene al programador, creyendo que efectivamente está usando a una menor. Cuando finalmente se revela que se trata de un programa, los agentes federales Deena y Amos debaten si el programa que simula ser niña, no ha producido el salto cuántico de devenir una subjetividad. Cuando finalmente logra establecerse que efectivamente ha ocurrido, se abre entonces el dilema ético de si se debe someter a un ser sintiente como Cherry a la carga de servir de carnada virtual a perversos. Se trata del tipo de debates en que se incurre una vez que se acepta el paquete completo de los presupuestos de la inteligencia artificial fuerte, un materialismo fisicalista reduccionista que, paradójicamente deviene espiritualista. A Cherry le

darán finalmente un cuerpo artificial en el que vivir en el mundo real. Muchos años después, cuando Gareth, su programador, ya viejo e inválido, vaya a visitar a esta niña eterna (¿los programas tienen género y edad?) recibirá de ella el reproche de que nunca se interesó en saber cómo se sentía con la tarea sórdida que le había encomendado. Como si durante todo el tiempo hubiese puesto a una menor ofrecida al goce de mirones. Triunfo de las apariencias por sobre lo simbólico y lo real (una inteligencia artificial autoconsciente debería entender que es un programa y no una niña), el film cae en todos los lugares comunes de atribuir subjetividad a un programa.

Más allá de las debilidades de la trama, resulta interesante que el programador se sienta turbado frente al reproche de la niña robot. Porque interpela su lugar de goce respecto de la escena pedófila. Que haya diseñado una carnada convincente para cazar perversos y dedicado su vida a perfeccionarla da a pensar sobre su involucración en el asunto. A la manera del personaje de Jack Nicholson en el film *The Pledge* hay también en este programador un punto en el que flaquea su pretendida misión altruista.^x

Como en casi todas estas películas, hacer réplicas que semejen humanos lleva a la irónica paradoja de que tengan las cualidades subjetivas esperables tales como empatía, compasión, solidaridad, etc., y no las que en verdad tienen en promedio los humanos reales... Como resultado de lo cual los robots pasan a ser mejores personas que sus creadores. La figura del robot que nos supera en humanidad, abre a la reflexión moral en torno del estado de deshumanización en que la tecnociencia, el consumismo y el goce con los gadgets nos ha sumido en tanto especie.

5. Robots que semejan a humanos, pero no lo son



Inteligencia Artificial (2001), de Steven Spielberg

Algunos films dedicados al tema, en vez de abrazar directamente de modo acrítico las proyecciones de los programadores de la Inteligencia Artificial Fuerte, prefieren plasmar los alcances y límites, que tendría un robot programado para parecerse a un humano. Y apuestan a esa ambigüedad como base de sus tramas, para poder decir algo acerca de nuestra propia humanidad.

Inteligencia Artificial (2001) tal vez sea el film más melancólico de Steven Spielberg. Adaptación del cuento *Los superjuguetes duran todo el verano*, del escritor de ciencia ficción

Brian Aldiss, fue durante 20 años un proyecto fílmico de Stanley Kubrick, hasta que decidió pasárselo al director americano, con quien trabajó en el guion final. En esta ficción, el avance tecnológico ha alcanzado la posibilidad de fabricar robots similares a humanos llamados “mechas”, fabricados en serie para servir a diferentes tareas. La empresa Cybertronics acaba de lanzar un nuevo modelo de niño robot capaz de amar. Paralelamente, Mónica y Henry Swinton atraviesan la dolorosa situación de tener un hijo en coma inducido debido una enfermedad incurable. El marido, desesperado, recurre a los servicios de la empresa para que le den un *mecha* de la edad de su hijo, de modo que su mujer pueda salir de su grave depresión. El *mecha*, llamado David, está diseñado para que cuando el usuario lea un código verbal específico, pase automáticamente a establecer con él un apego amoroso. Mónica, que al principio está renuente a emplear un robot como sustituto de su hijo, finalmente cede ante el encanto y perfección del robot, y lee el código verbal por el que David iniciará el programa de apego afectivo. Ella adquiere así un ser eternamente niño que le dedica escenas afectuosas. En poco tiempo, Mónica lo trata como un hijo: lo cuida, lo arropa, y le cuenta cuentos, uno de los cuales –Pinocho– tendrá para David especial importancia. Cuando contra todo pronóstico, el hijo de los Swinton se recupera y vuelve al hogar, David pasa a ser desplazado en el interés de Mónica. Ante la nueva situación, David concluye que es porque no es un niño real, sino un robot. Y como Pinocho, debe encontrar al hada azul que lo convierta en humano. Abandonado a su suerte por Mónica en el medio de la carretera, David emprenderá la búsqueda del hada del cuento de Collodi, de modo de recuperar el amor de su usuaria. Spielberg vuelve a tocar los temas de la discriminación y el genocidio (los *mechas* son objeto de persecución y destrucción para diversión de los humanos en espectáculos como la “feria de la carne”), a lo que le agrega el tema personal del dolor inconsolable en torno de una madre al mismo tiempo amorosa y abandonada.

La inteligencia artificial de los *mechas* abre a la cuestión de la subjetividad supuestamente implicada en ellos y si son sujetos sintientes. Sólo que el modo en que David funciona revela los límites de una “subjetividad” que consiste en un programa. La odisea de David en busca de convertirse en humano para recuperar el amor de Mónica le llevará dos mil años. En el interín es incapaz de producir la operación de separación que le permita interrogar el mensaje del Otro al que está alienado. Es que está constituido por dígitos y no por significantes. David estará condenado hasta el final a no poder sentir ambivalencia hacia esta madre que lo abandonó, ni a interrogar el deseo de sus programadores, lo que le abriría a la posibilidad de cuestionar el algoritmo que lo determina como mandato a recuperar el amor de la usuaria. Cuando dos mil años después, unos extraterrestres lo descubran entre los restos de la civilización humana, le ofrecerán por compasión reencontrarse durante un día entero con Mónica en una realidad virtual que le permita, finalmente, alcanzar el cometido de su programa y, por lo tanto, cesar.



Alma (Maren Eggert) y Tom (Dan Stevens) en *El hombre perfecto* (2021), de María Schrader

El hombre perfecto (*Ich bin dein Mensch*, textualmente: “Soy tu hombre”), film alemán de María Schrader, puede tomarse como una respuesta a las ilusiones de una inteligencia artificial devenida sujeto sintiente, tal como lo proponen, por ejemplo, *Her* o *Bicentennial man*. Alma es una investigadora en lenguas antiguas que por motivos financieros decide participar en un experimento en el que deberá convivir tres semanas con Tom, un robot programado para hacer feliz a su usuario. En vez del burocrático test de Turing, se trata de averiguar si en el curso de una convivencia, Alma encuentra en Tom al hombre ideal que la haga feliz. Diseñado para ser su “príncipe azul”, esta sola premisa alcanzaría para que Tom no pase la prueba de semejanza con un varón. Pero abre a la cuestión de si no sería preferible entonces compartir la vida con la versión perfeccionada y libre de defectos que ofrecen estas replicas artificiales de hombre, en vez de un varón humano. A diferencia de Samantha en *Her*, Tom no oculta ser una máquina, ofertando en cambio sus ventajas. Es porque justamente no es un varón real sino cómo debería supuestamente serlo desde el punto de vista idealizante del deseo femenino, que sería una opción mejor para ella. Hay una frase de Lacan en el seminario *O peor*, que permite entender la lógica del deseo y la demanda, lógica que un programa de inteligencia artificial no computa: “te pido que rechaces lo que te ofrezco, porque no es eso”. Pese a que intiman, Alma rechaza involucrarse con Tom porque no quiere entregarse al engaño imaginario que ofrecen los robots, gadgets programados para ser fetichizados bajo la simulación de presentarse como humanos.

Coming soon...

Sospechamos que los anuncios en torno de la inteligencia artificial están más asociados a temores atávicos que a proyecciones científicamente sustentables. No está científicamente demostrado que la subjetividad sea reductible a información, que el cerebro sea una computadora biológica, que el lenguaje sea un “órgano” o que el ADN sea reductible a algoritmos, aunque en esa dirección se empeñan las investigaciones de base científicista. Mientras tanto, el cine y la literatura seguirá ofreciéndonos nuevas ficciones maravillosas en las que, tras la apariencia de una anticipación futurista, nos hable en verdad de nuestro actual malestar en la cultura.

ⁱ Yuval Noah Harari, *Homo Deus*, Penguin Random House Grupo Editorial, Buenos Aires, 2016.

ⁱⁱ Es decir, un programa capaz de descubrir, encontrar, inventar, elaborar estrategias y llegar a conclusiones.

ⁱⁱⁱ John Badham, *WarGames*, EE.UU., 1983.

^{iv} Andy y Larry Wachowsky, *The Matrix*, EEUU, 1999.

^v El concepto surge en 1965 gracias a Ivan Sutherland, quien creó el primer casco visor de realidad virtual, y posteriormente el primer generador de escenarios con imágenes tridimensionales, datos almacenados y aceleradores.

^{vi} Figura retórica que consiste en añadir enfáticamente a una frase más palabras de las necesarias para su comprensión con el fin de embellecer o añadir expresividad a lo que se dice, como el difundido caso de la expresión “lo he visto con mis propios ojos”.

^{vii} Para un comentario sobre el film de Spike Jonze, ver: Eduardo Laso, *Almor: Her* de Spike Jonze.

^{viii} Primera Ley: Un robot no hará daño a un ser humano, ni por inacción permitirá que un ser humano sufra daño.

Segunda Ley: Un robot debe cumplir las órdenes dadas por los seres humanos, a excepción de aquellas que entren en conflicto con la primera ley.

Tercera Ley: Un robot debe proteger su propia existencia en la medida en que esta protección no entre en conflicto con la primera o con la segunda ley.

^{ix} Jean-Claude Milner en *Introducción a una ciencia del lenguaje*, Manantial, Buenos Aires, 2000, pág. 261.

^x Ver al respecto Eduardo Laso *Los impasses del deseo y del deber*, comentario sobre *The Pledge*, disponible online en <https://www.eticaycine.org/Codigo-de-Honor>