ANTONIO CASTLES GÓMEZ

CONTRA LA MÁQUINA

CONTRA LA MÁQUINA

Según se cuenta, hubo un autómata construido de manera tal, que, a cada movimiento de un jugador de ajedrez, respondía con otro, que le aseguraba el triunfo en la partida. Un muñeco vestido de turco, con la boquilla del narguile en la boca, estaba sentado ante el tablero que descansaba sobre una amplia mesa. Un sistema de espejos producía la ilusión de que todos los lados de la mesa eran transparentes. En realidad, dentro de ella había un enano jorobado que era un maestro en ajedrez y que movía la mano del muñeco mediante cordeles. En la filosofía, uno puede imaginar un equivalente de ese mecanismo; está hecho para que venza siempre el muñeco que conocemos como "materialismo histórico". Puede competir sin más con cualquiera, siempre que ponga a su servicio a la teología, la misma que hoy, como se sabe, además de ser pequeña y fea, no debe dejarse ver por nadie.[1]

El protagonismo del turco como metáfora en la primera tesis de la historia de Walter Benjamin da cuenta de su resonancia histórica. Del autómata de madera que supuestamente venció a Napoleón no quedan vestigios materiales, pero sí testimonios que corroboran el "según se cuenta" del autor de estos párrafos escuetos y complejos que tanto han dado de que hablar. Al historiador le interesa el turco, pues constituye un referente visual concreto que puede ayudar a entender el complejo enunciado que se teje tras él. Lo que resulta importante señalar en primer lugar es cómo para Benjamin la idea de un autómata que juega ajedrez puede servir como analogía para un problema mucho más complejo: en el caso de la primera tesis, el materialismo histórico, representado por el turco, constituye una lógica imbatible, que es puesta en marcha por la teología, encarnada por el enano. No es oportuno ahondar en la profundidad de la idea de teología en Benjamin, pero sí se puede afirmar cortamente que el turco, en su forma implacable de jugar, representa en cierto modo una verdad incuestionable que se manifiesta de forma pragmática y concreta, y que a su vez es puesta en marcha por una pesquisa abstracta -la teología-. Dejando de lado el contenido de la tesis en relación con el concepto de historia, resulta relevante preguntarse el porqué de la presencia del turco en este enunciado. Su figura indica una preocupación en el siglo XIX por la autodeterminación y la mecánica: si bien la idea del autómata está presente en momentos históricos anteriores, el turco encarna (posiblemente por primera vez) la idea de una máquina pensante, cuyo campo de acción es puramente intelectual. Lo impresionante del turco no es que pueda moverse, sino que juegue ajedrez. Lastimosa-

1 Walter Benjamin, Tesis I sobre el concepto de historia. Edición y traducción de Bolívar Echeverría.

Fotograma de la película *Le joueur d'echecs* (1927), de Raymond Bernard, en donde se ve una recreación del turco.

mente este mito moderno se agota al dejar al descubierto la figura del enano ajedrecista: con él, la metáfora se encauza por otro camino, como cuando se revela un truco de magia. No obstante, la figura del autómata ajedrecista antes de la aparición del enano presenta, en todo su exotismo imbuido del orientalismo decimonónico, una otredad, y con ella un enfrentamiento. Tendría que llegar la computación para que el problema de una máquina pensante pudiera dar cabida al problema de forma ineludible. El hombre contra la máquina es posiblemente la dicotomía del siglo XX más recurrente: habría que esperar a la última década del siglo para que la oposición humanidad-naturaleza recobrara su protagonismo con el ambientalismo y el cambio climático, esta vez no como una oposición predominantemente moral (el hombre occidental se define en sus comportamientos por oposición) sino como un enfrentamiento concreto y violento, que pone en juego la supervivencia de nuestra especie.

La separación entre lo natural y lo humano es un lugar común ambivalente, que ha dado lugar a lecturas donde lo uno se exalta sobre lo otro y viceversa. Los ejemplos de ambos casos son abundantes: la ley como triunfo de lo humano sobre el estado natural para el derecho positivo, la distinción entre alma vegetal, animal e intelectual en Aristóteles, la Ilustración y el papel de la razón, el Romanticismo y su fijación por la naturaleza hostil y posteriormente el mito del Buen Salvaje son solo algu-

La máquina como Moloch en *Metropolis* (1927) de Fritz Lang

nos casos. La naturaleza se ha visto como legitimadora o como punto de distanciamiento. Con la máquina, el problema se plantea de otra forma: se da por obvio el ingenio humano que ha culminado en su existencia, pero se cuestiona cuál es el punto de inflexión que marca el exceso. La máquina, producto del hombre, es una herramienta útil, y constituye la materialización de la ventaja incuestionable que logró posicionar a nuestra especie en su corta hegemonía sobre el planeta, además de sacarla de la cadena alimenticia: el intelecto. No obstante, la máquina se presenta también en su dimensión perjudicial como un posible adversario: con la tecnificación llega la pregunta de hasta qué punto la máquina supone un obstáculo, o, más aún, un enemigo. El concepto de alienación en Marx o el ludismo dan cuenta de ello, así como un sin fin de producciones visuales que se extienden desde *Metrópolis* y *Tiempos Modernos* hasta *Robocop*. La máquina, en su vertiginoso ascenso hacia niveles de complejidad cada vez más elevados, ha creado condiciones de dependencia en la que gran parte de la población mundial se ve comprometida de primera mano: el temor hacia ella radica precisamente en esto, pues a medida que crece nuestra dependencia hacia las comodidades que ofrece, crece también el tamaño de la catástrofe que supondría encontrarnos sin ella. El temor último en este sentido no es la falla de la máquina, que también se ha manifestado en episodios que han llegado al pánico como el Y2K[2], sino su autodeterminación, tras

2 Se conoce como Y2K el problema que se dio en con la llegada del año 2000 y cambio de fechas en algunos sistemas. A pesar de que este problema sí se manifestó concretamente en algunos casos, se trató más que todo de un escándalo alimentado por los medios estadounidenses y el pánico que desembocó en altos índices de consumo y aprovisionamiento.

la cual se yergue la idea de que en caso de que sucediera, ésta se levantaría violentamente en contra de nosotros. Este miedo a la autodeterminación de la máquina se presenta como una continuación de distintas tradiciones: el hombre que juega con la ciencia y que levanta cuestiones morales -sean cuales sean- remite a Prometeo, a Ícaro, a Frankenstein, a Paracelso, a Fausto. Se puede afirmar que existen ciertas cuestiones sobre las cuales rige un aura de respeto que disuade la actividad humana, aunque no la impide: la vida, la conciencia y el dolor son conceptos que se interponen en lo que sería de otro modo un recorrido imperturbado de la creación humana.

La inteligencia es otro concepto imbuido de cierta sacralidad, aunque no se manifieste tan evidentemente o tan frecuentemente como los anteriores en debates concretos y prácticos. Por ejemplo, en uno de los últimos episodios controversiales de la comunidad científica, un genetista afirmó que estaba en condiciones de clonar un neandertal si conseguía una mujer de caderas anchas para la gestación del humanoide. La inteligencia del clon no es el núcleo del problema ético que esto plantea, sino más bien una parte de algo mucho más grande, que es la idea misma de clonar un ser consciente, casi humano. La computación es tal vez el campo donde la inteligencia como concepto de referencia, o como fin si se quiere, ha estado más presente a lo largo de su desarrollo: con la computación, el ser humano logró hacerse de una herramienta supremamente útil, sin la cual resulta difícil imaginar nuestra cotidianidad hoy en día. Gran parte de sus objetivos ha sido darle a la máquina la capacidad de pensar por sí sola, de crear respuestas automatizadas a partir de lógicas preestablecidas. El reto de la inteligencia artificial ha sido precisamente el de crear respuestas con complejidades crecientes a medida que se toman en cuenta cada vez más variables, lo cual ha dado como resultado sistemas de computación cada vez más versátiles sin que se haya llegado a sugerir la posibilidad de programar una conciencia artificial por fuera de la ficción. No obstante, el miedo a ello, a que algún día el hombre juege a ser dios con la inteligencia y la conciencia más allá de su propio control, ha estado presente desde el surgimiento de la idea misma de una inteligencia artificial, y se ha manifestado en producciones como *Odisea al espacio 2001* o *Matrix*.

En mayo de 1997 la máquina triunfó sobre el hombre, que puso las reglas del juego. El encuentro en Nueva York entre Garry Kasparov y Deep Blue, el computador ajedrecista, se vivió incluso en su momento como un evento de una importancia simbólica incuestionable, que determinó en el mundo pragmático del mercado un ascenso cercano al 50% en las acciones de la IBM. ¿Qué estaba en juego? La idea protagónica del encuentro es clara: el hombre contra la máquina. Si algo nos ha caracterizado como especie es el intelecto, nuestra capacidad de enfrentar los obstáculos con la razón, de hacernos con herramientas. En palabras de Jorge Furtado, "el telencéfalo altamente desarrollado y el pulgar oponible"[3]. No somos mamíferos particularmente aptos para la supervivencia si se nos quita la facultad de entender el entorno y explotarlo a nuestro favor de la forma en la que somos capaces: no somos veloces ni fuertes, pero podemos crear instrumentos, y con ellos suplir nuestras desventajas. El mito de los orígenes, ese querer rastrear los objetos de estudio a pasados remotos, es un lugar común que resulta sumamente perjudicial para un entendimiento profundo de cualquier problema histórico. La idea de este texto no es establecer una conexión -que además es obvia- entre la máquina y la rueda, ni encontrar una esencia de lo humano en algún concepto abstracto. No obstante, sí se puede afirmar que un rasgo distintivo de

3 El estribillo de su famoso cortometraje *La isla de las flores*.

nuestra especie ha sido el intelecto, que se ha posicionado sobre otras facetas constitutivas de nuestra identidad en determinados momentos históricos. Basta pensar en la distinción que establece Mircea Eliade[4] entre el hombre arcaico y el hombre moderno para entender que la idea de acumulación de acontecimientos, la progresividad y el cambio, y con ello la tecnificación, son procesos históricos: el problema del avance en el tiempo, si se quiere del perfeccionamiento, es algo milenario, mas no eterno. Los egipcios mantuvieron una iconografía prácticamente invariada desde la Paleta del Rey Narmer, del siglo 31 a.C, hasta la invasión alejandrina, en el siglo IV a.C., dejando de lado al hereje Akenatón. La idea de progreso solo es factible en sociedades que se rigen por una concepción lineal del tiempo, donde los acontecimientos pueden asociarse unos a otros de acuerdo a relaciones de causalidad y donde pueden leerse incluso teleológicamente: la idea del juicio universal inaugura este tipo de lógica en occidente, pues plantea en el receptor del mensaje la idea de que algún día algo pasará. El tiempo no se presenta, en este contexto, como la repetición de los arquetipos y de la cosmogénesis: cuando amanece, Ra no está venciendo a Seth, ya no es un ciclo donde todo lo que sucede es un reflejo de lo ya acaecido *in illo tempore*, en el tiempo sagrado cosmogénico, sino que amanece de nuevo -sea cual sea la causa-, dando lugar a un presente renovado y a la esperanza de que suceda de nuevo en un futuro. Retomando el problema, la idea de progreso necesariamente se enmarca en este tipo de cosmovisión, en donde el tiempo es lineal. El hecho de que éste fuera leído como algo acumulativo es otra cuestión, que marcó significativamente lo que conocemos como modernidad en occidente desde sus inicios -de acuerdo a las periodizaciones más ortodoxas en el siglo XV- y, más aún, hasta su climax en el siglo XIX, que habría de dejarnos en una extraña orfandad histórica a mediados del siglo XX que no podemos definir como algo más que posmodernidad. El hombre occidental se define en sus comportamientos por oposición. No obstante, la posmodernidad adolece, incluso de forma exagerada, de paradigmas modernos como la tecnificación, o bien el mejoramiento constante de nuestras herramientas, aunque ya el mito legitimador de que algún día las máquinas aliviarían el sufrimiento de todos ha sido desechado. Esta pulsión imparable por el avance tecnológico tal vez no se ha visto de forma más clara que en la computación, que a su vez ha ensanchado su campo de acción hacia prácticamente todos los rincones de la tecnología. Algo que marcó la segunda mitad del siglo XX fue el desarrollo de los computadores, que hicieron presencia en los hogares de las personas hacia la última década y hoy en día, pocos años después, se encuentran en nuestros bolsillos.

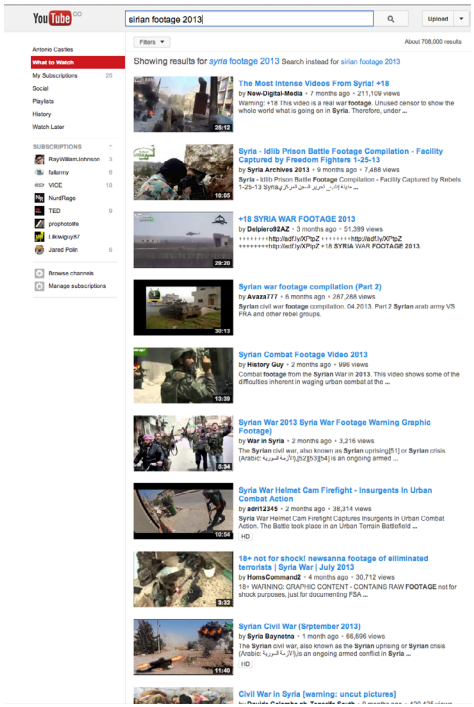
Para 1997 era evidente que los computadores iban a revolucionar una enorme cantidad de aspectos de la vida cotidiana, pero aún eran vistos como una herramienta especializada. El encuentro entre Kasparov y Deep Blue puede leerse como el momento en que la computación pasó de estar en una fase experimental en la mente del público amplio a ser algo avanzado y con potencial de expandirse, y los años sucesivos lo han comprobado sin lugar a dudas. El hecho de que este enfrentamiento entre el hombre y la máquina se haya dado en un tablero de ajedrez resulta sumamente cautivador. El ajedrez es esencialmente un juego de inteligencia, pues no existe el azar, las reglas son claras y no hay posibilidad de hacer trampa. Cada partido que trasciende de cuarenta jugadas deja el número de átomos del universo reducido a una fracción minúscula jugada a jugada en comparación con las posibles variaciones de la partida. El juego es de una complejidad enorme, aunque esté fundado sobre pocas reglas muy sencillas. Por su sencillez y por la impo-

4 Este tema constituye el núcleo central de *El mito del eterno retorno*, publicado en inglés en 1954.

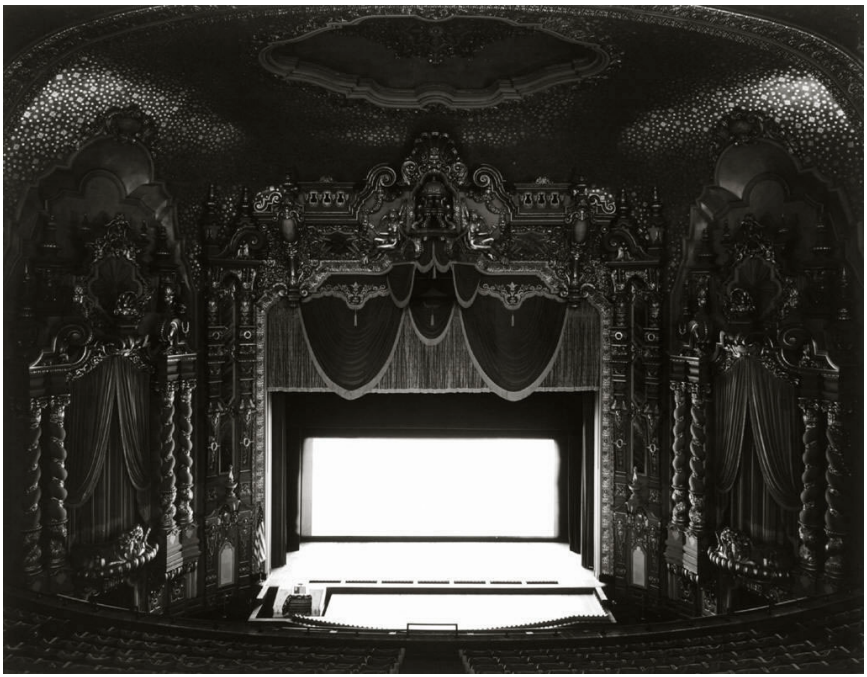
sibilidad de hacer trampa, el ajedrez puede entenderse como un ejercicio primordialmente intelectual, acompañado fuertemente por una enorme tensión psicológica. El enfrentamiento cara a cara ha determinado en la práctica del juego que el adversario sea entendido también por fuera del tablero, como en el ajedrez profesional, en donde se estudia la forma de jugar del oponente antes de la partida con el fin de poder contrarrestar sus puntos fuertes y de identificar los débiles. Es por esto, en parte, que el triunfo de Bobby Fischer sobre Boris Spassky fue tan conmocionante: además de que se le estaba quitando el título de campeón mundial a los soviéticos en plena Guerra Fría (1972), Fischer no contó en ningún momento con el apoyo de equipo de su contrincante, pues la Unión Soviética había hecho de este deporte uno de sus estandartes nacionales, destinando una cantidad considerable de recursos a su promoción, su desarrollo y su estudio. Resulta igualmente cautivador pensar que Fischer, quien inventó el Chess 960, parece estar demente hoy en día, luego de años de haber desaparecido a las autoridades estadounidenses por líos relativos a evasión de impuestos, o lo que él considera una persecución. Al jugar contra la máquina, es necesario redefinir el componente psicológico del ajedrez: no es coincidencia que el slogan del encuentro promocionado en carteles fuera "How do you make a computer blink?". La máquina no duda, pues actúa por fuerza bruta -así se ha llamado su lógica en programación, que consiste en pensar cada jugada posible y escoger la más adecuada- y no se deja afectar por sus errores y sus derrotas, o sus aciertos y sus victorias. Es un adversario completamente frío e imperturbable, que siempre está dispuesto a jugar de nuevo. El hecho de que el computador tuviera que analizar billones de jugadas con la capacidad de procesamiento de 1997, sumado a la velocidad humana de Kasparov, determinó que algunos partidos del encuentro duraran hasta cinco horas. No obstante, sí hubo un componente psicológico determinante en la jornada de nueve días en la que se vivieron los seis partidos: Kasparov, que según su propio testimonio se había preparado para un encuentro amistoso en pro de la ciencia, se enfrentó a un escenario bien distinto. La IBM no sólo había financiado el evento en su totalidad, desde la acomodación en hoteles hasta las ruedas de prensa y el premio, sino que además tenía intereses concretos bien evidentes en el triunfo de Deep Blue. Desde el segundo juego, en el cual el grandmaster perdió sorpresivamente luego de una victoria aplastante el día anterior, el encuentro fue un infierno para Kasparov: sus sospechas de que había habido trampa se convirtieron en paranoia, inseguridad y, en última instancia, en la derrota definitiva que no dio lugar a revancha. Kasparov había jugado el año anterior con la primera versión de Deep Blue, y había ganado la serie incluso después de haber perdido el primer partido (la primera vez que un computador le ganó a un campeón mundial en condiciones de torneo): no obstante, para el año siguiente los puntos de referencia que tenía Kasparov en cuanto al razonamiento de la máquina, derivados de su primer encuentro y de un entrenamiento riguroso con otros programas de ajedrez, quedaron en la nada cuando en el segundo partido Deep Blue, en vez de optar por poner a su favor la diferencia de material, privilegió su posición en una jugada determinante. La sorpresa de Kasparov fue tal que dejó pasar por alto una oportunidad de empatar el juego, de la cual fue notificado después, ya en una impotencia que sólo empeoraba la situación. Tras el segundo partido Kasparov se hundió en una espiral de dificultades que lo llevaron, después de tres empates, a una derrota aplastante que no llegó a la jugada veinte.

Han pasado menos de dos décadas desde entonces y la computación ha redefinido una cantidad enorme de as-

pectos de la vida humana, desde las relaciones sociales hasta el ocio. Uno de los campos en donde se puede hablar sin temor a estar exagerando de una revolución tecnológica es la esfera de la cultura visual. La relación del hombre con la pantalla ha experimentado enormes variaciones desde el auge de los computadores, pues con ellos han venido el internet y una sobrecarga de información visual de proporciones sin precedentes. Esto resulta todavía más vertiginoso si se tiene en cuenta que la computación, ahora con un enorme potencial en los dispositivos móviles, se ha tornado omnipresente en muchas sociedades. Incluso en cuanto a la producción de material audiovisual la tecnología ha redefinido la relación de los seres humanos con la imagen y, por consiguiente, con el mundo. El hecho de que las compañías de tecnología celular hayan entendido la cámara como un atributo fundamental de sus nuevos productos ha condicionado que cada usuario tenga en su poder la capacidad de registrar el mundo con una facilidad nunca antes vista, y compartir dichos registros a escala global. Esto ha conllevado una redefinición en el oficio del fotógrafo, y ha acercado al público a imágenes que tradicionalmente eran excepcionales, ahora banalizadas como algo perfectamente normal. La guerra en Siria que tiene lugar en este momento es una prueba irrefutable de ello, pues día a día se acumulan videos "aficionados" que registran los combates, desde el punto de vista de los rebeldes o desde las filas del ejército oficial. El cine es otro dominio que se ha visto redefinido por la irrupción de tantas facilidades técnicas, desde su producción hasta su consumo. Es posible hoy en día acceder a una cantidad enorme de películas en internet sin tener que desplazarse del computador, así como verlas en una gama heterogénea de interfaces distintas a las salas de cine: es posible ver una película en un celular en un bus, algo que era impensable hace pocos años. Esto presupone una redefinición completa de la experiencia de ver una película, pues aquello que era constitutivo de la idea misma de hacerlo hace un tiempo -ir a una sala, convivir con más personas para bien o para mal, ver la pantalla grande, no poder pausar, rebobinar o adelantar la reproducción, el sonido envolvente- es ahora apenas algo facultativo. Bajo esta nueva mirada, parece que las salas de cine de Sujimoto (*Theaters*) nos hablan ahora más que antes del vacío, de una transición en el acto de relacionarse con una pantalla. En cuanto a la producción de las películas, la progresiva sustitución del celuloide por el cine digital, una evolución del video, es un hecho que ha determinado que el uso de película en una producción reciente sea algo opcional. No obstante, las facilidades que implica trabajar con unos y ceros y no con película suelen ocultar un problema de fondo mucho más grande.



Resulta difícil saber qué imágenes serán las más representativas de la guerra civil en Siria en el futuro luego de búsquedas que arroajn tantos resultados.



De la serie *Theaters*, de Hiroshi Sugimoto (1980).

No se trata solamente de una diferencia entre los medios, sino de formas distintas de ver a partir de ellos. El auge del cine digital ha redefinido casi que por completo la idea de superproducción, pues los grandes esfuerzos que hicieron posible las películas colosales del pasado han sido trasladados al campo de la postproducción. Películas como *Avatar*, *Sin City* o, más recientemente, *Gravity* dan cuenta de ello. La tecnología ha amplificado el problema de la previsualización enunciado por Ansel Adams en su trilogía *The Camera*, *The Negative* y *The Print* con respecto a la fotografía, es decir la capacidad del fotógrafo de ver la imagen final antes de obturar, el manejo del medio que le permite prever toda la elaboración de la imagen y con ello tomar las decisiones pertinentes. Este principio creativo, que es aplicable de igual manera para la imagen en movimiento, ha sido sustituido en parte por la dinámicas de satisfacción inmediata que plantean los medios digitales y la facultad de ver lo hecho instantaneamente. Usar película, en fotografía o en cine, es una decisión consciente que acarrea una cantidad enorme de limitaciones en comparación con el uso de los nuevos medios, aunque conlleva también la libertad de desligarse de una gran cantidad de automatismos, aunque sea al precio de una conciencia técnica especializada y de exponerse a los azares a veces frustrantes de los procesos analógicos. Hoy en día, depen-

diendo del espectador, la imagen analógica es algo que se hace notar por su escasez. Esto ha llevado a simplificaciones vacías, como que la imagen en película es sinónimo de lo experimental: esto ha derivado en bastantes tendencias y modas efímeras que abogan por un aspecto "vintage", por una nostalgia postiza que se manifiesta incluso en una gran cantidad de filtros prediseñados que falsean la imagen digital para que se acople a los dictámenes estéticos de lo que puede entenderse como una contracultura inaportante y desorganizada. En este contexto, es necesario detenerse y reflexionar sobre las implicaciones verdaderas de usar película en el mundo digital, que, como se ha dicho, ofrece un sinnúmero de ventajas prácticas. ¿Qué será del cine y de la fotografía tras la revolución tecnológica? Si bien las respuestas vendrán solas con el pasar de los años, resulta oportuno preguntarse a qué precio llegan las comodidades de producir cualquier registro audiovisual. Es necesario indagar sobre qué se está perdiendo con lo digital y con las imágenes que ya no existen en el mundo como algo más que unos y ceros en algún medio de almacenamiento de datos, que posiblemente fallará en cualquier momento.

Contra la máquina aborda estas cuestiones al apelar a una experiencia de la imagen en movimiento que se desarrolla en el espacio y en relación con el mundo físico. La película, que es agente de la instalación, adquiere huellas a medida que se reproduce: cada rayón y cada mugre dan cuenta de su existencia física. En cierto sentido, la obra parte de una inquietud por el componente histórico de la imagen en movimiento y qué implica para un espectador contemporáneo acercarse al cine en su dimensión material, como algo que se ve viejo sin serlo. Para darle protagonismo a este problema histórico, la obra se estructura empleando una variedad de elementos compositivos que remiten casi que a unos mínimos términos de lo cinematográfico: pocas locaciones, entre ellas fondos planos, un actor natural del tipo bressoniano, pocos encuadres, tomas hechas sobre trípode y, tal vez lo primero que se nota, todo filmado en blanco y negro y sin sonido - además del que generan los proyectores -. Estas máquinas se presentan para el espectador contemporáneo como una curiosidad en sí misma: un proyector, a diferencia de un videobeam, se presta para ser entendido a partir de cierta lógica y una intuición mínima sobre mecánica por cualquiera que esté dispuesto a hacerlo. Son máquinas que, por su presencia, se oponen a la aparente neutralidad a la que aspira la tecnología digital, tanto en el diseño de sus interfaces como en su imposibilidad de ser entendida empíricamente. El hecho de que se trate de una instalación de proyecciones y proyectores resalta inmediatamente que una narrativa lineal está puesta en duda, lo cual se reitera por el ritmo en el que se desarrollan y se complementan las películas. Lejos de querer presentar un recuento verosímil, *Contra la máquina* aspira a presentar el cine como experiencia envolvente, tanto en términos espaciales como conceptuales. La instalación es una reverberación de ciertos elementos que se reiteran en distintos planos, como el blanco el negro, lo digital y lo análogo, el hombre y la máquina. De cierta forma el proyecto parte del hecho de que existan estas dicotomías, o de que esta racionalidad binaria se manifieste de forma tan explícita en tantos aspectos de nuestra forma de pensar.