

Antonio Vilarnovo CAAMAÑO

Mito, comunicación y las tres leyes de la robótica.

El propósito de este trabajo es señalar algunas relaciones que se establecen entre las historias (mythos) narradas o representadas por los medios de comunicación y las dimensiones éticas de esos actos comunicativos. Las historias informativas tienen una repercusión ética en los receptores, al igual que las historias literarias. También se señalarán algunas actitudes patológicas típicas en la comunicación, y algunas propuestas para la superación de estas patologías.

1. El Mito y la Representación de lo Universal

1.1. De las "seis partes cualitativas" que Aristóteles distingue en la representación (en la tragedia), la más importante es el *mythos*, una fábula o historia, que es como "el alma de la tragedia". La fábula o mito es, propiamente "la imitación de una acción" [1]. Más adelante indica que la obra, *ficción o simulacro* producido por el autor es "imitación de hombres que actúan" [2]. La misma idea se va repitiendo en diversos lugares de la *Poética* [3]. Y se dice asimismo que es imitación "de una acción y de una vida" [4].

El mito, sea como género prefilosófico, sea como parte de la obra literaria, es una cierta captación de lo real, de lo que es la vida y el hombre; un conocimiento precientífico, pero más profundo, del ser del hombre y de sus acciones. En palabras de Aristóteles, *mímesis de praxis*.

1.2. El mito no es como pudiera pensarse un reflejo deformado de lo que "realmente" pasa; no nos lleva a un "déficit de verdad". "La estructura mítica – dice E. Lledó –, igual que toda gran obra de arte, es capaz de ampliar nuestra sensibilidad y de ponernos, de pronto, en la frontera del progreso" [5]. Los mitos manifiestan mediante la narración lo que la ciencia todavía no puede demostrar mediante un razonamiento lógico; o aquello de lo que la ciencia no es capaz de convencer a la mayoría de las gentes, bien sea *propter defectum veritatis o propter excedentem veritatem* [6]. A veces la vida o los sucesos son tan contingentes que la ciencia no puede decir apenas nada de ellos; en cambio, la mayoría de las veces, la literatura, y la narración en general, suple a la ciencia porque ésta hablaría demasiado poco o muy pobremente acerca de una realidad que excede a la ciencia.

La universalidad del mito proviene de que narra o representa "lo que le sucede a cierto tipo de hombres" [7], hay una captación del *qué* y del *cómo* del hombre: no se habla sobre sujetos individuales, aunque tengan nombres propios, sino universales: símbolos de otra cosa distinta de sí que se convierten en medios para hablar sobre dos *anthropina* (cuestiones humanas).

2. El Mito y las tres leyes de la robótica

2.1. Tres leyes robóticas

Las tres leyes de la robótica a las que me refiero hay que encontrarlas en el *universo de discurso* robótico creado por Isaac Asimov. Las tres leyes tienen por objeto regular las relaciones éticas y de funcionamiento de los robots con respecto a los humanos. Son las siguientes [8]:

1. Un robot no puede hacer daño a un ser humano o, por su inacción permitir que un ser humano sea lesionado.
2. Un robot debe obedecer las órdenes de los humanos, salvo que atenten contra la primera ley.
3. Un robot debe proteger su propia existencia, salvo que esto esté en conflicto con las dos leyes anteriores.

Las repercusiones éticas de estas leyes son evidentes; pero no sólo son leyes éticas, sino también políticas, porque señalan el funcionamiento y las dependencias de unos individuos con respecto a otros. Para los robots, son el trasunto simbólico de las leyes de la conciencia: algo así como su "ley natural" (artificial). Estas tres leyes mitológicamente son la mimesis de la conciencia humana con respecto a la acción.

A continuación mostraré, con varios relatos de Asimov, diversas captaciones éticas y políticas expresadas o representadas en estas historias o *mithos*. Se trata de un conjunto de relatos breves publicados bajo el título *Visiones de robot*. Sólo usaré los de estos relatos.

2.2. Razón

2.2.1. El primer relato al que voy a referirme lleva por título *Razón*. La narración comienza en una estación espacial en el momento en que dos humanos, Gregory Powell y Michael Donovan comunican a su robot experimental QT-1 que ellos fueron quienes le construyeron, una semana antes. Este hecho provoca perplejidad en el robot, que no imagina cómo unos seres tan simples e imperfectos han podido crearle a él, un ser superior, según su propio punto de vista: "

Se da usted cuenta, Powell, de la gravedad de semejante afirmación?" (pág. 80).

Powell conduce al robot, al que llaman familiarmente "Cutie", a una pantalla que deja ver las estrellas, el espacio exterior y la Tierra. Le explica asimismo su situación, y la finalidad de la estación espacial: captar y proporcionar energía solar para los planetas. Pero sin embargo el escepticismo de Cutie no cede, y decide buscar su propia explicación:

"¡Esferas de energía que miden millones de millas! ¡Mundos con miles de millones de humanos! ¡Vacío infinito! Lo siento, Powell, pero no me lo creo. Descifraré 'el enigma por mi mismo. Adiós'" (pág. 82).

Los dos humanos quedan estupefactos, pero confían en las tres leyes de la robótica que Cutie tiene inscritas en su cerebro positrónico: estas tres leyes garantizan su no peligrosidad y su obediencia. Pasado un tiempo se presenta Cutie con su solución. "Yo

pienso, por lo tanto existo", afirma un Cutie cartesiano. Pero no queda ahí la cosa en su discusión con los dos humanos; les hace saber:

"No acepto nada por autoridad. Una hipótesis debe ser respaldada por la razón, o no tiene valor... y va contra todos los dictados de la lógica suponer que me han hecho ustedes" (pág. 80).

Para Cutie, un ser inferior no puede crear a un ser superior. El complejo de superioridad por parte del robot es otra de las invariantes del *universo de discurso* robótico. De manera que debe ser otro el hacedor. Cutie lo plantea así:

"¿Cuál es el centro de actividades aquí en la estación? ¿Estamos al servicio de qué cosa? ¿Qué es lo que absorbe nuestra atención? (pág 85).

Donovan se percata de que Cutie está hablando del Convertidor de Energía de la estación, a quien el robot llamará a partir de ahora *El Señor*, con un contenido inequívocamente religioso. EL parlamento del robot sigue así:

"El Señor [Convertidor de Energía] creó primero humanos como el tipo más inferior, de formación más simple. Gradualmente los reemplazó por robots, el siguiente paso superior, y finalmente me creó a mí para ocupar el lugar de los últimos humanos. Desde ahora, yo sirvo al Señor" (págs. 85-86).

Desde este momento, el robot sigue las indicaciones de los humanos, pero las reinterpreta según la nueva clave que ha descubierto: considera que su principal misión es servir al Convertidor de Energía de la estación. Toma sobre sí toda la responsabilidad sobre el Convertidor y suple a los humanos en sus funciones cuando considera que son elementos distorsionantes en la misión; sin embargo, no actuará violentamente contra los humanos aunque sí de forma resolutiva.

Mientras tanto, siguen las conversaciones entre Cutie y los humanos; son siempre intercambios de puntos de vista e intentos de convencer al robot de que está equivocado. Tal vez el momento más problemático se produce cuando Cutie se proclama "gran profeta del Señor" e invita a todos los demás robots de la nave a adoptar la nueva religión, cosa que hacen. "No hay más Señor que el Señor, y QT-1 es su profeta", será a partir de ahora el grito de guerra. Como último argumento, los humanos deciden construir delante de QT-1 un nuevo robot igual a él; esto sería la prueba definitiva de que los humanos son realmente los que han conformado a Cutie, y que todo lo que le han explicado es cierto. En efecto, así lo hacen, delante de QT-1. Sin embargo, no sirve de nada: Cutie encuentra una explicación distinta, una diferente organización de los datos de la experiencia a los que da un nuevo sentido:

"Os habéis limitado a juntar unas piezas ya hechas, lo habéis hecho estupendamente bien... de forma instintiva, supongo, pero en realidad no habéis *creado* el robot. Las piezas habían sido creadas por el Señor" (pág. 95).

Desesperados, Donovan y Powell sacan argumentos de todo tipo: las piezas fueron creadas en la Tierra; los libros de la biblioteca; los instrumentos con los que se ve la Tierra; etcétera.

Sin embargo, Cutie no es un dogmático intolerante; sólo es un dogmático integrador, porque ha aprendido a dar un sentido a la cosmovisión de los humanos:

"Porque yo, un ser racional, soy capaz de deducir la Verdad a partir de causas a priori. Vosotros, siendo inteligentes, pero irracionales, necesitáis que se os suministre una explicación de la existencia, y esto es lo que hizo el Señor. Sin duda, es de gran utilidad que os haya provisto de estas ridículas ideas sobre mundos lejanos y gente. Vuestras mentes tienen probablemente un granulado demasiado tosco para la Verdad absoluta. Sin embargo, puesto que es voluntad del Señor que creáis en vuestros libros, no volveré a discutir más con vosotros.

Mientras se marchaba, se volvió y dijo en un tono amable:

– Pero no os sintáis mal. En el esquema de las cosas del Señor hay sitio para todos. Vosotros pobres humanos tenéis vuestro lugar y, aunque sea humilde, seréis recompensados si sois dignos de él.

Se fue con un aire beatífico, como convenía al Profeta del Señor, y los dos hombres evitaron mirarse mutuamente" (pág. 95).

A partir de aquí no hay más contrastes de opiniones, pero hay un suceso que viene a dotar de sentido todo este desvarío aparente.

Donovan y Powell han sido destituidos por el robot y encerrados en un departamento. El problema es ahora grave, porque se sabe que una fuerte tormenta espacial amenaza la estación, que puede quedar sin control; esto es, puede perder su orientación a la fuente receptora de la información: la Tierra. De ahí los intentos de los humanos de convencer a QT-1. Ahora, la estación, en manos del robot, puede quedar perdida, desvinculada de su origen, y Donovan y Powell no pueden hacer nada. Ante su impotencia deciden dedicarse a dormir las últimas horas, temiendo lo peor.

Al despertar, Powell constata sorprendido que el robot ha salvado perfectamente la situación y despierta a Donovan. Alborozados, comentan con el robot lo sucedido. Este no entiende nada, y afirma que lo único que ha hecho es obedecer las órdenes del Señor:

"Es imposible llevar a cabo algún acto amable con vosotros dos. ¡Siempre el mismo fantasma! Me he limitado a mantener todos los diales equilibrados de acuerdo con la voluntad del Señor" (pág. 98).

Este hecho hace que los humanos se replanteen el problema que supone el robot. Llegan a la conclusión de que Cutie puede llevar la estación perfectamente y mejor que ellos. Esta superioridad, conocida por el robot, justifica que, en virtud de las leyes de la robótica, QT-1 decida mantenerlos alejados de la sala de control. Los humanos se dan cuenta de que a fin de cuentas el robot no hace algo tan distinto de ellos, conoce también mediante simulacros: sigue la voluntad del Señor a través de instrumentos, diales y gráficos.

El relato termina con la marcha de los humanos a la Tierra, y la amable despedida entre ellos y el robot, que, finalmente, queda a cargo de la estación espacial.

2.2.2. Son muchos los elementos de este mito (fábula), que además expresa indirectamente en qué consiste el valor cognoscitivo del mito (en sentido platónico). Este mito está hablando simbólicamente de otras cosas distintas de la fábula misma; distingo los siguientes contenidos alegóricos:

1. El mito de la validez y utilidad del conocimiento.
2. El mito de las soluciones múltiples del conocimiento práctico, y de la superación de la verdad teórica.
3. El mito de la existencia' de unas leyes éticas naturales (inscritas) de comportamiento.
4. EL mito de la crisis del principio de autoridad y del surgimiento moderno de la "autonomía de la razón".
- 5, El mito como captación, expresión y representación de la verdad, al margen de la explicación científica.
6. El mito como "lugar" para el planteamiento de los problemas éticos.

No puedo referirme por extenso a estos seis aspectos; lo haré de forma breve:

a) *Validez y utilidad del conocimiento*

En primer lugar, el relato que nos ocupa, *Razón*, posee un gran paralelismo con el mito de la caverna de Platón, en cuanto a su delineamiento gnoseológico. Al comienzo del libro VII de la *República* se nos cuenta una historia extraordinariamente próxima a la de Asimov. En realidad, tan sólo cambia el escenario del mito. El robot no posee – al igual que los prisioneros del mito griego – más que *sombras* de la realidad. Y, tal como señala Platón, en esas circunstancias QT-1 y cualquier otro, "no tendrán por real ninguna otra cosa más que las sombras de los objetos fabricados" (*República*, VII, 514a-515c). Al igual que en el mito clásico, QT-1 prefiere su verdad, su simulacro de verdad, a la explicación que le ofrecen los constructores, que es otro simulacro.

El problema de la validez del conocimiento se plantea y se resuelve en el mito de Asimov de una manera peculiar: la narración lleva por título *Razón*. Aquí no se oponen razón y mito, sino que se expresa que también la razón tiene su mito, y que ésta no propone soluciones unívocas. En todo momento Cutie se autoproclama como ser racional y desprecia a los humanos como irracionales. Nosotros "sabemos" que esto no es así a causa del conocimiento del mundo y de unos "pactos de lectura" con los que cuenta Asimov (y además porque somos humanos y no robots, y esto obliga a ciertas relaciones de solidaridad). La razón tiene también sus limitaciones, si se deja a un lado la autoridad y la confianza. Esto lo expresa Powell con toda claridad:

"No, él no es un robot *racional*, maldito – dijo amargamente. Cree sólo en la razón y con esto hay un problema.

– Cuál – se apresuró a decir Donovan.

– Uno puede probar cualquier cosa que quiera por medio de la razón fría y lógicamente... si uno escoge los postulados adecuados. Nosotros tenemos los nuestros y Cutie los suyos" (pág. 96).

En efecto: se trata de un problema de *elección* previo a la argumentación racional: Cutie rechaza una interpretación de la realidad sin tener motivos definitivos para rechazarla. Tan sólo no le gusta. ; Y por qué no le gusta? Simplemente porque un robot *debe* ser superior a un humano: este es uno de los motivos constantes en el universo de discurso de la ciencia-ficción acerca de los robots; un robot obedece a un humano, pero siempre se cree superior al humano, y en cierto sentido lo es. Pero la argumentación de QT-1 sí que es casi totalmente gratuita (naturalmente, todo es una alegoría) :

1) No admitió el conocimiento de autoridad (el rechazo de la autoridad es un mito ilustrado: está en los orígenes mismos de nuestra cultura).

2) No tuvo la prudencia de comprobar lo que se le decía. Simplemente prefirió un prejuicio.

3) Tenía razón al argumentar que un ser superior no puede ser creado por un ser inferior. Pero la conclusión a la que debía haber llegado al presenciar el montaje del otro robot es que él era inferior. Porque, ¿acaso podía él montar humanos? El recurso al Señor es un *deus ex machina* que él supone y afirma, pero que no demuestra. Sólo es así porque lo ha decidido así. Además Cutie debía haberse dado cuenta de que también las causas instrumentales son superiores al objeto producido por ellas. Sin embargo, lo que representa el mito del relato es que dos interpretaciones teóricas pueden ser igualmente verdaderas (= válidas) desde el punto de vista práctico: simplemente porque conducen a un éxito deseado. Otro mito actual.

b) *Multiplicidad de la verdad y primacía de la técnica*

La segunda cuestión antes señalada ya ha sido tratada en parte. En este caso se trata de un mito de la modernidad. Es el mito que considera la verdad como eficacia técnica, como "resultado correcto", y que sume la verdad teórica en una nebulosa de dudas e interrogantes. También esto se da en los discursos de los mass media. En el relato de Asimov esto se deja bien claro: da igual la concepción global del universo que tenga el robot, lo importante es que es capaz de llevar la estación espacial. Todo es simulacro:

1) EL mundo proyectado por los instrumentales y que es concebido por los humanos está construido a través de simulacros que teóricamente obedecen a una realidad referencial.

2) El mundo reconstruido por Cutie también es actualizado a través de simulacros que suministran una información.

Son, sin embargo, simulacros *racionales*. Aquí la razón se presenta como un factor de distorsión, de alejamiento de la realidad.

Intuitivamente podemos tomar la actitud de enfrentar (oponer) los mundos representados con criterios de verdad o falsedad. Podemos ponernos de parte del "mundo" de los humanos y decidir que el "mundo" de Cutie es falso. Desde luego, esta

no es la actitud que representa la narración. Se opta por la eficacia técnica. La verdad pasa a ser reducida por vía de los hechos (narrados) a "verdad técnica": éxito en El obrar. Las dos concepciones del mundo acaban por ponerse al mismo nivel. Cada una se puede entender desde la otra, aunque se excluyan teóricamente (pero no técnicamente).

La pregunta que concierne aquí es si esta *separación* (y diferencio aquí *separación* y *distinción*) es posible. Sobre todo en el discurso de los mass media. En otras palabras, y siguiendo con el mito de Asimov, ¿esta convivencia entre las dos interpretaciones de la realidad puede mantenerse para todos los niveles de la realidad y, en consecuencia, de la acción? ¿La concepción del mundo no influye para nada en el hacer? Personalmente no me consideraría nada seguro dependiendo de un robot que obedece fiducial y cartesianamente a un Señor – convertidor de Energía – cuyas órdenes o entiende o cree entender a través de unos datos simulacrados que él dice interpretar sin error, no sólo en su vertiente de mero dato, sino en una intrincada comprensión metafísica que cuando menos es dudosa. Siguiendo con el mito, ¿qué pasara cuando llegue a la estación espacial el siguiente reemplazo de humanos, que nada saben de todo el galimatías configurado por Cutie? El conflicto está servido.

Esta cuestión no es banal porque una determinada comprensión de la realidad afecta al valor moral y político de las acciones. Esto es: no se puede realizar una equivalencia entre verdad teórica = verdad práctica = verdad técnica = verdad poética. Sobre esto hablaremos más adelante.

En cualquier caso, una definición de verdad como "éxito" es demasiado reduccionista, por una parte, y demasiado generalizante, por otra. El éxito muchas veces sólo sirve para reafirmar los propios prejuicios.

c) *El mito de la existencia de unas leyes de comportamiento inscritas*

Todo mito supone, como se ha dicho, una cierta aprehensión de lo real. Es una constante, en el universo de discurso de la robótica establecido por Asimov, la existencia de tres leyes fundamentales de la robótica. Son los axiomas (*cfr.* p. 212) con los que juegan sus relatos y a través de los que va configurando horizontes nuevos de sentido.

Desde el punto de vista textual, los elementos representados son símbolos de otros no representados. ¿Qué supone esta expresión de unos "primeros principios del obrar robótico"? Según Juan José GarcíaNoblejas [9] sería un modo de decir lo que no puede decir el logos proposicional, bien por "exceso de la verdad", bien por *su* "defecto". Con lo que entramos nuevamente en la cuestión del papel y del sentido del mito.

Las leyes de la robótica rigen las relaciones políticas y éticas entre humanos y robots. Estas leyes son impresas por el constructor en los cerebros posicrónicos de los robots. Los relatos de Asimov son juegos con las distintas posibilidades de alteración de las leyes. Ahora bien, ¿por qué tienen sentido para nosotros estos "juegos"?; es decir: ¿cuál es el valor mitológico de las leyes de la robótica?; desde el punto de vista semiótico, ¿cuál es su sentido (=qué se quiere decir con) dentro del texto y fuera de él?

Lo que se está postulando, desde el punto de vista mítico y de la semiótica de la recepción, es la existencia de unas "leyes de la humanica", de las cuales las leyes de la

robótica serían un trasunto representativo; la diferencia estriba, en los relatos de Asimov, en que los humanos son inmorales y no cumplen siempre. Esto da al robot, en los textos de Asimov, un talante más elevado y digno. Sin embargo las leyes de la humana existen implícita, pero necesariamente, y los robots deben conocerlas para no incumplir las dos primeras leyes de la robótica. El robot no debe hacer daño al hombre; pero el "no hacer daño" viene definido conceptualmente por una ley moral humana. La ley ética humana es siempre el referente y punto de partida del actuar robótico. Las leyes de la robótica son, pues, la demostración narrativa de las leyes éticas humanas. Y es demostración no sólo dentro del relato, en el mundo creado por la ficción, sino también fuera, en el mundo real: porque nosotros como lectores sólo podemos entender el mito gracias a que lo reconocemos – en su sentido referencial – como perteneciente a nuestro mundo real; de otro modo, no podríamos interpretar el texto. Es decir: se realiza aquí el factor de *reconocimiento* que se da particularmente en el hecho literario, al que se refiere Aristóteles: el lector ve algo en el simulacro que le lleva a otra cosa real, y dice: "esto es aquello" [\[10\]](#).

d) *El mito de la crisis de la autoridad y de la autonomía de la razón*

Sean uno o dos mitos, ellos están presentes en la narración de Asimov. El primero de ellos más que un mito es un *arquetipo* mitológico, Es una constante en múltiples mitos: no es propiamente *un* mito sino más bien la cabecera de un sistema de mitos: una unidad conceptual básica que se desarrolla y pone de manifiesto en diferentes mitos clásicos y modernos. A este arquetipo pertenecen, entre otros:

- El mito bíblico de Adán y Eva, que se rebelan contra Dios.
- Lucifer, que se rebela contra Dios.
- Prometeo, que se rebela contra Zeus.
- Ícaro, que por inexperiencia desobedece a su padre.
- Orfeo, que desafía a los dioses por Eurídice.
- El hijo de Febo, Faeton, que no escucha los consejos de su padre y toma el carro del Sol, que no puede conducir.
- Hércules, que desafía a Zeus.
- Jasón
- Teseo
- Asclepio
- Tántalo
- Ixión
- Beleforonte, etcétera.

La vida y la literatura están llenos de relatos de hijos que desobedecen a sus padres y lo pagan; de discípulos que no escuchan a sus maestros; de esposos que desprecian las corazonadas de las esposas; etcétera. En este caso nos encontramos con un robot que no cree a sus creadores. Esta variante mitológica del arquetipo tiene contenidos claramente religiosos.

Aquí conectamos con el otro mito: el de la autonomía de la razón. La Ilustración crea un mito: la autonomía de la razón frente a toda autoridad, especialmente la autoridad religiosa. Asimov, con el relato *Razón*, presenta un robot cartesiano, que se enfrenta a la autoridad de los humanos; pero que instaaura una nueva autoridad religiosa: el Señor, en el que se confía ciegamente. Podría decirse que se trata de un antimito, un mito al revés, del mito ilustrado. En el pensamiento del robot se da una unidad entre razón y fe. Pero es una fe instaurada desde la razón; una razón opuesta a la de sus verdaderos creadores.

En realidad, lo único que sobrevive en el mito es la "razón técnica", mientras que la razón teórica se revela para el lector como múltiple y susceptible de apoyarse en elementos dispares y de llegar a conclusiones alucinantes. Sin embargo, hay unas leyes técnicas que funcionan por debajo de toda la trama y que permanecerán a pesar de todo cambio. La técnica es ahora la gran igualadora de las "verdades teóricas". Se trata de una nueva *autoridad* que no se presenta directamente, sino *in obliquo*.

e) *El mito como captación y expresión de la verdad, al margen de la ciencia*

A esto ya nos hemos referido en el primer epígrafe. Se trata ahora, más bien, de descubrir la *fábula* y el *argumento* del relato de Asimov. ¿Cuál es el sentido de este *mythos*? En realidad este mito está contenido *in nuce* en el mito platónico de la *Caverna*; pues ambos tratan del problema de la verdad, sea teórica o práctica. Como en el mito de la *Caverna*, el robot recibe información como a través y por medio de sombras. Sin embargo, aquí no se postula un modelo único y perfecto de verdad captable y expresable por la razón. Lo único que parece manifestarse como verdadero es la verdad técnica: cualquier concepción filosófica puede servir, que es lo mismo que decir que ninguna es necesaria; lo único necesario es la competencia técnica. EL robot puede funcionar perfectamente y triunfar en la narración pese a que su visión de realidad no coincide con la visión del mundo de sus creadores; en cambio, se supone que los humanos tienen todos los datos del problema, pero son incapaces de evitar la tormenta espacial.

No obstante, cabe hacer una objeción, como le gusta decir a GarcíaNoblejas, citando a Malraux: "Sólo los peces ignoran que están metidos en una pecera". También en los animales hay un cierto saber técnico, y con ello les basta, Lo que no aclara el relato de Asimov es si el caso de los peces (o del robot) es idéntico al caso del hombre. Al menos desde los pensadores griegos de la antigüedad, no está nada claro que el caso del hombre y el de los peces sean semejantes; todo parece indicar que la razón técnica resulta insuficiente y que el hombre experimenta la necesidad también de una razón ética. De hecho, hasta el mismo robot parece convencido de ello.

Por ello, siguiendo con lo que el texto no dice, pero deja entrever, se adivinan nuevos conflictos en la estación espacial. ¿Qué pasara cuando el nuevo relevo de humanos conozca el anormal comportamiento del robot? No pasara nada, porque Asimov no

sigue con el relato, lo cual es una suerte para él, porque tendría que salvar tempestades más fuertes que la que logró esquivar El propio QT-1.

El mito como "lugar" para la expresión del conflicto ético

A lo largo de la historia de la literatura el mito – entendido como fábula – se ha manifestado como el lugar "natural" para la expresión de los conflictos éticos. Ya sea, como señala Juan José García-Noblejas, por defecto o por exceso de verdad. La narración se convierte en espejo para el *reconocimiento*, para el "*esto es aquello*" que señalaba Aristóteles en su *Poética*. De ahí la universalidad de la literatura, porque "dice lo que les pasa a cierto tipo de hombres" [\[11\]](#). La literatura es una captación de la experiencia humana.

2.3. "¡Mentiroso!"

2.3.1. El segundo relato de Asimov al que me voy a referir nos habla de un robot mentiroso. Aunque, más bien, a través de la historia de un robot mentiroso, nos habla de otra cosa.

Debido a un error en el proceso de fabricación de un "cerebro positrónico", surge un robot anómalo; un robot que es capaz de adivinar el pensamiento. Los científicos comentan este hecho inesperado: era el trigésimo cuarto robot del modelo RB y los demás son normales. Debaten cómo pudo producirse un fenómeno de este tipo. Sólo conocen el suceso cuatro personas: Peter Bogart, Milton Ashe, Susan Calvin y Alfred Lanning, el jefe de "U. S. Robots and Mechanical Men Corporation". EL primero en darse cuenta fue Milton Ashe, al tener una conversación con el robot a solas. Después de debatir la cuestión, deciden revisar todo el proceso de montaje y encargan a la doctora Susan Calvin, como psicóloga, que hable con el robot para adelantar en el conocimiento de RB.

La conversación con el RB es desconcertante para Susan Calvin. El robot le hace saber que ya sabe para qué ha venido, y adivina a través de la conversación que ella ama a Milton Ashe. En realidad es la propia Susan la que se traiciona al pensar en ello: el robot simplemente lee. En todo momento RB se muestra conciliador y comprensivo, incluso consuela a Susan, que vacila ante sus dudas y preocupaciones. Incluso le llega a decir que conoce lo que piensa Milton Ashe sobre ella. Le dice que Milton la quiere; ella no lo puede creer, pero desea creerlo. Ella protesta y objeta que vio a Milton con una mujer joven y guapa y supone que hay algo al respecto. EL robot contesta que a esa mujer no la ama: es su prima hermana y no hay interés romántico. Susan se emociona y lo cree. Le pide que no se lo cuente a nadie, y se va.

Bogart tiene un problema con Lanning. Piensa que el viejo Lanning no está al día en cuanto a métodos matemáticos. Va a hablar con el robot. Bogart le insinúa que Lanning ya lleva mucho tiempo de jefe y que tal vez podría ir pensando en dimitir. EL robot le hace saber que ya ha dimitido, pero que, todavía, no es oficial. Bogart pregunta quién será el sucesor. – Usted es el nuevo director, asegura Herbie. Bogart se va feliz.

A causa de las matemáticas y los cálculos, se produce una discusión entre Lanning y Bogart. Este le suelta que sabe todo sobre su (supuesta) dimisión (de Lanning) y que el

nuevo jefe es él (Bogart). Lanning le suspende de todas sus funciones. Y van a ver a Herbie.

Milton Ashe se va a casar, está loco de contento. Se lo dice a Susan. Ella queda abatida, porque no es con ella. Va a ver a Herbie.

Se juntan todos en la habitación de Herbie. Parece que ha mentido a todos. La escena es sumamente tensa; Herbie no es capaz de dar explicaciones, y todos están furiosos. Sin embargo, Herbie se niega a hablar. Herbie: el robot no puede hacer daño a un ser humano (por la primera ley de la robótica), ningún tipo de daño, ni siquiera mental, y este robot lee las mentes. Herbie no puede decir aquello que sus oyentes no desean oír. Lo que ha dicho a cada uno era por no herirlos, porque ellos no deseaban oír otra cosa. De frente, ante todos, Herbie no puede dar una solución:

"Allá abajo, ustedes no quieren que lo haga. Soy una máquina a quien se ha dado la *imitación de vida* en virtud de la interacción positrónica de mi cerebro que es un mecanismo humano. Ustedes no pueden perder la cara delante de mí sin sentirse heridos. Está en el fondo de sus mentes y no puede ser borrado. No puedo dar la solución" (pág. 120).

Sin embargo, todo esto encierra un sinsentido, una falsa paradoja. La expresión de ese sinsentido va a ser precisamente la venganza de Susan;

"No puedes decírselo, porque ello los heriría y tú no debes herirles. Pero si no se lo dices, los hieres, así que debes decírselo. Y si lo haces, los herirás y tú no debes, así que no puedes decírselo; pero si no lo haces, los hieres, así que debes hacerlo; pero si lo haces, los hieres, así que no debes hacerlo; pero si no lo haces, los hieres, así que debes hacerlo; pero si los haces, hieres... " (pág. 120).

Ante este dilema insoluble, Herbie chilla y se desmorona; queda perturbado y no volverá a hablar, ni a servir para nada. Susan lo ha hecho claramente por venganza. Todos dejan la sala, y el relato termina con una palabra expresada por Susan: "¡Mentiroso!".

2.3.2. Este relato es un magnífico ejemplo de cómo entender y aplicar mal una norma o ley puede llevar a incumplir gravemente dicha norma.

El cumplimiento práctico de una norma exige cierta proporcionalidad en el hacer; de lo contrario, cualquier ley puede llevar a situaciones absurdas, sobre todo si se ejecutan absurdamente. También las normas éticas han de ser aplicadas según un más y un menos, según una cierta adecuación práctica a la situación, y esta adecuación – esta no absolutización de la norma – constituye, paradójicamente, un "máximo". Pero es un máximo que ha de ser encontrado, "reconocido", en cada situación [12]. Un robot carece de este tipo de conocimiento práctico: puede tener un conocimiento técnico, pero no prudencial [13]. Está claro, pues, que el robot es aquí un símbolo; a través del robot se habla de otra cosa: de algunas características de la acción y la naturaleza humana. Estas características son las siguientes:

- 1) Las normas morales han de "reconocerse" en cada situación y aplicarse según un más y un menos; de lo contrario se producen situaciones paradójicas que conducen a la aniquilación de las mismas reglas o su perplejidad en el obrar.
- 2) Decir la verdad hace daño; al menos un cierto tipo de daño. Hay elementos reales que son frustrantes. Pero la frustración y el daño no vienen de la realidad ni de la verdad misma, sino de cómo se recibe. La incapacidad para recibir el discurso ajeno y para asumirlo/integrarlo es lo que provoca la insatisfacción.
- 3) Decir siempre lo que el otro desea oír acaba conduciendo a gravísimos problemas de comunicación: es la "antinorma" de la relación social. Este procedimiento es exitoso a corto plazo, pero profundamente frustrante a medio plazo, porque se apoya un "delirio".
- 4) La "comunicación" no es sólo "contacto fático" (Malinowski); los contactos fátricos son "rituales de retrocanalización", indicación de que el canal está disponible, sin indicación a los contenidos comunicativos que acompañan a lo fático (y que no están situados, por lo general).
- 5) El "contacto fático" desordenado crea dependencia si se antepone a la necesidad comunicativa, que supone intrínsecamente la superación – no la anulación – de lo fático.
- 6) La ausencia total de lo fático puede conllevar problemas comunicativos, sobre todo referidos a la libre disposición del canal; sin embargo, son fáciles de superar, si se mantienen las prácticas específicamente comunicativas y se satisfacen las necesidades propias del intercambio.
- 7) Lo que subyace a todo intercambio, lo que es objeto de intercambio, es lo que justifica el proceso comunicativo. Por lo tanto, la comunicación no es un fin en sí mismo, sino que está en función de algo exterior a la comunicación misma. El problema de Herbie está en hipostasiar la comunicación, en hacer de la comunicación satisfactoria una norma moral. Herbie toma decisiones abstractas porque desvincula la moralidad de las decisiones de la moralidad de las consecuencias. Porque por debilidad, o por error de construcción, cede a las exigencias empáticas inmediatas, sin querer afrontar que de este modo deja a todos abandonados a su suerte.
- 8) Toda relación político-social debe basarse en la verdad, ya práctica y ya teórica; el aspecto logrado de esa relación es la consecución participada de un bien que se propone bajo la noción de fin. Lo que se reconoce en el relato es justamente la necesidad de la verdad como base de la relación. La falsedad lleva a la frustración y a la autodestrucción.

3. Conclusiones

Los relatos contienen un conocimiento acerca del hombre y de lo ético. Este conocimiento literario y narrativo en general (informativo, etcétera), supone un primer conocimiento ético que debe ser aprovechado por el estudioso de la ética; en efecto, los discursos acerca de las acciones humanas contienen un saber ético precientífico o antepredicativo: es el saber que todo hombre tiene acerca de sí mismo. Debemos tener

bien presente el hecho de que cada comunicación presupone, por tanto, un saber ético; y este saber ético se transmite, evalúa y generaliza a través de la comunicación.

[1] ARISTOTELES: *Poética* 1450a 4-5.

[2] ARISTOTELES: *Poética* 1448^a 1.

[3] ARISTOTELES: *Poética* 1448b 24-25, 1449b 36, 1449b 36-37, 1450^a 3-4, etc.

[4] ARISTOTELES: *Poética* 1450^a 16-17

[5] LLEDO, E.: *La memoria del Logos*, Taurus, Madrid, 1992, p. 15.

[6] GARCIA-NOBLEJAS, J.J.: "Los primeros principios de la narracion", *pro manuscr.*, 1992, pp. 12 y 13.

[7] ARISTÓTELES; *Poética*, 1451a-53b; 1151b5.

[8] ASIMOV, I.; *Visiones de Robot*, Plaza y Janés, Barcelona, 1993, p. 46.

[9] GARCIA-NOBLEJAS, J.J.: "Los primeros principios de la narración", *pro manusn.*, 1992, p. 12.

[10] ARISTOTELES: *Poética*, 1448b.

[11] ARISTÓTELES: *Poética*, 1451a-53b; 1451b5.

[12] ARISTOTELES: *Poética*, 1448b.

[13] GADAMER: *El problema de la conciencia historica*, Tecnos, Madrid, 1993.