

BYTE 36 - (02/12/97)

TECNOLOGIA Y MAGIA

Miquel Barceló

Desde que Isaac Newton formulara sus famosas leyes de la mecánica celeste, parece que el número tres resulte especialmente adecuado para un grupo de leyes entre sí relacionadas. Otro Isaac, el divulgador científico y escritor de ciencia ficción Isaac Asimov, también dejó en tres su primera formulación de las leyes de la robótica.

Tal vez por eso, otro gran divulgador científico y también escritor de ciencia ficción como es Arthur C. Clarke dispone a su vez de tres de esas curiosas "leyes", formuladas esta vez en torno a la ciencia y la tecnología.

La primera de esas tres leyes de Clarke, expresada a principios de los años sesenta en el libro de ensayos *Perfiles del Futuro* (1962), nos dice: "*Cuando un científico famoso pero ya de edad dice de algo que es posible, es casi seguro que esté en lo cierto. Cuando dice que es imposible, probablemente se equivoca*". Más agresiva, la segunda ley de Clarke reza: "*La única manera de encontrar los límites de lo posible es yendo más allá de esos límites y adentrarse en lo imposible*".

Otro día glosaremos el alcance de tales formulaciones, pero con toda seguridad, la más famosa de esas leyes es la "tercera ley de Clarke". La formuló mucho más tarde y ha sido muchas veces citada y repetida. Con aplastante seguridad nos dice Clarke que: "*Cualquier tecnología suficientemente avanzada es indistinguible de la magia*".

Es de suponer que, al formular esta tercera ley, Clarke tenía en mente cualquier civilización avanzada extraterrestre o incluso una civilización humana del futuro. Se trata de civilizaciones que han podido disponer de mucho tiempo para desarrollar una nueva tecnología, cuyos principios y bases teóricas han de quedar por fuerza muy lejanos de lo que hoy sabemos. Es fácil, entonces, que dicha tecnología pueda ser vista por un observador como nosotros de forma que se confunda con la magia y lo sobrenatural.

Es algo parecido a lo que le sucedería a un hombre inteligente de, pongamos, la época del Imperio Romano si pudiera ver lo que la tecnología nos permite hacer hoy: volar a grandes velocidades o alcanzar la Luna, comunicarnos con el otro extremo del planeta de forma instantánea, curar enfermedades que para él serían mortales de necesidad, disponer de armas de altísimo poder destructivo, y un largo y casi interminable etcétera. Aunque después pudiera abordar un largo proceso de estudio para saber el porqué de tales portentos, lo cierto es que, en un primer momento, el pobre romano traspasado a nuestro tiempo creería encontrarse ante la más poderosa de las magias. Falto de la explicación científica y natural que el saber acumulado de los últimos dos mil años nos ha proporcionado, seguramente achacaría esos portentos hoy cotidianos a fuerzas sobrenaturales y del todo incomprensibles.

El problema es que esa perplejidad del romano traído hasta hoy sería seguramente compartida con muchos de nuestros contemporáneos. En realidad, poca gente de nuestro presente conoce los fundamentos científicos y tecnológicos de una realidad ya omnipresente. Por eso Stanley Schmidt podía decir hace unos años, parafraseando a Clarke: "*Para muchas de las personas que la utilizan, nuestra propia tecnología ha venido a resultar indistinguible de la magia*" ("Magic", en la revista *Analog*, septiembre 1993).

Y es cierto. Para mucha gente, el uso de la más variada tecnología se reduce a apretar un botón y ver cómo, casi por arte de magia, lo más imposible se hace realidad. Por desgracia, la ciencia y la tecnología resultan para la gran mayoría, en sus razones y conceptos últimos, tan ignotos e inexplicables como la magia. Se confunden.

Los informáticos sabemos mucho de esto. El creciente uso de la micro-informática personal ha logrado que algunos conozcan algo de la técnica implicada, pero no es la reacción general. Todos sabemos de la profunda ignorancia informática de ese vecino que nos pide consejo y ayuda ante un virus que le ataca (siempre de forma inexplicable según el vecino...), o ante una configuración insuficiente para ejecutar el último juego informático que ha adquirido para sus hijos. Las máquinas, ordenadores incluidos, deben funcionar con toda su magia completa, sólo con el sortilegio apropiado (apretar el botón), sin crear problemas a los devotos y crédulos usuarios, y, sobre todo, sin exigirles saber los porqués.

Un comportamiento que no resulta tan extraño en un mundo que parece tener mayor interés en creer en la magia y en la ayuda de los poderes sobrenaturales que en el esfuerzo, el trabajo y la tecnociencia. Así lo constata el famoso escritor de ciencia ficción Orson Scott Card, cuando nos recuerda la dudosa moralidad de una película tan famosa como *La Guerra de las Galaxias*: al final, en el momento crucial, el bueno de Luke Skywalker es llamado a desconectar su ordenador (renunciar a la tecnología), y abandonarse al socorro de "la fuerza" (acoger esperanzado la solución mágica al margen de la tecnología).

Da qué pensar...
