

EL MUNDO DE LA INFORMACIÓN EN LA CIENCIA FICCIÓN

Al igual que con los alimentos, no bastan las propiedades de los mismos, sino en cómo lo asimila cada persona, cómo lo procesa su organismo lo mismo pasa con la información: no basta con multiplicar los documentos, cambiar los formatos, hacerlos que circulen más rápidamente... sino en cambiar de alguna manera el mecanismo de asimilación actual. Imaginemos por un momento la posibilidad de tener en nuestro cerebro, y ser capaces de recordar el contenido de toda una enciclopedia. Pensemos en lo agradable que sería disponer de los recuerdos de unas vacaciones en una isla tropical del Pacífico sin tan siquiera haber cogido un avión o un barco. ¿Se imagina disponer de los conocimientos que sobre algún campo del conocimiento humano pueda tener un afamado especialista? Ser Físico, Documentalista, Informático o Historiador sin tan siquiera haber abierto un libro es una posibilidad que en alguna parte de nuestro subconsciente enciende la luz de la fantasía.

Este tema, que en un principio podría parecernos absurdo, ha sido planteado de forma más o menos rigurosa en la literatura de Ciencia-Ficción. Es curioso analizar la capacidad de reflexión que conllevan los productos de una subcultura, en forma de relatos, novelas y creaciones cinematográficas. La Ciencia-Ficción nos ha hablado durante 100 años de la existencia de naves espaciales, viajes estelares, especies extraterrestres, nuevos mundos, guerras e imperios galácticos, armas cuánticas, reactores de fusión, robots, etc. Todo ello es lo más llamativo, lo que evoca una mayor fuerza visual, sin embargo el mundo de la información y el conocimiento también ha trascendido en este tipo de literatura.

En la literatura y el cine de Ciencia-Ficción nos encontramos referencias a la posibilidad de disponer de recuerdos "injertados" en nuestro cerebro. Como ejemplos podríamos citar algunas películas como *El Proyecto Brainstorm*, *Días Extraños* y *Oculto en la Memoria*, donde la trama argumental gira en torno a la posibilidad de que un sujeto experimente sensaciones ajenas, grabadas en algún tipo de formato o mediante la inyección cierto fluido nervioso extraído de un cadáver. En la novela de Larry Niven, *Un mundo fuera del Tiempo*, el protagonista asimila conocimientos especializados mediante inyecciones de ARN. Por otro lado en el relato de Asimov, *Para que no recordemos*, la memoria de una persona mediocre se ve amplificada hasta límites insospechados. Algo parecido ocurre en la máquina para potenciar mentes que nos muestra el film de *Planeta Prohibido*. En todos estos ejemplos, el "usuario" es consciente de que está viviendo o disfrutando de sensaciones, capacidades y conocimiento ajenos.

Pero, ¿y si se da un paso más allá? ¿y si el receptor de esos recuerdos o conocimientos no puede diferenciar esos recuerdos artificiales o implantados de aquellos que realmente ha vivido? Philip K. Dick era un maestro en este tipo de situaciones: la incapacidad de que los protagonistas de muchos de sus relatos pudieran diferenciar la realidad de la ficción, lo propio de lo ajeno. Algunas de sus novelas y relatos como *UBIK*, ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? o *Podemos hacer que recuerde*, hacen referencia a este hecho. Los replicantes de *Bladerunner* (una adaptación de ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?) al igual que el protagonista de *Desafío Total* (versión cinematográfica de *Podemos hacer que recuerde*) son incapaces de situarse dentro de una realidad convincente. El cine español dispone de una película sorprendente que aborda este tipo de argumento: *Abre los Ojos*.

Las situaciones anteriormente planteadas son exteriores al individuo, de manera que para disponer de esos recuerdos debe someterse a algún tipo de injerto, visualización o inyección. Sin embargo no podemos olvidar nuestra memoria genética. Cada uno de nosotros somos depósitos de información, donde se habla de la evolución que hemos seguido, de nuestros padres, abuelos y antepasados y muy posiblemente de nuestro destino como especie. Frank Herbert con la serie de novelas de Dune nos plantea lo fascinante que podría ser el que cada uno de nosotros dispusiera de forma latente o totalmente conscientes de los recuerdos que disponían nuestros padres en el momento en que fuimos engendrados. En la novela Música en la Sangre, Greg Bear nos conduce a un desenlace en donde la memoria y consciencia colectivas parten desde las células individuales, y no desde la agrupación y especialización de las mismas que supone nuestro cerebro.

Hasta el momento no hemos hablado del papel que la tecnología juega en el mundo de la Ciencia-Ficción con contenido informativo. Las visiones son muy amplias, desde el robot esclavo de Asimov, hasta las Inteligencias Artificiales del Neuromante de William Gibson o de la Saga de Ender de Orson Scott Card, pasando por los ordenadores todopoderosos como Multivac (presente en muchos relatos del propio Asimov) o depresivos como HAL-9000 (2001 una Odisea en el Espacio de Arthur C. Clark). William Gibson, nos habla de términos tales como "Ciberespacio" donde existe una matriz de información.

Dan Simons en la serie de Hyperion (donde las Inteligencias Artificiales son dueñas de un gobierno y un estado propios) y la Saga de Ender, son las que mejor nos muestran la visión de una futura sociedad de la información, totalmente dependiente de conceptos y realidades tales como el "Tecnonúcleo" o el "Ansible". En el primer caso las Inteligencias Artificiales ofrecen al ser humano capacidades de cálculo e inferencias prácticamente ilimitadas. Por su parte el "Ansible" se trata de un dispositivo que permite la comunicación instantánea entre dos usuarios, sin importar la distancia que los separe, superando pues la velocidad de la luz. En la película Zardoz un ordenador en forma de cristal, el Tabernáculo, es la base sobre la que se apoya una sociedad dividida en mortales e inmortales.

Algunas de estas tecnologías como las ROM de William Gibson, o los cristales holográficos en Superman permiten el almacenamiento no solamente de información, sino de la personalidad y el carácter de individuos, lo cual es, en cierto modo, una manera de sobrevivir a la muerte. La posibilidad de "humanizar" la tecnología (al igual que se intenta tecnificar al hombre) nos permitiría contemplar Internet, por ejemplo, como una metáfora digital de un sistema complejo y vivo, tal y como es la inteligencia humana, como también lo son las ciudades, los libros y los supermercados.

En otras ocasiones los temas informativos se han abordado dentro de la Ciencia-Ficción para tratar la posibilidad de contacto con inteligencias extraterrestres o "extrahumanas". En Contact de Carl Sagan una especie alienígena establece contacto con el hombre mediante una señal, que contiene una descripción detallada de toda la ciencia y tecnología necesarias para realizar un viaje a través del espacio más rápido que la luz. Stanislav Lem en Solaris describe cómo un planeta inteligente aprovecha los recuerdos y sentimientos más ocultos de los humanos para crear mensajeros que establezcan contacto. Ian Watson aborda aspectos lingüísticos y de modelos de pensamiento en sus novelas Empotrados y El modelo Jonas. Tampoco hay que olvidar las bibliotecas galácticas como depósito de conocimientos científicos y tecnológicos de Marea Estelar (David Brin) y de la serie de la Fundación (Asimov).

En definitiva, la Ciencia-Ficción de tema informativo constituye una parada, un momento de reflexión en el desarrollo de nuestra actividad profesional. El especialista en información se puede llegar a preguntar acerca de las consecuencias de algunos planteamientos anteriormente expuestos, que pueden llegar a parecernos disparatados y de realización imposible... ¿o tal vez no? En todo caso la opinión sobre todo ello, posiblemente, será única para cada lector... y la certeza está encerrada en el futuro, ese maravilloso, terrible y misterioso futuro que nos aguarda a todos.