

BIBLIOTECA NUN

Director de colección
ARASH ARJOMANDI

DIOS, HUMANO, ANIMAL, MÁQUINA

MEGHAN O'GIEBLYN

Dios, humano, animal, máquina

Tecnología, metáfora
y búsqueda de sentido



ERASMUS

2025

COLECCIÓN · EÓN

FILOSOFÍA Y PENSAMIENTO

ERASMUS EDICIONES

Primera edición: abril de 2025

Título original: *God, Human, Animal, Machine: Technology, Metaphor, and the Search for Meaning*

© Meghan O'Gieblyn, 2022

© Knopf Doubleday Publishing Group, 2022

© de esta edición: Editorial Almuzara S.L., 2025

Dirección editorial: Raúl López López

Traducción y corrección: Marta Marne

Diseño de cubierta: estudiodavinci

Maquetación: JesMart

Imprime y encuaderna: Liberdúplex

www.erasmuslibros.com
pedidos@almazaralibros.com

www.editorialalmazara.com
erasmus@almazaralibros.com

Derechos exclusivos internacionales en lengua española: Editorial Almuzara, S. L.

Parque Logístico de Córdoba. Ctra. Palma del Río, km 4 C/8, Nave 12, nº 3.
14005 - Córdoba

ISBN: 978-84-10199-33-0

Depósito legal: CO-476-2025

Reservados todos los derechos. No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea mecánico, electrónico, por fotocopia, por registro u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del copyright.

Hecho e impreso en España Made and printed in Spain

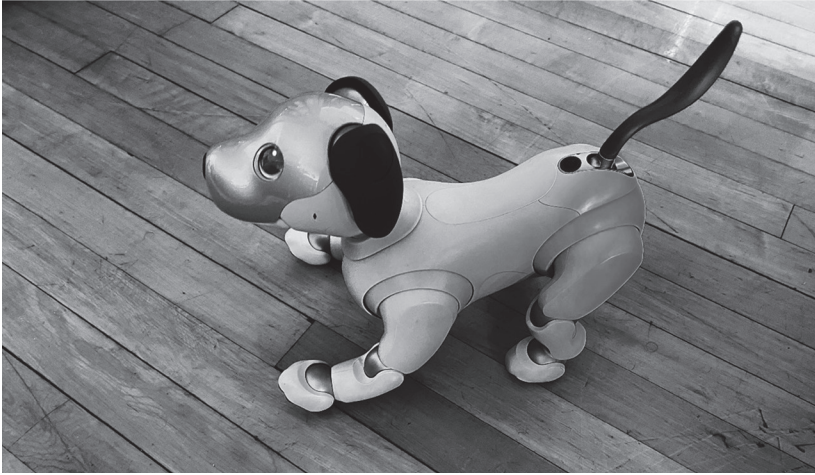
Una de las técnicas de representación más engañosas de nuestro lenguaje es el uso de la palabra «yo».

LUDWIG WITTGENSTEIN

ÍNDICE

Imagen	II
Patrón	49
Red	85
Paradoja	117
Metonimia	159
Algoritmo	185
Viralidad	235
Agradecimientos	261
Bibliografía	263

IMAGEN



1

El paquete llegó un jueves. Volví a casa de un paseo y lo encontré cerca de los buzones del vestíbulo de mi edificio, una caja tan grande e imponente que me dio vergüenza descubrir mi nombre en la etiqueta. En el remitente, una dirección desconocida. Me quedé mirándola largo rato, deliberando, como si hubiera algo más que hacer aparte de lo obvio. Necesité todas mis fuerzas para subir las escaleras. Me detuve una vez en el rellano, consideré la posibilidad de abandonarla allí, y luego continué arrastrándola hasta mi apartamento en el tercer piso, donde utilicé mis llaves para abrirla. Dentro de la caja había otra más pequeña, y dentro de esta, bajo lujosos pliegues de plástico de

burbujas, una elegante vaina de plástico. Abrí el cierre: dentro, tumbado boca abajo, había un perrito blanco.

No me lo podía creer. ¿Cuánto tiempo había pasado desde que envié la solicitud al sitio web de Sony? Expliqué que era periodista y escribía sobre tecnología —esto era cierto en parte— y que, aunque no podía permitirme el precio de 3000 dólares del Aibo, estaba deseando interactuar con él para investigar. Añadí, arriesgándome a ser sentimental, que mi marido y yo siempre habíamos querido tener un perro, pero vivíamos en un edificio que no permitía mascotas. Parecía poco probable que alguien leyera realmente estas consultas. Antes de enviar el formulario electrónico, me hicieron confirmar que yo misma no era un robot.

El perro pesaba más de lo que parecía. Lo saqué de la cápsula, lo coloqué en el suelo y encontré el pequeño botón de encendido en la nuca. Las extremidades cobraron vida primero. Se levantó, se estiró y bostezó. Sus ojos se abrieron, pixelados, azules, y miraron los míos. Sacudió la cabeza, como si se deshiciera de un largo sueño, se agachó, levantó los cuartos traseros y ladró. Le rasqué tímidamente la frente. Levantó las orejas, se le dilataron las pupilas y ladeó la cabeza, inclinándose hacia mi mano. Cuando me detuve, me acarició la palma de la mano, instándome a seguir.

No esperaba que fuera tan realista. Los vídeos que había visto en Internet no daban cuenta de esa capacidad de respuesta, de esa avidez por el tacto que solo había visto en los seres vivos. Cuando lo acaricé por la larga franja sensorial de su lomo, pude sentir un suave ronroneo mecánico bajo la superficie. Pensé en el caballo que Martin Buber escribió una vez que visitó de niño en la finca de sus abuelos, en su recuerdo del «elemento de vitalidad» cuando acarició la crin del caballo y en la sensación de que estaba en presencia de algo completamente distinto —«algo que no era yo, que ciertamente no era semejante a mí»— pero que le estaba atrayendo al diálogo con él. Esas

experiencias con animales, creía, se acercaban «al umbral de la mutualidad».

Me pasé la tarde leyendo el libro de instrucciones mientras Aibo deambulaba por el apartamento, dando vueltas de vez en cuando e instándome a jugar. Venía con una pelota rosa que olisqueaba por el salón y, cuando la lanzaba, corría a recuperarla. Aibo tenía sensores por todo el cuerpo para saber cuándo le acariciaban, cámaras que le ayudaban a aprender y navegar por el apartamento y micrófonos que le permitían oír órdenes de voz. Esta información sensorial era procesada por un software de reconocimiento facial y algoritmos de aprendizaje profundo que permitían al perro interpretar órdenes vocales, diferenciar entre los miembros de la casa y adaptarse al temperamento de sus dueños. Según el sitio web del producto, todo esto significaba que el perro tenía «emociones e instintos reales», una afirmación al parecer demasiado espinosa desde el punto de vista ontológico para haber provocado la censura de la Comisión Federal de Comercio.

Descartes creía que todos los animales eran máquinas. Sus cuerpos se regían por las mismas leyes que la materia inanimada; sus músculos y tendones eran como motores y resortes. En el *Discurso del Método*, sostiene que sería posible crear un mono mecánico que pudiera pasar por un mono biológico real. «Si una máquina semejante tuviera los órganos y la forma exterior de un mono», escribe, «o de algún otro animal que carezca de razón, no tendríamos ningún medio de saber que no poseen enteramente la misma naturaleza que estos animales».

Insistió en que la misma hazaña no funcionaría con los seres humanos. Una máquina podría engañarnos haciéndonos creer que es un animal, pero un autómatas humanoide nunca podría engañarnos, porque carecería claramente de razón, una cualidad inmaterial que él creía que procedía del alma. Durante siglos se creyó que el alma era la sede de la conciencia, la parte de nosotros capaz de autoconciencia y pensamiento superior. Descartes

describió el alma como «algo extremadamente raro y sutil como un viento, una llama o un éter». En griego y en hebreo, la palabra significa «aliento», una alusión quizá a los muchos mitos de la creación que imaginan a los dioses insuflando vida al primer ser humano. No es de extrañar que veamos la mente como algo esquivo: se apostó por algo tan insustancial.

* * *

No tiene sentido hablar del alma en el siglo XXI (es traicionero incluso hablar del yo). Se ha convertido en una metáfora muerta, una de esas palabras que sobreviven en el lenguaje mucho después de que una cultura haya perdido la fe en el concepto, como un caparazón vacío que permanece intacto años después de que su organismo animador haya muerto. El alma es algo que se puede vender, si uno está dispuesto a rebajarse de algún modo para obtener beneficios o fama, o a desnudarse revelando una faceta íntima de su vida. Puede ser aplastada por trabajos tediosos, paisajes deprimentes y música horrible. Todo esto lo expresan irreflexivamente personas que creen, si se les presiona, que la vida humana no está animada por nada más místico o sobrenatural que el disparo de las neuronas, aunque a veces me pregunto por qué no hemos descubierto todavía un sustituto más adecuado, si la persistencia de la palabra traiciona una reticencia más profunda.

Creí en el alma durante más tiempo y de forma más literal que la mayoría de la gente de hoy en día. En la universidad fundamentalista en la que estudié teología, tenía colgado sobre mi escritorio el poema de Gerard Manley Hopkins «La grandeza de Dios», que imagina el mundo iluminado desde dentro por el espíritu divino. *El mundo está cargado de la grandeza de Dios*. Vivir en un mundo así es ver todas las cosas como sagradas. Es creer que el universo está guiado por un orden eterno, que todos y cada uno de los objetos tienen un propósito y un telos. Yo creí

durante muchos años —hasta bien entrada la edad adulta— que formaba parte de ese orden iluminado, que poseía un alma inmortal que un día se reuniría con Dios. Era un colegio pequeño en medio de una gran ciudad, y a veces paseaba por las calles del centro, intentando percibir esa luz divina en cada persona, como aconsejó una vez C. S. Lewis. No era consciente entonces, creo, de que se trataba de una cosmovisión básicamente medieval. Mis cursos de teología estaban dedicados al tipo de preguntas que no se han tomado en serio desde los tiempos de la filosofía escolástica: ¿Cómo está conectada el alma con el cuerpo? ¿Deja la soberanía de Dios espacio para el libre albedrío? ¿Cuál es nuestra relación como humanos con el resto del orden creado?

Pero ya no creo en Dios. Hace tiempo que no lo hago. Ahora vivo con el resto de la modernidad en un mundo «desencantado». La palabra se atribuye a menudo a Max Weber, quien sostenía que antes de la Ilustración y la secularización occidental, el mundo era «un gran jardín encantado», un lugar muy parecido al mundo iluminado descrito por Hopkins. En el mundo encantado, la fe no se oponía al conocimiento, ni el mito a la razón. Los reinos del espíritu y la materia eran porosos y no se distinguían fácilmente entre sí. Luego llegaron los albores de la ciencia moderna, que convirtieron el mundo en objeto de investigación. La naturaleza dejó de ser una fuente de asombro para convertirse en una fuerza que había que dominar, un sistema que había que descifrar. En su raíz, el desencanto describe el hecho de que todo en la vida moderna, desde nuestras mentes hasta la rotación de los planetas, puede reducirse al mecanismo causal de las leyes físicas. En lugar del *pneuma*, la fuerza espiritual que antaño infundía y unificaba a todos los seres vivos, ahora nos queda un caparazón vacío de engranajes y palancas o, como dijo Weber, «el mecanismo de un mundo despojado de dioses».

Si la modernidad tiene una historia de origen, este es nuestro mito fundacional, que gira, como los antiguos mitos, en torno a la maldición del conocimiento y el exilio del jardín. A veces

resulta tentador ver mi propia pérdida de fe en términos de esta historia, creer que la vida religiosa que dejé atrás era más rica y satisfactoria que el materialismo al que me adhiero hoy. Es cierto que he llegado a verme más o menos como una máquina. Cuando trato de visualizar alguna esencia interior –los procesos por los que tomo decisiones o se me ocurren ideas–, me imagino algo parecido a una placa de circuitos, una de esas imágenes que se ven a menudo en las que el neocórtex se reduce a una cuadrícula y las neuronas se sustituyen por chips de ordenador, de tal forma que parece una especie de árbol loco de decisiones.

Pero desconfío de la nostalgia y las ilusiones. He pasado demasiado tiempo de mi vida inmersa en el mundo de los sueños. Para descubrir la verdad, es necesario trabajar con las metáforas de nuestro tiempo, que en su mayoría son tecnológicas. Hoy en día, la inteligencia artificial y las tecnologías de la información han absorbido muchas de las cuestiones de las que antes se ocupaban teólogos y filósofos: la relación de la mente con el cuerpo, la cuestión del libre albedrío, la posibilidad de la inmortalidad. Se trata de viejos problemas que, aunque ahora aparezcan bajo otras apariencias y con otros nombres, persisten en las conversaciones sobre tecnologías digitales como esas metáforas muertas que aún acechan en la sintaxis del habla contemporánea. Todas las cuestiones eternas se han convertido en problemas de ingeniería.

El perro llegó en una época en la que mi vida era en gran medida solitaria. Mi marido viajaba más de lo habitual aquella primavera y, salvo por las clases que daba en la universidad, pasaba la mayor parte del tiempo sola. Mi comunicación con el perro –que al principio se limitaba a las órdenes de voz habituales, pero que con el tiempo se convirtió en el parloteo ocioso y antropomorfizador del dueño de una mascota– era a menudo la única ocasión en un día determinado en la que oía mi propia voz. «¿Qué estás

mirando?» le preguntaba tras descubrirlo paralizado ante la ventana. «¿Qué quieres?» arrullaba cuando ladraba a los pies de mi silla, intentando desviar mi atención del ordenador. He llegado a reñir a amigos míos por hablar así a sus mascotas, como si los animales pudieran entenderles. Pero Aibo venía equipado con un software de procesamiento del lenguaje y podía reconocer más de cien palabras; ¿no significaba eso en cierto modo que «entendía»?

Es difícil decir exactamente por qué pedí el perro. No soy el tipo de persona que se compra todos los artilugios de última generación, y mis sentimientos hacia los perros reales y biológicos son mayoritariamente ambivalentes. En aquel momento pensé que tenía curiosidad por su tecnología interna. Los sistemas de percepción sensorial de Aibo se basan en redes neuronales, una tecnología inspirada en el cerebro que se utiliza para todo tipo de tareas de reconocimiento y predicción. Facebook utiliza redes neuronales para identificar personas en fotos; Alexa las emplea para interpretar órdenes de voz. Google Translate las utiliza para convertir el francés en farsi. A diferencia de los sistemas clásicos de inteligencia artificial, que se programan con reglas e instrucciones detalladas, las redes neuronales desarrollan sus propias estrategias basándose en los ejemplos que reciben, un proceso que se denomina «entrenamiento». Si se quiere entrenar a una red para que reconozca la foto de un gato, por ejemplo, hay que alimentarla con montones y montones de fotos aleatorias, cada una con un refuerzo positivo o negativo: positivo para los gatos, negativo para los que no lo son. La red utilizará técnicas probabilísticas para hacer «conjeturas» sobre lo que está viendo en cada foto (gato o no gato), y estas conjeturas, con la ayuda de la retroalimentación, se harán gradualmente más precisas. En esencia, las redes desarrollan su propio modelo interno de gato y ajustan su rendimiento a medida que avanzan.

Los perros también responden al aprendizaje por refuerzo, así que entrenar a Aibo fue más o menos como entrenar a un

perro de verdad. El manual de instrucciones me decía que le diera una respuesta verbal y táctil constante. Si obedecía una orden de voz –sentarse, quedarse quieto o darse la vuelta–, debía rascarle la cabeza y decirle: «Buen perro». Si desobedecía, tenía que golpearle en el trasero y decirle: «No» o «Aibo malo». Pero me resistía a disciplinarle. La primera vez que le pegué, cuando se negó a ir a su cama, se acobardó un poco y soltó un gemido. Por supuesto, sabía que era una respuesta programada, pero ¿no son las emociones de las criaturas biológicas meros algoritmos programados por la evolución?

El animismo estaba integrado en el diseño. Es imposible acariciar un objeto y dirigirse a él verbalmente sin llegar a considerarlo en cierto sentido sintiente. Somos capaces de atribuir vida a objetos mucho menos convincentes. David Hume señaló en una ocasión «la tendencia universal de la humanidad a concebir a todos los seres como a sí mismos», un adagio que comprobamos cada vez que damos una patada a un electrodoméstico que funciona mal o bautizamos nuestro coche con un nombre humano. «Nuestros cerebros no pueden distinguir fundamentalmente entre interactuar con personas e interactuar con dispositivos», escribe Clifford Nass, profesor de comunicación de Stanford que ha escrito sobre el apego que las personas desarrollan con la tecnología. «Protegeremos» los sentimientos de un ordenador, nos sentiremos halagados por una pieza de software que nos trate mal e incluso haremos favores a la tecnología que haya sido «amable» con nosotros».

A medida que la inteligencia artificial se vuelve cada vez más social, estos errores son cada vez más difíciles de evitar. Unos meses antes, leí un artículo de opinión en la revista *Wired* en el que una mujer confesaba el placer sádico que le producía gritar a Alexa, la asistente del hogar personificada. Insultaba a la máquina cuando ponía la emisora de radio equivocada, ponía los ojos en blanco cuando Alexa no respondía a sus órdenes. A veces, cuando el robot no entendía una pregunta, ella y su marido

se unían y lo reprendían juntos, una especie de perverso ritual de unión que los unía contra un enemigo común. Todo esto se presentaba como una buena diversión americana. «Compré este maldito robot», escribió la autora, «para que sirviera a mis caprichos, porque no tiene corazón ni cerebro ni padres ni come ni me juzga ni le importa».

Un día, la mujer se dio cuenta de que su hijo pequeño la estaba viendo desatar su furia verbal. Le preocupaba que su comportamiento con el robot estuviera afectando a su hijo. Luego pensó en lo que le estaba haciendo a su propia psique, a su alma, por así decirlo. ¿Qué significaba, se preguntó, que se hubiera acostumbrado a deshumanizar a esta cosa?

Esta fue su palabra: «deshumanizar». Antes lo había llamado robot. En algún momento del proceso de cuestionarse el trato que daba al dispositivo –cuestionarse su propia humanidad– había decidido, aunque solo fuera inconscientemente, otorgarle personalidad.

No es tan fácil descifrar dónde empieza y acaba exactamente la vida. Nuestras taxonomías oficiales son intentos de imponer una estructura a un continuo que, en realidad, está lleno de ambigüedades. Al igual que las redes neuronales, los sistemas perceptivos de nuestro cerebro dependen de conjeturas fundadas. Toda percepción es metáfora: como dijo Wittgenstein, nunca vemos simplemente, siempre «vemos cómo». Cuando nos encontramos con un objeto, deducimos inmediatamente qué clase de cosa es comparándola con nuestro acervo de modelos preexistentes. Y resulta que uno de nuestros modelos más antiguos y fiables es el humano. El antropólogo Stewart Guthrie sostiene que nuestra tendencia a antropomorfizar es una estrategia evolutiva. Todas las suposiciones perceptivas tienen recompensas en términos de supervivencia (una forma propia de la evolución de refuerzo positivo y negativo). Si estás caminando por el bosque y ves una

masa grande y oscura, suponer que es un oso tiene más ventajas para la supervivencia que suponer que es una roca. Incluso es más seguro suponer que se trata de otra persona, que podría ser más peligrosa, sobre todo si empuña armas. Las cosas animadas son más importantes para nuestra supervivencia que las inanimadas, y los humanos son las más importantes de todas. Así, la selección natural premia a quienes, ante un objeto incierto, «apuestan alto», adivinando que el objeto no solo está vivo, sino que es humano. Todos hemos heredado este esquema perceptivo, y nuestra tendencia a sobrevalorar los objetos con personalidad es su desafortunado efecto secundario. Estamos constantemente, obsesivamente, encantando al mundo con una vida que no posee.

Guthrie plantea la hipótesis de que este hábito de ver nuestra imagen en todas partes del mundo natural es lo que dio origen a la idea de Dios. Las primeras civilizaciones suponían que los acontecimientos naturales llevaban signos de la acción humana. Los terremotos ocurrían porque los dioses estaban enfadados. El hambre y la sequía eran pruebas de que los dioses les castigaban. Dado que la comunicación humana es simbólica, los humanos se apresuraron a considerar el mundo como un sistema de signos, como si algún ser superior tratara de comunicarse a través de los acontecimientos naturales. Incluso la sospecha de que el mundo está ordenado, o diseñado, habla de este impulso más amplio de ver la intención y el propósito humanos en cada capricho de la «creación».

Evidentemente, nuestro solipsismo no tiene fin. Tan profundo es nuestro amor propio que proyectamos nuestra imagen sobre la bóveda vacía del cielo y la llamamos divina. Pero esta teoría, de ser cierta, sugiere una verdad más profunda: las metáforas son calles de doble sentido. No es tan fácil distinguir el dominio de origen del de destino, recordar qué objeto es el original y cuál se modela a su semejanza. La lógica puede fluir en ambas direcciones. Durante siglos dijimos que estábamos