En los años cincuenta del siglo XX, Isaac Asimov algo más de media docena de relatos "protagonizados" por un gran macro-ordenador del futuro: *Multivac.* Se trata de una de las primeras predicciones ciencia-ficcionísticas sobre un futuro con ordenadores. El mes pasado, al amparo de las elecciones presidenciales estadounidenses, se comentaron en esta sección, un par de esos relatos, aunque hay otras interesantes historias protagonizadas por ese descendiente de los primeros UNIVAC que el gran público empezó a conocer en los años cincuenta.

Uno de los más clásicos relatos sobre Multivac, *"The Last Question"* (publicado en noviembre de 1956 en *Science Fiction Quarterly)* es, para el poco modesto Asimov, "la mejor historia corta de ciencia ficción que nunca se ha escrito". Al menos así lo cuenta James Gunn en su libro biográfico y de crítica literaria: ISAAC ASIMOV: THE FOUNDATIONS OF SCIENCE FICTION (1982).

La narración se inicia en 2061, cuando dos técnicos preocupados por el problema energético, preguntan a Multivac qué debe hacerse para invertir el sentido de la entropía. La respuesta será que faltan datos para llegar a una conclusión. Y esa misma respuesta es la que irán dando los futuros grandes ordenadores que, con el tiempo, han de suceder a Multivac: Microvac, Earth's Planetary-AC, Galactic-AC, Universal-AC, Cosmic-AC. Todos ellos con las siglas AC en el nombre, siglas que entonces Asimov interpretaba erróneamente como *"Analog Computer".*

Finalmente, en la lejanía de los tiempos, cuando ya no hay seres humanos por haberse fusionado (junto con las otras especies vivas) con el mayor ordenador de todo el Cosmos, el llamado AC, sí se obtiene una respuesta: "Y AC dijo «¡Hágase la luz!»".

Idea que, en realidad, recoge la que planteara, en 1954, Fredric Brown en su relato "Answer", sólo que, en el caso de Asimov, alcanzando ese milagroso *"¡Hágase la luz!"* tras el imparable crecimiento de la potencia de computación obtenida como final inevitable de un proceso evolutivo, en la biología y,

sobre todo, en la tecnociencia.

Resulta curioso el hecho de que los "programadores" de ordenadores hagan preguntas tan complejas a un ordenador como Multivac. Pero ése era precisamente el sentimiento sobre quienes programaban (y, en definitiva, manejaban) ordenadores en los años cincuenta. En *"Jokester"* (publi cado en diciembre de 1956 en la revista *Infinity*), se presenta a los programadores de ordenador como personas especiales, unos "Grandes Maestros", mentes inquietas y muy creadoras que son los únicos capaces de hacer correctamente las preguntas que debe responder la gran y poderosa máquina que es *Multivac.*

En *"Jokester"* ("El chistoso" en la traducción española), el programador Meyerhof está (como el mismo Asimov) muy interesado en el humor y pide a Multivac que analice el sentido y el porqué de la existencia de los chistes. Tras diversos intentos, finalmente Multivac (nada freudiano en este sentido...) obtiene la respuesta: los chistes son un test que forma parte de un experimento extraterrestre para estudiar así la psicología humana. Una broma que adquiere tonos trágicos cuando Meyerhof constata como, una vez descubierto por parte de los humanos el "secreto" de los chistes, éstos, junto con el humor en todos sus matices, desaparecen de la Tierra y del recuerdo de todos los seres humanos. Triste y aburrido destino el de una humanidad sin humor...

El conocido interés de Asimov por el humor se manifiesta en muchos de sus relatos más breves y, también, alguno de los que "protagoniza" Multivac son de ese tipo como lo es, en el fondo, *"Jokester".* Pero hay más.

En julio de 1958, Asimov publicó en la revista Fantasy and Science Fiction el relato entonces titulado *"Key Item"* . En realidad, el relato había sido escrito en 1959 o 1960 para una revista, Computers And Automation, aunque al final no se publicó por la decisión final del editor de la revista, Ed Berkeley, de no incluir relatos en una revista "técnica". Más tarde se publicó también en *The Saturday Evening Post* con el significativo título *"The Computer That Went on Strike" (*

1972). Ese ordenador que "va a la huelga" es el mismísimo Multivac, que se niega a trabajar aunque nadie encuentra la avería que le afecta, hasta que, al final, un experto descubre que basta hacerle las peticiones acompañadas de un educado y comprensivo "por favor". Una ironía humorística sobre la "sensibilidad" de una máquina sumamente compleja como Multivac, al igual que se hacía, en tonos mucho más trágicos en "Todos los males del mundo" que se comentó el mes anterior.

Del humor se pasa a la ironía y a una cierta desconfianza sobre las posibilidades futuras de la inteligencia artificial. Ello se hace patente en uno de los últimos relatos sobre Multivac titulado *"The Machine That Won the War*" (publicado en la revista *Fantasy* and Science Fiction en octubre de 1961). En esa historia, Multivac ha sido utilizado como asesor estratégico en la batalla que enfrenta a la Federación Solar con los extraterrestres procedentes de Deneb. Ante el convencimiento general de que la guerra ha sido ganada por las capacidades estratégicas de Multivac, los lectores del relato asistimos a la conversación entre tres jefes de la Federación Solar y descubrimos la verdad. El jefe de programadores dudaba de que los datos con que alimentaba a Multivac fueran correctos y, por eso, hacía sus propias interpretaciones de lo que sugería Multivac, siendo eso lo que se transmitía a la cadena de mando. Por cierto, una cadena de mando que tampoco parecía convencida de la bondad de las presuntas previsiones estratégicas de Multivac y que, en definitiva, aplicaba un "factor modificador" fruto de su propia intuición. Aunque, al final, Lamar Swift, el "director ejecutivo de la Federación Solar" les cuenta que, en realidad, tomaba las decisiones con una máquina aún más antigua, con lo que hoy llamaríamos un clásico "sistema de ayuda a la toma de decisiones", un "sencillo dispositivo de cálculo" que utilizaba cada vez que tenía que tomar una decisión realmente difícil: optar por cara o cruz y lanzar una moneda al aire...

Para leer:

Ensayo

- ISAAC ASIMOV: THE FOUNDATIONS OF SCIENCE FICTION. James Gunn. New York. Oxford University Press. 1982.

Ficción

- The Last Question (LA ÚLTIMA PREGUNTA). Isaac Asimov. 1956.
- Jokester (CHISTOSO). Isaac Asimov. 1956.
- Key Item (FACTOR CLAVE). Isaac Asimov. 1959 o 1960.
- The Machine That Won the War (LA MÁQUINA QUE GANÓ L AGUERRA). Isaac Asimov. 1961.

Estos relatos han tenido muchas ediciones, por ejemplo en:

- CUENTOS COMPLETOS. VOLUMEN I. Isaac Asimov. Barcelona. Ediciones B. 1992. [La última pregunta (págs. 333-344); El chistoso (págs. 145-157); La máquina que ganó la guerra (págs. 677-682)]; y
- CUENTOS COMPLETOS. VOLUMEN II. Isaac Asimov. Barcelona. Ediciones B. 1993. [Factor clave (págs. 439-441)].