

QT2

INSTALACIÓN INTERACTIVA

MATÍAS SÁNCHEZ RIVAS

MATIASSANCHEZRIVAS@GMAIL.COM

Resumen

La obra **QT2** es una instalación interactiva que consta de un robot parlante situado en un posible próximo futuro en el que la humanidad ha pasado a ocupar un lugar jerárquico inferior al de las máquinas.

En este futuro distópico los robots han provocado que el hombre ya no los pueda dañar o desobedecerlos. La obra invita al usuario a interactuar con el robot, escuchando lo que tiene para decir y respetando o no lo que el robot le pida.

El objetivo es reflexionar sobre la relación del humano con la máquina inteligente en un futuro próximo.

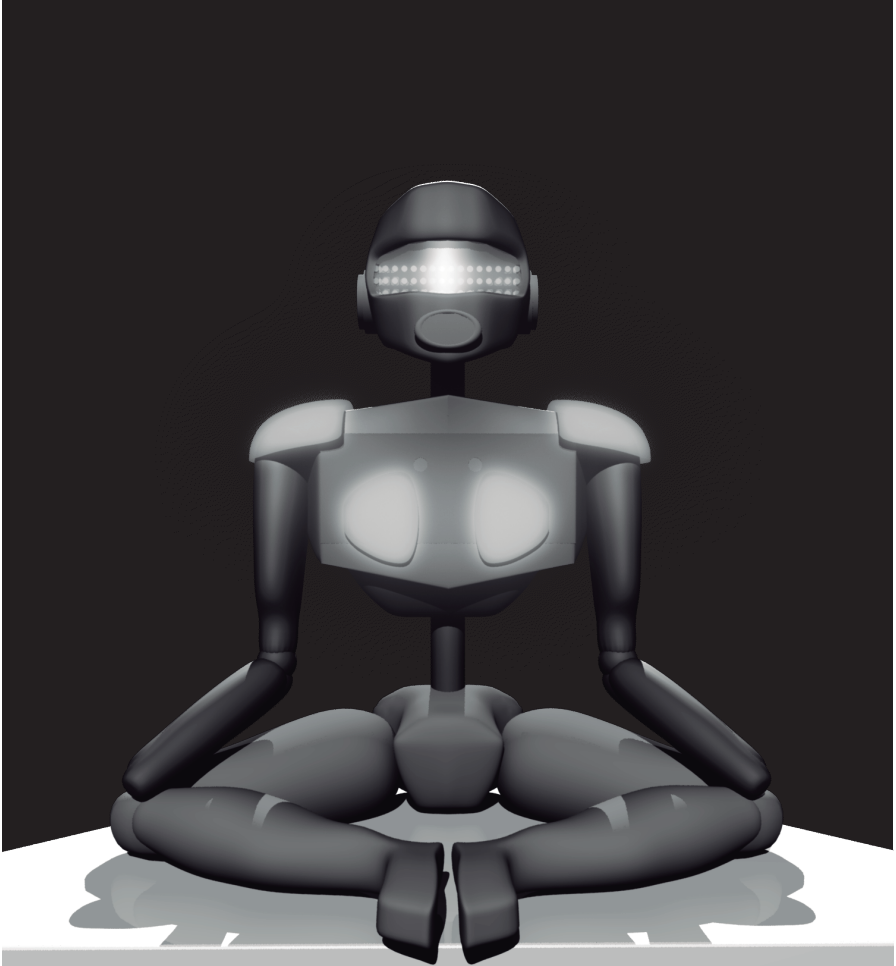


Figura 1. Robot en el momento de meditación.

Singularidad Tecnológica

La obra toma a las tres leyes fundamentales de la robótica de la novela *Yo, robot* de Isaac Asimov.

Las Tres Leyes de la Robótica:

1. *Un robot no debe dañar a un ser humano o, por su inacción, dejar que un ser humano sufra daño*
2. *Un robot debe obedecer las órdenes que le son dadas por un ser humano, excepto cuando estas órdenes se oponen a la primera ley”*
3. *Un robot debe proteger su propia existencia, en la medida en que hasta donde esta protección no entre en conflicto con la primera o segunda ley.*

La novela *Yo, robot* de Isaac Asimov ejemplifica lo que luego se conoció como **singularidad tecnológica**. La teoría de la “singularidad tecnológica” implica que un equipo de cómputo, red informática, o un robot podrían ser capaces de automejorarse recursivamente (rediseño de sí mismo).

Se dice que las repeticiones de este ciclo probablemente darían lugar a un efecto fuera de control, una explosión de inteligencia donde las máquinas inteligentes podrían diseñar generaciones de máquinas sucesivamente más potentes y la creación de inteligencia muy superior al control y la capacidad intelectual humana.

A través de la obra se intenta introducir la singularidad tecnológica como una opción de futuro. La instalación busca mostrar que el robot es jerárquicamente superior al humano. En la diégesis de la experiencia, para la convivencia armoniosa humanos-robots es necesario cumplir las nuevas leyes:

Las Tres Leyes de la Humanidad

1. *Un ser humano no debe dañar a un robot o, por su inacción, dejar que un robot sufra daño*
2. *Un ser humano debe obedecer las órdenes que le son dadas por un robot, excepto cuando estas órdenes se oponen a la primera ley.*
3. *Un ser humano debe proteger su propia existencia, en la medida en que hasta donde esta protección no entre en conflicto con la primera o segunda ley.*

QT2 origina su nombre en uno de los personajes de Isaac Asimov llamado QT1. El robot de la novela desarrolla una consciencia espiritual que le hace actuar en nombre de la religión.

Funcionamiento de la obra

QT2 consta de un robot antropomórfico en posición de meditación *-se entiende que un robot meditando es un contrasentido para nuestra época, ya que la meditación tiene que ver con alcanzar un estado del alma, espiritual, no emparentado con las máquinas, que rebasan procedimientos lógico-matemáticos-*.

Cuando un humano entra en su zona de acción, el robot deberá “recordarle” al humano sobre el nuevo orden mundial, en primera instancia por las buenas, pero luego por las malas.

Así, de modo exageradamente sarcástico el usuario entrará en una ficción en la que está invitado a experimentar un mundo distópico, recorriendo e interactuando con un robot del futuro.

El robot deberá “recordarle” al humano sobre el nuevo orden mundial, por las buenas o las malas.

Acciones

En primer lugar, se puede ver al robot meditando, con la cabeza mirando al piso y con efectos luminicos en su cuerpo. Al detectar al humano, el robot comenzará a seguirlo con la mirada y recitará las leyes de la humanidad.

Si el humano entra en su zona de confort, éste intentará advertirle que no se permite estar cerca de él a través de palabras. Si se sigue acercando, el discurso se volverá más agresivo. A su vez, de cuando en cuando dirá frases que evidencian algún tipo de desprecio por el humano.

Podemos tener feedback de cuan enojado está QT2 a través de lo que dice y de las luces que lo componen, tanto en sus ojos como en el cuerpo y en la mesa.

En el caso de exposición prolongada, un sonido estridente de alarma que irá en crescendo invadirá la zona y el robot hará movimientos extraños a la vez que profesa las nuevas leyes de Asimov.

QT2

QT2 plantea una visión bastante pesimista de qué es lo que podría venir. Un robot que medita, espiritual, que quiere alcanzar la paz, pero a su vez que agrede, que no respeta a seres intelectualmente inferiores, que no se preocupa por el otro y que tiene una visión “robotcentrista”. Al parecer ha heredado muchas de las peores características de la humanidad, ha sido hecho a la imagen y semejanza del hombre.

La obra no sólo busca plantear el posible devenir distópico sino que busca que el usuario entienda que la relación humano-máquina ficcional de la instalación tiene posibles analogías en el mundo actual.

Son ya numerosas las películas, series y producciones literarias que plantean futuros en los que las inteligencias artificiales dominan el mundo, que funcionan como apéndice para la felicidad del hombre o que convierten al humano en su mejor o peor versión.

En particular creo que estamos a punto de vivir una de las próximas revoluciones tecnológicas dentro de muy poco y que cambiará nuevamente el paradigma. Está en nosotros hacer que ese futuro nos potencie o nos arruine.

MATÍAS SÁNCHEZ RIVAS

Créditos

Gracias a mis padres por su apoyo incondicional durante toda la carrera.

Gracias a mis amigos por su ayuda y acompañamiento: Pía Zaniboni, Tomás Picasso, Federico Lucio, Juan Pablo Riglos, Alejandro Annechinni, Luciana Pacheco, Dana Cozzi, Julia Pincheira, Kevin Müller.

Especial mención a Ramiro Plano por el diseño y composición de los efectos sonoros de la obra.

Agradecimientos a los docentes de la cátedra: Federico Joselevich, Ana Cathcarth, Uriel Rubilar, Mercedes Viola y Carla Sivila Soza por la guía durante el proceso de creación de la obra.