

## MENTIRAS REPETIDAS

Miquel Barceló

Este verano me he visto las cinco temporadas de una serie de televisión. Me refiero a *Fringe* (que aquí algunos [y la propia serie] traducen por “Al límite”). No se sorprendan, tengo a gala leer los libros o ver las series no precisamente cuando están de moda (vaya concepto más ridículo, ¿no?), sino cuando me apetece. En este caso, me he tragado más de setenta horas de episodios bien hechos pero un tanto preocupantes. Y de eso les quiero hablar.

Fringe se plantea como una visión de la ciencia al límite, casi siguiendo la estela de la Segunda Ley de Clarke (*La única manera de encontrar los límites de lo posible es ir más allá de esos límites y adentrarse en lo imposible*). Una expresión que uno de los protagonistas, el científico “loco” Walter Bishop, hace suya en diversos de esos episodios.

La primera objeción procede de las palabras que forman la carátula de la serie en las primeras tres temporadas y establecen el inicio de cada nuevo episodio: *wormholes* (agujeros de gusano), *singularity* (singularidad), *transhumanism* (transhumanismo), *synesthesia* (sinestesia), *speciation* (especiación), *pandemic* (pandémico), *reanimation* (reanimación), *neural networks* (redes neurales), *telepaty* (telepatía), *transcendence* (trascendencia), *retrocognition* (retrocognición) y *biotechnology* (biotecnología). Toda una declaración de principios que mezcla parte del vocabulario científico actual (agujeros de gusano, singularidad, redes neurales o biotecnología) con el esoterismo y los *X-files* más habituales. Y así ocurre también en la carátula de las dos últimas temporadas con otros textos.

La frontera entre ciencia y “camelo” queda con eso suficientemente diluida.

Quisiera referirme explícitamente al episodio 12 de la primera temporada: *The No-Brainer*. Allí, un programador despechado fabrica una especie de virus que, una vez activado (digamos que por curiosidad), llega a fundir el cerebro de quienes están ante la pantalla: primero un adolescente y después un vendedor de coches.

Es esa idea absurda de un programa de ordenador que “saliéndose de sí mismo” es capaz de hacer daño incluso físico a los que están ante la pantalla. Una imagen que sugiere peligros sin cuento que nada tienen que ver con la realidad.

El hecho me recordó un relato de ciencia ficción de 1984 de David Bischoff: *Copyright Infringement*. En él, jugando a un juego “pirata”, el protagonista, un adolescente llamado Jim, se enfrenta a un sistema protector de derechos de autor muy agresivo. Jugando a un sub-juego de fantasía (*Monster Magic*) contra un terrible monstruo llamado Blob, se le pide al usuario, en mitad del juego, una palabra de paso que el pobre de Jim no logra proporcionar. Entonces, el monstruo Blob surge del ordenador, se hace real y persigue a Jim. Evidentemente, en este tipo de casos del todo ficticios no sirve de nada apagar el ordenador o hacer un *reset*, Blob resulta ser mucho más poderoso. Valga el relato como una advertencia, casi previa a la realidad, sobre los problemas de infringir el copyright y, de pasada, usar ese divertimento como una manera de criticar la inevitable dependencia de esos juegos informáticos que después tan evidente ha sido.

El episodio comentado de Fringe viene a hacer algo de lo mismo: un programa de ordenador que puede llegar a afectar físicamente a su usuario y así la venganza del programador despedido y despechado se extiende y extiende sin cesar hasta que los policías de la División Fringe logran detenerlo y capturar al programador que lo había creado. Y crea en el espectador desinformado unas expectativas falsas y ridículas.

Sabemos ya que explosiones de luz excesivas en una pantalla pueden crear problemas de epilepsia fotosensitiva o despertarlos en espectadores especialmente sensibles. Ocurrió con algún que otro episodio de *Pokémon* emitido en Japón en 1997, pero en ese caso no había intervención física ni cerebros que se licuan físicamente... *Fringe* ha infringido todas las reglas.

Esa mezcla de ciencia y pseudociencia, sin delimitarlas claramente, acaba siendo origen de confusión para demasiados espectadores que, subyugados por la riqueza de las imágenes y el brillante ritmo cinematográfico, acaban confundiendo realidad con fantasía. Eso es lo que, en el fondo, más me ha molestado de *Fringe*. No parece sano mezclar cosas serias con tonterías, aunque pueda ser provechoso crematísticamente...