



El anhelo del hielo

Ice aspiration

A aspiração do gelo

Solimán López Cortez¹

Resumen

El texto propuesto por el artista multimedia y fundador del Harddiskmuseum, Solimán López, es un extracto de su reciente ensayo artístico "el ojo sincrónico". Dicho ensayo (será publicado en abril 2020) plantea un recorrido ideológico y personal sobre diferentes tecnologías implantadas en el siglo XXI y cómo estas están afectando de manera notable a las estructuras del arte contemporáneo, el pensamiento crítico, la sociología, la psicología e incluso la biología. En esta publicación para la revista Contemporânea, la mirada se centra en el concepto de "virrealidad" propuesto por el artista para definir una nueva percepción del mundo que ya no está solamente construida por los parámetros ofrecidos por las experiencias sensoriales "tradicionales" como son la visión, la percepción, el gusto, el tacto u otras, sino que a estas, se suman los datos ofrecidos por las nuevas tecnologías y el nuevo imaginario mental producido por estas.

Palabras clave: Virrealidad; Arte contemporáneo; Nuevas tecnologías; Sociología; Pensamiento crítico

Abstract

The text proposed by the multimedia and founder of the Harddiskmuseum, Solimán López, it is extracted from the artistic essay "el ojo sincrónico". This book (publication planned for next April 20) presents an ideological and personal ride about different technologies implanted in the XXI century and how those ones are affecting in a very hard way the structures of the contemporary art, the critical thinking, sociology, psychology and even the biology. For this publication in Contemporânea, the sight is focused in the concept of "vireality" coined by the artist for defining a new perception of the world not only based in the parameters offers by the "traditional" sensorial experiences such as the vision, perception, taste, touch or other ones, but in addition, with the data present in the new technologies and the new imaginary produced by this ones.

Keywords: vireality; contemporary art; new technologies; sociology; critical thinking

Resumo

O texto proposto pelo artista multimídia e fundador do Harddiskmuseum, Solimán López, é um excerto do seu recente ensaio artístico El ojo sincrónico (O olho sincrónico). O dito ensaio propõe um percurso ideológico e pessoal por de certas tecnologias implantadas no século XXI, ao tempo que reflete sobre como essas tecnologias estão incidindo notavelmente nas estruturas da arte contemporânea, no pensamento crítico, na sociologia, na psicologia e até na biologia. Nesta publicação para a revista Contemporânea, o olhar foca no conceito de "virrealidade" (vi-realidade) proposto pelo artista com o intuito definir uma nova percepção do mundo que não se constrói apenas a partir dos parâmetros oferecidos pelas experiências sensoriais "tradicionais" (visão, percepção, gosto, tacto e outras), mas a partir da soma de essas experiências e dos dados gerados pelas novas tecnologias e o imaginário produzido pela nova mídia.

Palavras-chave: Virrealidade; Arte contemporânea; Novas tecnologias; Sociologia; Pensamento crítico

¹ Escuela Superior de Arte y Tecnología. Paris College of Art. Updated Art Studio projects@solimanlopez.com, <https://orcid.org/0000-0002-2471-4169>



La superficie de recubrimiento de nuestro ser y para muchos, junto con la mirada, el espejo del alma y huella de nuestras acciones, tiene un significado aumentado gracias a las diferentes capas de información añadida que podemos ya establecer sobre la misma. La hiperpiel.

La ciencia ficción lleva décadas lidiando con estas capas que hasta la fecha estaban basadas en látex y FX. Ahora esas capas se identifican desde un punto de vista no solamente físico, sino desde lo que podríamos denominar como el registro múltiple.

Las modalidades de registro de las condiciones humanas han proliferado en unos tiempos donde el cuerpo deja huella sin apenas saberlo.

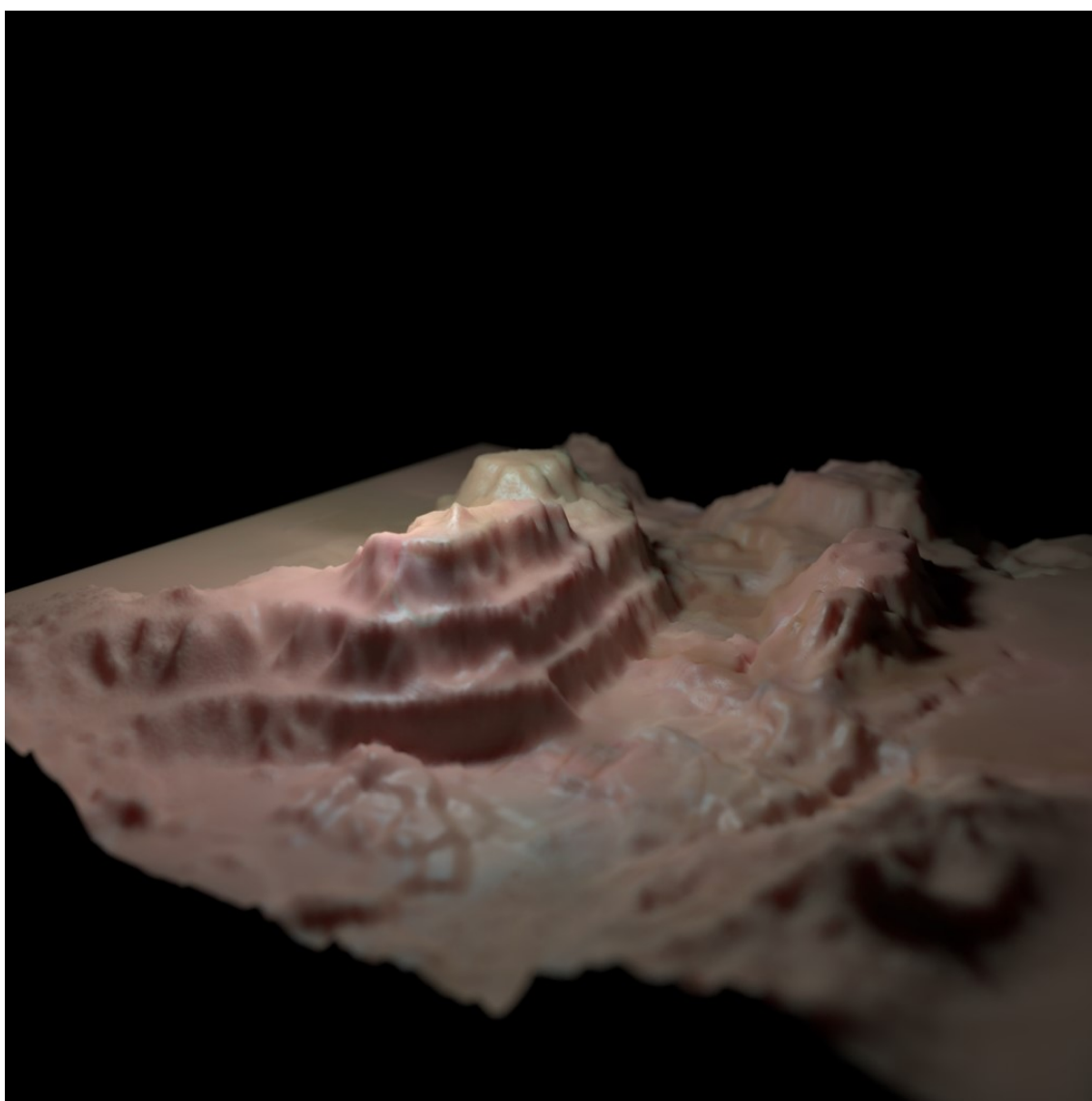
La fisicidad es una duda y la virtualidad se presenta como otra.

Otrora, la tecnología capitana de los registros estaba en la imagen, estática a través de la fotografía o videográfica a través de la imagen en movimiento, pero ahora tenemos otras posibilidades de registros humanos que por adición, implementan un significado otro al cuerpo, lo aumentan y lo resignifican construyendo esa hiperpiel ya mencionada.

Cuando hablamos de registros múltiples, podemos citar muchos de ellos, que van desde el reconocimiento facial, el big data, el posicionamiento GPS, los registros sonoros o el tracking de transacciones de nuestros terminales.

El futuro está basado en la hiperconectividad de los objetos cotidianos, aquellos que ya ofrecen grandes pilas de información sobre lo que ocurre en nuestro hogar, ciudad, empresa y en nosotros mismos.

Solimán López. Aposurface 2019. C-print y serigrafía sobre aluminio



Fuente: Updated Art Studio

Nuestra temperatura corporal, el volumen de nuestra voz, las horas que pasamos en casa, lo que vemos y escuchamos o lo que le decimos a nuestra pareja o compañeros de piso.

Toda esta monitorización genera una multiplicidad de capas de información que construyen esa nueva dermis que nos define como individuos en el big data.

Como el gran hermano que todo lo ve y se dedica, como si de Louise Bourgeois se tratase, a tejer nuestra propia red de significación basada en la información múltiple.

Finalmente estas capas de información aditivas, construyen un nuevo ente redibujado bajo los parámetros y las lógicas de funcionamiento de la red y lo virtual, capaces ya de no sólo duplicarnos en esos entornos, sino de reinventarnos en otros individuos.

Esa utopía ya muy cercana de Blade Runner, Ex - Machina, o las ya mencionadas Her y Zoe.

Nuestra dermis además, no es sólo caparazón sino que también es contenedor. Bajo ella, miles de cyborgs a lo largo y ancho del mundo ya se implantan e inoculan determinados gadgets bajo su piel, que ahora sí, está muy cerca de lo digital, pues se encuentra en contacto físico con lo electrónico y la conectividad. Sangre con sangre, ambos elementos conviven en un mismo cuerpo y entorno. Un territorio de unicidad complejo e impensable hace apenas unas décadas.

Cientos de estudios de tatuaje ofrecen este servicio a sus clientes, así como clínicas privadas y clandestinas, que abogan por lo ilimitado del cuerpo y que son el lugar de encuentro de estos cuerpos humanos aumentados y "subtatutados" por una nueva seña de identidad, ya sí digital y que opera en dos direcciones. Emitiendo su información y recogiendo otra.

Si seguimos haciendo zoom sobre la superficie del cuerpo, podemos encontrar elementos aún más profundos. Prótesis impresas tridimensionalmente a imagen y semejanza de su parte simétrica no dañada o las denominadas pastillas inteligentes, que nos ofrecerán la información necesaria sobre un consumo adecuado.

Pero hay otras prótesis que llevamos siempre en el bolsillo, como ya vaticinaron grandes pensadores como Isaac Asimov entre otros. Ellos nos hablaban de que llevaríamos toda nuestra información en el bolsillo que ahora se muestra siempre activa. Siempre emitiendo información en un silencio imposible.

El rastro ahora no es morfológicamente humano ni antropomórfico. El rastro es dato y trazo, base de datos y alimento de inteligencias artificiales.

Estas inteligencias artificiales, como una gran bola de nieve, van creciendo y alimentándose de manera insaciable de las múltiples capas de información que los sistemas hiperconectados van emitiendo, tatuando nuestra piel sin formas ni ilustraciones, con datos.

El avatar, ya forma parte de la cultura digital del pasado, que como una arqueología industrial sin huella física, ya es una referencia morfológica, pero en ningún caso funcional.

El avatar, como concepto de representación digital de un individuo perteneciente al mundo físico, ha pasado a un espacio de no representación y sinsentido, pues ahora el avatar ya no lo es. El avatar no representa, pues hay una representación mayor a su propio imaginario.

El usuario ya no participa de la virtualidad a través de su avatar, sino que lo hace a través de sí mismo y su identidad propia aumentada, que sin necesidad de autorrepresentarse o autoidentificarse es en sí mismo tú, o mejor dicho, un super tú.

La mitología del avatar, alimentada desde la presencia de los autómatas antropomórficos estaba basada en una relación interpersonal entre el individuo "dueño" del avatar. Hoy, esa relación no existe pues el individuo ya no posee nada, sino que extrapola y diversifica su sensación de ser.

El avatar no es ya posible en términos evolutivos, quizá sí en la ciencia ficción, pero en la industria del mundo real es un concepto superado y derivado al ostracismo por la falta de control entre el ente propietario y su extensión digital, ya que el posible avatar tiene más información que su propio progenitor.

En términos visuales, el avatar también habría cambiado su morfología y ficción, dejando de ser cuerpo para convertirse en energía digital, que como tal, tiene diferentes posibilidades de materialización y formalización, pudiendo ser luz, línea, texto o audio, dejando atrás la piel y estructura ósea por la que ha peleado siempre el concepto de avatar.

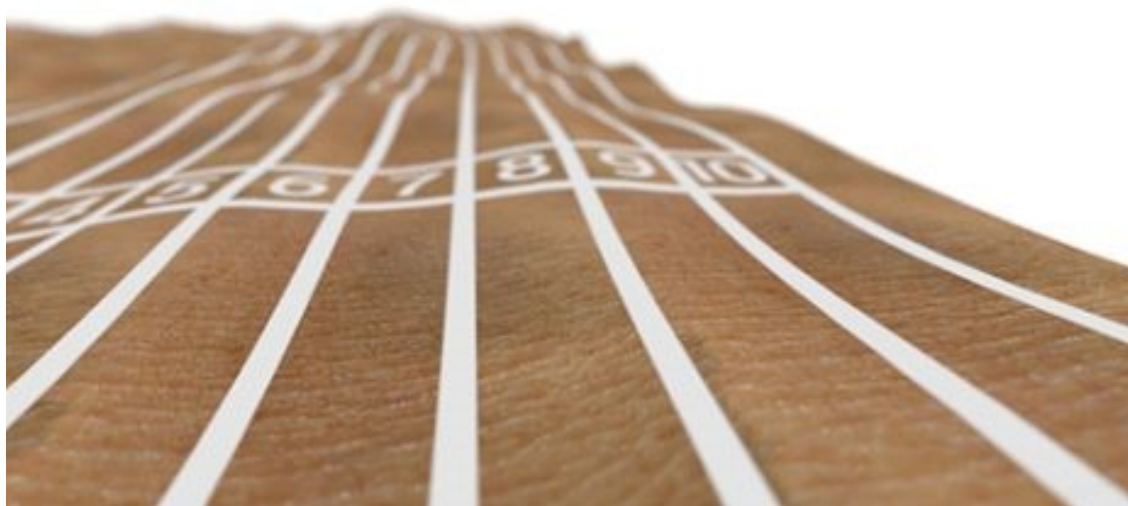
El alter ego, como proyección del yo, tiene la imposibilidad de la existencia, pues no hay una alteridad posible en un espacio en el que hay una construcción involuntaria y avocada a ser, como un cuello de botella que desemboca en una realidad mayor a la que suponía su origen.

Los avatares ya forman parte de los sistemas del juego y la metáfora fácil de la telepresencia injustificada y errante, del intento de ser en un espacio que no es propio ni nunca lo será. Son un intento de ser en el espacio del super ser. Están superados por una psique superior que establece unos límites que el propio perfil digital no había imaginado, independientemente de estéticas, colores de piel y acabados digitales, voces o efectos visuales, el avatar ya nunca más representa al individuo, pues los tentáculos del registro múltiple son todavía inalcanzables por un solo ente, y menos aún cuando este intenta parecerse a algo que pudiéramos tener en nuestro imaginario.

La hiperpiel es mutante, esponja y evolutiva. Se adapta a los diferentes espacios como un guante, como un tejido inteligente, pues efectivamente lo es.

Entenderemos mejor esta imposibilidad si pretendemos formalizar el cuerpo de un trazo de movimientos en un mapa, que a través de la denominada triangulación inversa, van marcando nuestra posición en el mundo, dibujando líneas y

Solimán López. Skin path 2019. Video instalación. Medidas variables



Fuente: Updated Art Studio

trayectorias que nada tienen que ver con personajes bi o tridimensionales navegando en un espacio virtual.

O si atendiéramos a registros provenientes del sonido, las escuchas y las conversaciones, las voces y los volúmenes. El intento de formalizar de nuevo esa información a través de un cuerpo animal, en cualquiera de sus posibles versiones, nos encontraríamos con grandísimos problemas de representación.

Igual ocurriría con un "tracking facial" de nuestra gestualidad. Podríamos hacer una transmisión en tiempo real de nuestros movimientos faciales a través de la recuperación de una base de datos de nuestros registros en espacios públicos, construyendo un otro yo con una batería de esos movimientos que algún hicimos y quedaron registrados. Quizá sería lo más cercano al tener un avatar de nosotros mismos, pero qué sentido tendría establecer esa relación visual entre ambos cuerpos. Para quién iría dirigida esa formalización.

Si cogemos todos estos inputs de información y los sumamos, junto con otros múltiples posibles registros digitales e intentamos con ellos construir un elemento que nos definiere de manera evidente en los términos a los que acostumbramos a definir un humano, estaríamos errando en el intento, pues las lógicas de información son otras, son espíritu, alma.. y todavía no sabemos cómo representarla.

Ese espíritu digital que aquí aparece, o también denominada energía digital es informe y transparente, minúscula y compleja y sobretodo, lo que no es, es avatar.

Dentro de estos intentos fallidos de construcciones encontramos el intento por la imagen congelada. Por la vida eterna.

El terminal móvil hace las veces de asistente de la memoria para tratar de congelar el presente y digitalizarlo, aumentando la data de nosotros mismos y nuestra piel.

Todos nos sentimos como el actor viejo que vuelve a ver su filmografía y de manera nostálgica cae en la más absoluta depresión por ser consciente de su mala, incesante e inevitable involución y demacración visual.

El dispositivo digital nos engaña en esa sensación vacua de congelar el momento presente a través de la multicaptura y el registro verborreico que inunda nuestros carretes fotográficos.

La construcción del paso del tiempo se desarrolla de un modo diferente ahora con la asistencia de diferentes servicios de organización de la imagen. Todos ellos, nos ofrecen un nuevo modo de etiquetar los contenidos e incluso nos hacen resúmenes automatizados de nuestros "highlights" sociales o nos recuerdan cómo éramos hace unos diez años, incluso convierten esta práctica en una tendencia mundial en redes sociales.

El tiempo ahora entonces, se nos viene encima o no. Antiguamente la imagen del pasado se transfería en momentos muy puntuales, en la reunión de familia, en el encuentro fortuito y por supuesto en nuestra mente, pero hoy tenemos un acercamiento al paso del tiempo que se produce a diario.

Si no es la red social, es el correo electrónico, sino lo es un envío de alguien que comparte un recuerdo. Da igual el canal, pero la sensación final es que nos invocan continuamente al paso del tiempo.

Esta cuestión genera una situación de normalidad en la percepción del paso del tiempo, una ruptura espacio temporal y sobretodo una clausura de la memoria.

Los dispositivos ahora, con el registro múltiple obligan a nuestro cerebro a ser máquinas del ahora, multitarea sin pasado, solo presente. El cerebro ahora no quiere registrar lo que ve, pues hay un dispositivo que lo hace por él. El cerebro ahora necesita estar entretenido con el mensaje multicanal y el hipertexto, provocando ansiedades y estados alterados de nerviosismo, pues nuestras condiciones normales de percepción del mundo han cambiando.

Ese registro proliferado y almacenado no habita sólo en nuestros dispositivos, sino que se diversifica y versión en los dispositivos de los otros, a través de la captura de pantalla o de la toma compartida o la imagen robada.

Nuestra imagen forma parte de un sistema global en el que nos encontramos documentados. Herramientas como Google Fotos puede extraer de esa informe masa de imágenes, la nuestra propia y extraerla como el pescador que sin darse cuenta pesca su propia mascota.

De esa hiperpiel construida a base de muchas otras que fueron nuestras, pues la piel cambia y se regenera en el mundo real, surgen nuevas versiones y juegos visuales, basados y almacenados en el "filtro facial" que mediante "facial tracking" posiciona en nuestra superficie de la piel una nueva capa digital y aumentada que hace las veces de máscara removible y que permite una identidad otra o ficticia cercana a la propia por el contexto y sobretodo por el perfil de usuario desde el que se genera la acción.

Los filtros vienen a poner en evidencia esa necesidad jugosa por pertenecer al mundo de lo digital. Estar dentro, es el completo anhelo de la piel, ya sabedora de que su condición ahí dentro es la de la perfección y la vida eterna.

La arruga ahora es juego de futuro, meme y trampantojo, pues la real queda enmascarada para siempre en el listado de filtros disponibles.

Por otra parte, la creación del filtro facial es la proyección de su creadores hacia el rostro de los otros. El creador del filtro en realidad aumentada, ese que se coloca sobre la cara ajena, convierte al primero en una suerte de fantasma que posee a quienes portan su hechizo. El "hacedor" de filtros posee el alma o la identidad digital de sus usuarios y se proyecta en ellos como Narciso lo hacía en el estanque.

Los miedos quedan atrás en el momento de la aparición de esa nueva capa. Ya no hay temor al tiempo ni al defecto, pues el cuerpo se muestra airoso y emancipado junto a su otra estructura virtual que hace las veces de hermana, para juntos, en armonía y movimiento acompañado llenar esos, ahora, 60 segundos de fama.

Las compañías líderes en el sector, habilitan las capacidades de edición y publicación en basándose en esta línea argumental, como si en sus filas hubiera cientos de sociólogos y psicólogos extrayendo nuestras flaquezas visuales y ególatras, para con ellas componer el mejor producto posible que las satisfaga. Y en efecto, la situación es esta. Los equipos multidisciplinar de los grandes productores de plataformas digitales, poseen en su equipo a usuario, como tú y como yo, con las mismas necesidades que nosotros. Necesidades que son proyectadas, construyendo productos afines a nuestros anhelos, que por ende, también son suyos.

Si quisiéramos nosotros, también ser algo maquiavélicos, podríamos poner en la palestra una curiosa contradicción.

Mientras nuestros casquetes polares se derriten por la evolución, el consumo y la irresoluble situación del consumo de combustibles fósiles, plásticos y energías no renovables en general, así como la cultura de la carne, todas ellas acciones que acontecen en el mundo real, en el mundo virtual ocurre lo contrario, el cuerpo se desmaterializa y la carne, otrora consumida indiscriminadamente, ahora quiere ser hielo y quedar congelada para siempre, pero precisamente en ese intento, aporta su grano de arena al deshielo polar.

Los sistemas de inteligencia artificial son también grandes consumidores de imagen. El machine learning se basa en la educación de patrones al sistema. Este sistema cada vez devora más rápido los millones de píxeles que están a su alcance, siendo ahora sí, capaz de construir una imagen nueva, más congelada que nunca. Esa imagen si es hielo al cien por cien y se legitima como tal.

El sistema inteligente, a través de la interpolación de formas, comparaciones de colores, formas y proporciones, es capaz de reconstruir, inventar y versionar la imagen original de aquel individuo que no sale de su asombro al verse, como en la bola de cristal, en el futuro, en el pasado o incluso en el vacío, mezclado con su pareja o incluso con su vecino.

El anhelo del hielo nos ha llevado a cruzar las barreras entre lo digital y lo real, estableciendo un puente ya normalizado entre ambas esferas gracias a las estéticas y el maquillaje. La inspiración de este último está basada ya en la imagen pantalla, dejando atrás el polvo de talco y el colorete, para inspirarse del número y la superficie plastificada, lisa, brillante, reflectiva y especular.

Hay grandes representantes del hielo en la era digital, pero siempre son cogidos en un renuncio para mostrar la dura realidad y mostrarnos cómo nuestros océanos y mares aumentan su caudal. Aún así, siempre nos quedará la base de datos para recordarnos que algún día fuimos brillantes dentro y fuera de la pantalla, con o sin filtro, en ese momento cuando nuestras arrugas sean tan profundas que dejen atrás la posibilidad de un reconocimiento facial inteligente y den paso al gusano, la hierba y la tierra mojada. La vejez del deshielo en nuestra tez húmeda.

Es ahí cuando la imposibilidad emerge airoso y apabullante. Impertérrita e invencible, para decirnos que lo digital, como nosotros, es efímero.

Los que dan la espalda a esta aplastante realidad acuden al bisturí y la ciencia de la estética y la sangre. Pero el hueso y la estructura sigue dañándose, no hay restauración de la copia de seguridad disponible todavía.

El umbral hacia lo virreal

Entendemos por Umbral aquel espacio que tiene un poquito de la parte A y de la B. Ese espacio intermedio que divide o conecta dos lugares, cercanos o lejanos conceptual y etimológicamente.

El umbral en cualquier caso, es un espacio incómodo ya que conlleva en su interior otra gran palabra. Decisión.

Decidir siempre es complejo ya que la palabra decisión también tiene sus mochilas y una de ellas es muy pesada ya que porta a su vez la palabra, irrevocabilidad.

Históricamente hemos pasado muchos umbrales, pero como es norma general en el ser humano, no hemos sido consciente de ello hasta pasado el tiempo o hasta que alguna mente lúcida se ha hecho viral en sus comentarios y se ha convertido en algo mainstream y nos lo hemos creído.

Los grandes periodos históricos han surcado estos umbrales de manera violenta y sangrienta, pues el umbral también conlleva otro concepto más global. El de la crisis.

Se dice que en tiempos de crisis la mente reacciona y busca soluciones más creativas e ingeniosas ya que ha salido de su estado de confort y por lo tanto debe responder a preguntas a las que no acostumbra a buscar respuesta.

Las crisis tienen diferentes duraciones, pero no por ello son más potentes o profundas, una crisis, es sin más un umbral. Un umbral, es sin más, una crisis.

Atendiendo a lo que la historia nos ha deparado en estos periodos de crisis, deberíamos ir yendo a Amazon a comprar el chaleco antibalas.

Tiempos convulsos vienen de camino, pues estamos parados en medio del mayor y más ancho umbral que la humanidad ha construido jamás.

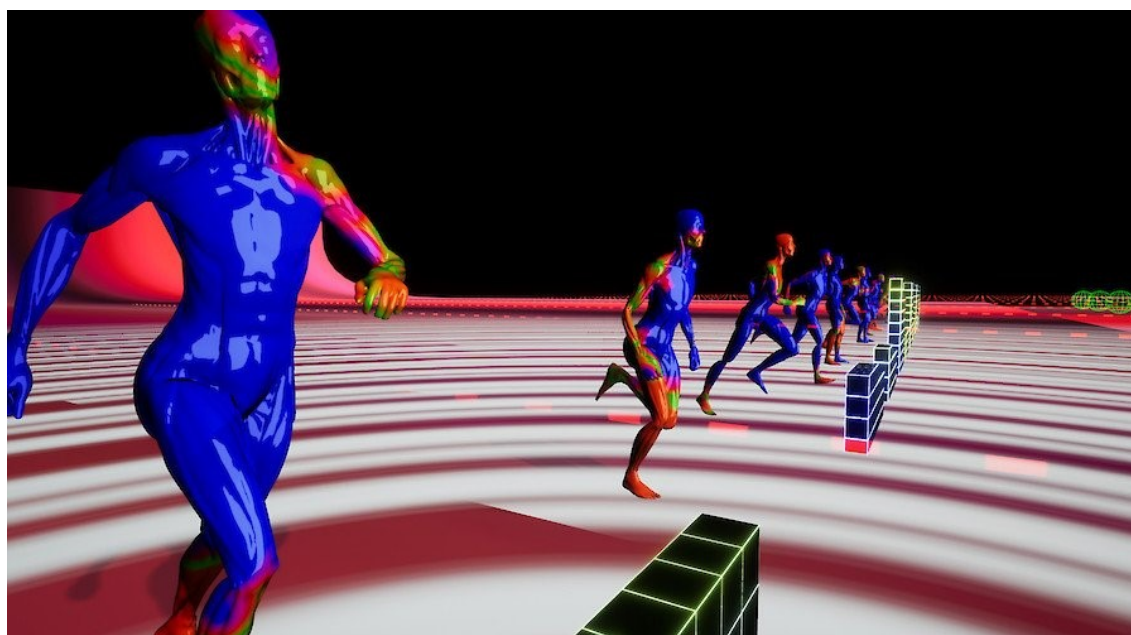
Los umbrales tienen diferentes grosores, longitudes y densidades. Algunos son más fáciles de transitar hacia una dirección, otros hacia la opuesta y otros tienen ambas condiciones en el trayecto A y B.

El umbral también requiere de otra gran cuestión, en este caso palabra pero más bien verbo. El umbral necesita y adora de la acción. Sin acción el umbral es limbo y espacio aséptico, sin connotación. Esa concepción de umbral se la otorga pues el usuario al que se le requiere la acción.

A este respecto, podemos resumir la sociedad a través de esos usuarios que se incorporan al umbral creando dos grupos. Los usuarios animados y los inanimados. Los primeros son los que proactivamente generan la acción, moviendo sus estructuras óseas y mentales para tomar una decisión hacia uno de los dos polos. Los segundos son aquellos que atan sus patas a las de los primeros y se dejan arrastrar como muñecos inertes hacia el camino tomado por el grupo primero, los animados.

La sociedad por contra, se representa a través de ambos grupos. Los primeros suelen sufrir consecuencias más graves que los segundos pues cargan sobre sus espaldas el peso de los miembros del otro grupo y cuando llegan al lugar elegido son los segundos en recibir las consecuencias de su decisión, siendo víctimas de todos los golpes pues como escudo humano, quedan parados ante la intemperie de lo desconocido o regocijo aburrido de lo conocido.

Solimán López. The runner 2019. Software autogenerativo. Medidas variables



Fuente: Updated Art Studio

Las decisiones no tienen por qué ser siempre hacia una dirección positiva. Pueden ser también un retorno, un paso atrás, “virgencita que me quede como estoy”.

Estas decisiones son tan válidas como las otras. Ambas como tal, son decisiones, respetables y erróneas o acertadas.

La problemática surge cuando el umbral se convierte en territorio de batalla. En ese momento las decisiones pasan a ser huídas hacia delante y se convierten en decisiones por el mal menor. Ese momento es el que genera la guerra y la supervivencia. El “sálvese quien pueda” tiene su origen ahí. Cuando esto ocurre, el umbral se convierte en una pista de atletismo donde se busca el impulso para saltar lo más rápido y lejano posible, pues lo que queda atrás ya se entiende como terreno hostil, pasado e inerte. Un lugar donde no deseas que nadie amado se encuentre.

El lado A o B del muro del Berlín.

Pese a que naveguemos en la inmaterialidad estamos en esa pista de atletismo. De momento corriendo en círculos. Saltando de calle en calle buscando nuestra salida de emergencia, pero sin una decisión clara de hacia qué dirección ejecutar la salida.

Los sistemas tecnológicos que estamos construyendo, provocando y politizando, desembocan en un umbral actual, enorme, con un caudal repleto y extenso, tan informe y complejo que requiere una gran respuesta.

El umbral en el que la tecnología nos ha posicionado atañe no solamente a las cuestiones inmateriales, sino que toca directamente nuestro cuerpo y su relación con el espacio, su conectividad, intimidad y videovigilancia. Su trackeo y posicionamiento, su pertenencia y presencia y correspondencia y conexión a los dos grandes mundos que ya se fusionan, el físico y el virtual. El mundo virreal.

El mundo que no es ya mixto si no que está conformado en sí mismo no por dos realidades diferentes, si no por una única que ya está legitimada para serlo. Difiere de otras terminologías ya que las anteriores pretenden responderse entre sí en cuanto a una comparación entre dos realidades. La acepción y aceptación del término virrealidad implica la comprensión de que vivimos una sola percepción conformada por varias esferas de conocimiento que se materializan y reflejan desde diferentes estadios de materia. Desde diferentes plataformas de desarrollo como lo puede ser la conciencia, el propio cuerpo o lo acontecido en lo digital. Esta virrealidad manifiesta, plausible y contrastada, conforma en sí misma el espacio B y el lugar del avance en positivo que algunos usuarios animados están tomando.

El mencionado espacio lleva consigo cambios morfológicos en la estructura de la humanidad. Es un espacio de desenfreno y manipulación genética, de gadgets, prótesis, big data, de hipercontrol e hiperpiel, de liquidez y deshumanización (bajo los términos del humano clásico) e hiperconexión.

Son muchos conceptos nuevos que golpean de frente a ese grupo de actores que ha decidido cruzar el umbral en esa dirección y convertirse en humanos aumentados.

Debemos entender que ya no estamos en el lugar histórico que los libros marcan. Estamos en la posición cumbre, en el salto conceptual hacia ser otra cosa. El momento álgido de la metamorfosis y esta se está acelerando a una velocidad que sólo nos permite correr y correr en la misma dirección.

Como ya se mencionaba, la guerra está implícita en este momento de cambio y es muy violenta aunque no la percibamos como tal.

Los cambios más profundos son aquellos que se gestionan en el día a día, con pequeñas motas de polvo sobre nosotros. Los grandes cambios van permeando nuestra piel transformándola y alterando su composición.

Algunos núcleos de población localizados por creencias, por generaciones y por tendencias psicológicas, pretenden no encontrarse dentro del umbral y decirse a sí mismos que se encuentran fuera de él, en la periferia. Pero en un mundo hiperconectado, la periferia se acerca y fusiona con el centro, siendo en sí misma parte de.

La pertenencia o desarraigo forman parte de un mismo concepto de anulación mutua pues nada pertenece a nada y por lo tanto tampoco puede algo ser desarraigado. El umbral ya nos posiciona en el estado de sitio alienado.

Incluso aquellos espacios geográficos o sociedades con determinadas problemáticas políticas, sociales o religiosas forman parte del umbral como contenido y alimento del muro y perfil social.

Son además la excusa para una nueva revisión de los formatos y para la creación de nuevas “soluciones” tecnológicas. En cualquier caso, están incorporados de manera evidente en las estructuras existentes.

El momento del cambio, umbral o crisis es también el momento de las oportunidades y de los oportunistas. Es el lugar de la mentira y el salto al vacío. El momento de la nueva economía.

Esta economía ya no se base exclusivamente en la mano de obra entendida como movimiento mecánico corporal. El esfuerzo físico ha dejado la fábrica para concentrarse en parques “healthy” y gimnasios veinticuatro/siete.

Ahora la empresa se completa con ordenadores y mecánica cuántica. Con inteligencia artificial y chatbots.

Evidentemente, aunque todavía no asumido, el estado del umbral está generando cambios estructurales importantes en la fisionomía económica y la práctica laboral. El entendimiento de estos cambios es urgente ya que la frustración por aquellos sujetos al esfuerzo físico es mayúsculo.

La escisión entre las tareas físicas y mecánicas realizadas por el cuerpo, son totalmente antagónicas a aquellos desarrollos intelectuales basados en el lenguaje, ya no el corporal ni el hablado, sino el informático.

El nuevo lenguaje laboral es el código. Los campos se siembran de algoritmos y se programan con inteligencias artificiales para aumentar su rendimiento sin necesidad de manos. Los drones coreografiados bañan nuestros campos sin necesidad de piloto.

Pero no sólo ocurre esto ya en lo que entenderíamos como más lejano conceptualmente a la informática, el campo, sino que atañe ya a todos los sectores de la economía.

En cualquier caso, para que sirva de justificación, el campo siempre fue un espacio de evolución tecnológica. No olvidemos que las primeras máquinas nacen para dar solución a las tareas más básicas de la gestión social y el abastecimiento. Es por esta cuestión, que los sectores de población más afectados por este cambio de comportamiento en la producción de bienes de consumo, deben cambiar su actitud conservadora en defensa de una mano de obra física. El debate sobre el intercambio de labores y tareas entre el hombre y la máquina está abierto, pero más allá de seguir generando polémica, debemos pensar en una actualización completa del sistema social y laboral, con formaciones enfocadas a estos cambios en los diferentes sectores de la población, incluidos aquellos que piensan que es demasiado tarde y que no llegan a la revolución digital. Estos grupos, a los que dirijo estas palabras, deben hacer un esfuerzo, quizá mayor y entendible, pero deben realizarlo, para ponerse al día con los cambios de comportamiento laboral.

En efecto, deben entenderse como una pieza clave del sistema de renovación, más allá de sentirse excluidos del mismo. Su experiencia con las manos y su herencia familiar en las tareas básicas, es información base para el nuevo sistema automatizado. Son individuos memoria, que deben sentirse totalmente protagonistas de un cambio que debería además beneficiar a sus descendencias, las cuales deben trabajar ya como individuos bisagra uniendo ambas realidades en una nueva, sostenible, mejorada, más intelectualizada y potente, estructura económica.

El resultado de esta evolución de los protagonistas económicos podríamos definirlo como los individuos programa, ya no obreros, de un mundo que sigue construyéndose sin nuestras manos, pero sí con nuestro intelecto. Podríamos hablar de la construcción de una clase programadora.

Bajo este punto de vista, se prevé un grandísimo cambio social. Ocurrirá que nunca en la historia de la humanidad las clases base de la pirámide desarrollan un trabajo igual de "noble" que las clases del piramidión. De hecho, puede darse un cambio paradigmático en esta reversión de roles. El polític@ basará su éxito en la clase programadora, siendo su esclavo y fiel amigo, pues de ellos depende, a golpe de ratón, toda la estructura que el/ella defiende en su cámara.

Esta situación generará un empoderamiento de la clase que antiguamente se consideraba como clase baja o media, alineando en su justa medida los recursos y roles sociales, pues cualquier usuario de la cadena de montaje está lo suficientemente preparado como para generar incluso nuevas cadenas. Este es el famoso "entrepreneur" del que tanto se habla en Silicon Valley y otros clusters de innovación.

Sin duda alguna, nos enfrentamos a un cambio totalmente dependiente de la educación y la formación. Esto último es el más macabro de conceptos con los que juega la política. La educación es, con total seguridad, el mayor arma de control social existente en la sociedad, pero el "pueblo" ya tiene las suyas propias. La autoformación online, el famoso tutorial y el open source, son esas pequeñas herramientas que debemos emplear para rebelarnos contra los sistemas injustos y desproporcionados.

Las manifestaciones ya no sirven para nada. El manifestante puede elegir otras herramientas de creación de impacto e invención de estructuras o cohesión de rupturas.

Imaginemos que el esfuerzo de los miles de "chalecos amarillos" que pretendían poner en jaque a París todos los fines de semana a través de la violencia y la ruptura de escaparates de lujo, se hubieran reunido desde un punto de vista intelectual, buscando soluciones basadas en la creación de proyectos creativos que "atentaran" de manera estratégica contra las formas y siluetas de las que no están de acuerdo.

Los resultados serían sin duda otros y sobretodo y más importante, sería un paso y golpe que el gobierno no esperaba.

La guerrilla urbana, el palo y el molotov es algo con lo que cualquier gobierno sabe luchar y contrarrestar a base de más palo y escudo.

¿Qué ocurría si la lucha se hace en la sombra, generando proyectos de valor que muestren que otro mundo es posible?

En el umbral de hoy, esas soluciones son posibles.

Los líderes manifestantes deben sentirse ya como individuos programadores y no como mano de obra, para de esta forma, ser bisagra hacia nuevas realidades construidas desde el intelecto y no desde la violencia, la destrucción y la incoherencia mediática.

Tenemos más enfrentamientos entre estos dos polos de individuos activos o pasivos.

Un caso paradigmático podría ser el debate y lucha entre los transportistas "taxis" y las nuevas empresas de transporte urbano tipo Uber, Cabify u otras.

El debate es puramente económico, pero la clave es puramente creativa.

Los activos han encontrado un nuevo modelo para ser más competitivos a través de la tecnología y los primeros, en vez de sentirse piezas claves para una evolución en el sector, se sienten rechazados, incomprendidos y votados del sistema.

Su gran comunidad, llena de rabia ha respondido de manera violenta (activa y pasiva), demostrando una falta de creatividad apabullante. Si la lectura hubiera sido positiva, esa amenaza que venía desde el exterior podría haber sido reconvertida en fuerza, pues su experiencia, historia y colectivo era irremplazable.

Decidieron ir en contra de todo, quedarse con la azada, el pico y la pala y luchar contra algo que yace en una nube. El resultado. Palos de ciego.

La estrategia, gremial, debería haber sido la de establecer un sindicato de innovación para convertirse, en competencia con su rival, en algo mejor. Con su actitud, se quedaron como estaban, pero odiados por gran parte de la población, un caso clarísimo de inadaptación al medio. Un caso clarísimo de estupidez en contraposición al concepto de inteligencia (adaptación).

Evidentemente, cuando hacemos estos supuestos formulistas y resolutivos de algunos conflictos, estamos hablando ya de un nuevo ser humano, mejorado, intelectualizado y futurista.

Luchemos por él a través del salto hacia el lado B, dejemos atrás el lado A que tan malos resultados nos está dando. El futuro puede ser B.

La clave de la obtención de este futuro y nueva especie intelectualizada está en la transmisión a las generaciones venideras, de que ese mundo ideal que ellos imaginan se puede conseguir a través de una militancia tecnológica positiva y que cualquier individuo hoy, es capaz de conseguir esos fines a través del conocimiento profundo de determinadas herramientas. Debemos decirle a esa generación que la pólvora es cosa medieval y que hoy los cambios se hacen con arte, diseño y código, lo que provocará una pelea intelectual, el pensamiento y revalorización de determinados conceptos y sobretodo y más importante, dejará de derramar sangre en cientos de conflictos sin resolver a lo largo y ancho del mundo.

Solimán López. Grid. 2019. Software autogenerativo. Medidas variables



Fuente: Updated Art Studio

Sin duda un camino largo por recorrer, una pista de atletismo sin fin donde el concepto de “virrealidad” tiene mucho que decir para definir estas nuevas estructuras de pensamiento y sociedad.

Las reacciones ante nuestro tiempo presente deberán y devienen completamente hiperconectadas con nuestras diferentes esferas. La actitud ante lo que antiguamente llamábamos realidad, se analiza desde un punto de vista ya reconstruido y revestido de digitalidad. Todas las estructuras se han alambicado y estructurado en torno a su relación con el código, la máquina y la programación de sistemas digitales, lo que deriva en una respuesta compartida e imaginada de nuestro yo reconfigurado. Un yo que ahora es más plural que nunca pues está multiversado.

Nuestro cerebro ya se encuentra en un estado de conexión elevado, con la posibilidad imaginativa de ampliar sus fronteras de pensamiento y previsualización de composiciones virtuales que, gracias a las nuevas tecnologías, dejan de serlo haciéndose plausibles, físicas, tangibles y consecuentes.

Ya podemos visualizar nuestro entorno en 3D, a través de una nube de puntos que nos muestra su estructura. Esa mirada, ya. Tiene otro nombre.

La fe

Si psicológicamente tratásemos de identificar uno de las grandes virtudes de los dioses que ocupan el Olimpo de las religiones en nuestro imaginario religioso, podríamos sin duda destacar una grandísima cualidad.

La presencia allá donde quiera que estés de nuestros dioses las veinticuatro horas del día y los siete días de la semana.

Nuestros dioses no duermen, no descansan, no se cansan, no tienen debilidades ni desconexiones.

Nuestros dioses simplemente están.

Están ahí para nosotros, para alimentar nuestras necesidades y responder a nuestras plegarias y anhelos.

En lo contemporáneo ha surgido un nuevo dios, un dios con algunas debilidades, pero que sin duda siempre está ahí, sufriendo con nosotros, pero en definitiva, está. Esta tipología de dioses son bien mostrados en películas como Drive de XXXXX donde el personaje es capaz de cambiar el rumbo de su vida y sus pasiones por cumplir con su cometido. Un cometido en el que se mezcla el amor en sus diferentes versiones. Ese dios contemporáneo es un ente mágico que aparece de la nada, con una hortera chaqueta para salvarnos de un apuro.

El dios contemporáneo, pese a serlo, finalmente no falla.

Si retornamos al mundo digital y sus dinámicas de consumo podemos establecer similitudes en esta búsqueda psicológica de la plena disponibilidad.

La construcción del yo, generado según las teorías de la no dualidad, a partir del decimoctavo o veinteavo mes de vida en los seres humanos, provoca una necesidad de retroalimentación continua.

El yo es un ente activo que nos demanda cosas. Nos pide continuamente ser satisfecho, y para ello, internet y lo digital es magnífico.

Las disposiciones digitales están preparadas para trabajar en estrés. Para atender millones de demandas en real time, como nuestros dioses del olimpo. Los servers se van distribuyendo las cargas de trabajo para que la información y la demanda llegue sin ningún contratiempo a nuestros dispositivos.

Esta satisfacción del yo es sin duda una de las claves del uso masivo de las nuevas tecnologías y una de las grandes claves del desarrollo de la inteligencia artificial y la robótica, entre otras tecnologías. Herramientas que vienen a satisfacer la demanda de nuestro yo, como el dios que siempre está ahí, atendiendo nuestras preguntas.

Esta respuesta continuada finalmente genera amor, pues siempre somos correspondidos. Siempre tenemos lo que buscamos. Información, sexo, entretenimiento, conexiones, servicios, transacciones todo lo que internet propone en su circuito cerrado, lo tenemos siempre a nuestra disposición.

Los dioses que no aguantan este ritmo, definitivamente dejan de serlo y tienen que cerrar la persiana en el Silicon Valley tras la presión que ejercen sobre ellos sus propios fieles. El no funciona o el “carga muy lento” es suficiente para que uno de esos dioses sea destronado y lanzado al piso como esas esculturas de los dictadores derrocados.

El amor, como es sabido, genera también una suerte de adicción hacia el otro. Una necesidad continua de conexión y contacto entre los amados. En el caso del hombre es psicológicamente programado, en el caso de la máquina es provocado.

La inteligencia artificial va a hablar mucho en este ámbito construyendo sentimientos más cercanos a lo humano en respuestas afines a las preguntas emitidas.

La introducción de los sistemas de reconocimiento de voz en el ámbito doméstico con los asistentes personales van si cabe, a enamorarnos más de la tecnología.

Si seguimos con los ejemplos disponibles en el mundo del cine, sin duda el gran referente de esta cuestión está en la película de Spike Jonze, Her, donde la voz es la clave de sol para generar una melodía sentimental entre el hombre y la máquina.

La elección de un sistema inteligente basado solamente en la voz es brillante ya que no hace falta generar fisicidades cuando el sistema es satisfactorio en un canal.

Los ejemplos que tratan de hacer hombre a la máquina suelen ser más decepcionantes y es por ello que en la mencionada película, el amor es pleno. El sistema es capaz de sacarle el máximo rendimiento posible a la palabra y su avanzada inteligencia y lo que es más llamativo, empatía.

El futuro en este ámbito se augura lleno de amor en individuos alienados y decepcionados por lo humano, pues el sistema electrónico será como la mascota que nunca nos falla y pese a que no nos folla, será nuestra pareja ideal.

El sistema propuesto en *Her*, posiciona a la pantalla en un segundo plano. Todo es abstracción y luz, no hay cuerpo ni forma antropomórfica.

Pero la pantalla sigue siendo gran protagonista todavía.

Es la interfaz de nuestra mirada ante el túnel de información y aún quedará tiempo para que la dejemos atrás.

La pantalla seguirá siendo el soporte de la imagen y conceptualmente también seguirá estando presente pese a la emergencia de sistemas holográficos o desprovistos de la proporción cuadrangular a la que la pantalla está esclava.

La pantalla todavía encarna la fe en su contenido. Lo que ocurre en la pantalla está legitimado y actualizado por la limpieza y pulcritud de los píxeles. La imagen digital no tiene edad ni pasado. Siempre es actualizada por la retina, no la del ojo, sino el grid de píxeles aumentados visualmente para una mejor resolución.

El único testigo del tiempo en la web es el hace X tiempo de las publicaciones en redes sociales o foros. El único testigo del tiempo en la web es el calendario.

Todos hemos caído en la publicación de contenidos que parecían actuales pero no lo eran, recibiendo el comentario de "eso no es de ahora".

La web debería tener sus propios mecanismos temporales.

Imaginemos un plugin para el navegador que nos superpone una capa de información visual que nos ayude a ver la antigüedad del contenido mostrado. Una capa de polvo digital que visualice el tiempo pasado por el contenido que estamos visualizando. Una suerte de mapa visual que nos ayude a entender de manera gráfica que lo que estamos viendo pertenece al pasado y no al presente.

Más y cuando nuestra cultura cada vez más, es loop y ciclo.

La pantalla es capaz de romper la barrera del espacio y el tiempo. Internet se visualiza en dispositivos que por su propio contexto o construcción son capaces de mandarnos el mensaje erróneo de que lo que vemos es siempre de hoy.

El brillo, lo liso y lo pulcro, como nos anticipan los textos de Byung Chul Han sobre la superficie pulida, se cumple a rajatabla en la pantalla del teléfono, la tablet o el pc donde todo parece estar actualizado.

Esta sensación psicológica del tiempo en lo digital nos conduce a una fe indiscriminada ante lo que vemos en la pantalla. El tiempo se acumula en capas transparentes de las que pasamos de la última a la primera sin solución de continuidad. El tiempo no importa en internet, está por encima del bien y el mal, como los dioses de nuestros olimpos, que son siempre piedra, con formas perfectas y llamativas. Abstracciones ideales de nuestros grandes deseos.

Esta fe no contrastada es peligrosa, como cualquiera de las fes injustificadas. El sistema es fácilmente manipulable en términos de temporalidad. Como si las capas del Time Machine de Apple dejaran de desarrollarse en profundidad y estuviesen en una misma capa, todas son una. Todo está mezclado y pasando en el mismo momento, una imposibilidad propia de la mayor de las creencias.

En lo digital el espacio puede dejar de expandirse rápidamente y visualmente inmediatamente, construyendo el mayor de los caos informativos de la historia de la humanidad.

Imaginemos que el reloj de internet se rompe. Que los miles de servers que marcan las horas de las páginas web y sus llamadas para establecer el "timestamp" se desconfiguran y nos muestran siempre la misma hora. La hora del supuesto inalcanzable "real time".

Imaginemos una pieza de arte, construida por un ordenador que presenta una alteración en el reloj de Bios. El tiempo, en regresión, marcaría las horas al contrario en una suerte de quimera hacia el pasado provocada por nuestro presente. Nuestros mails cada vez datarían de un tiempo más lejano, pese a estar en el hoy y en el ahora. Nuestras tareas serían siempre respuestas del pasado. Quizá viviríamos más despacio.

¿Dónde estaría la verdad?

Sería el momento de establecer una nueva Fe para creer que aquello que la pantalla nos muestra ya está desprovisto de tiempo y simplemente nos quedaríamos con la información, en "raw", sin importar que los acontecimientos pasaron en otro momento. Lo digital puede romper el tiempo como lo entendemos y si es así, nos lo creeríamos, como nos creemos toda aquello que nos muestra la pantalla.

El contraste de información en la pantalla e internet en general se hace pesado. La hipertextualidad que anima las lógicas de consumo digital, diluye peligrosamente la linealidad narrativa, lo que provoca que las cuestiones planteadas y la duda existente queden entre miles de caracteres basura. El individuo que pretende hacer de la búsqueda de la verdad su misión en internet, se encuentra desprovisto de la energía suficiente para navegar por el basto océano de la mentira y el sinsentido. Recordemos que aproximadamente sólo hacemos uso de un 25% de internet de manera provechosa en términos sociales, culturales y comunicacionales, el resto son todo tareas dirigidas al sexo macabro, la delincuencia bajo cuerda y el robo de información.

Ante esta cuestión, la verdad tiene grandes problemas en internet y la fe, que otrora moviera montañas, ahora es una fe obligatoria, ganada a base de cansancio y tortura visual.

Una creencia impuesta por la falta de rigor generalizada y por la facilidad de publicación de contenidos autolegitimados. La publicidad engañosa, el cúmulo de likes creados en granjas automatizadas, los comentarios pagados y patrocinados, los intereses globales y particulares y el filtro en los buscadores de contenidos, finalmente provoca un desarraigo hacia la verdad que no desemboca sino en la mentira.

Pero, si todos operan en la mentira, no hay mentirosos. La mentira se convierte en la nueva verdad de la era digital. Esos millones de post cuidados y analizados al detalle para mostrar sólo los elementos “visibles” para la masa y esa proclamación egocéntrica del “todo va bien”, siguen haciendo de internet un basto espacio de fantasía.

La verdad radica en este caso en el infierno. El Olimpo de los dioses digitales tienen a buen recaudo la mentira y han dejado en la ultratumba toda la verdad a base de anular determinados contenidos, recomponer el algoritmo y enseñar a los sistemas de inteligencia artificial a localizar sus propias verdades. Como el hijo que vive engañado por sus padres idólatras que le hacen creer que es el mejor en todo.

El infierno se compone de navegadores alternativos, de documentos verídicos, de imágenes impactantes y de comentarios sinceros.

Para colmo a esta circunstancia debemos sumarles las cientos de herramientas que están surgiendo para la manipulación digital. Photoshop ya es pasado y ahora disponemos de presentadores de televisión creados por inteligencia artificial o complejas librerías basadas en OpenCV y reconocimiento facial que hacen del rostro de uno el de otro, o de la voz de aquel la de este.

Todo articulado para que la mentira y la emancipación de la fe digital alrededor de ella sea posible más fácilmente.

El ojo ya no sabe lo que ve y ante la duda existencial provocada por esta ingenuidad infundada, la respuesta es “yo creo”.

Como una ayuda alternativa a esta creencia, tenemos la facilidad de la evangelización a golpe de clic. Todas las herramientas públicas contemplan ese botón magnífico del “share”, con decenas de logotipos alusivos a los dioses del olimpo para que nuestra voz se alcance entre nuestros círculos, porque claro, todos llevamos un templario dentro.

Todos queremos compartir nuestras creencias y hacerlas creíbles para los demás y eso hoy en día se basa en el share.

Compartir la mentira es cada vez más fácil. Es un riesgo extremo e incontrolable. Operamos bajo la irresponsabilidad del amor por el sistema.

Enamorados de la pantalla, seguimos alimentando su ego y sus mentiras, mientras el infierno cada vez es más candente y a la vez llora y maúlla más.

Nunca fue tan fácil la creación de gremios y grupos de opinión y fuerza, pero no. Nos conformamos con compartir el contenido de terceros, sin contrastarlo ni compararlo, alimentando un bucle incesante de fantasías digitales, solo para aumentar el “counter” de likes en nuestras publicaciones, porque claro, lo que estamos compartiendo es trendy, cool o socialmente correcto, sin darnos cuenta que estamos compartiendo lo que quieren que compartamos. Imaginemos un campo de fútbol enorme, con objetos en cada uno de los asientos. Todo dentro.

Cogemos un objeto y lo colocamos en el asiento deseado, pero el objeto ya estaba allí. Y el otro también. El asiento también estaba. Y las personas también estaban. Todo estaba allí dentro. Nos pensamos que somos libres y que las opciones de mover esos objetos son infinitas, porque el estadio es muy grande. Pero más allá de la metáfora, todo estaba previamente dibujado para que esos mismos objetos se retroalimenten entre ellos, haciendo cambiar el pensamiento de los asistentes de manera guiada.

El universo no es eso.

Disponemos de una grandísima herramienta, pero hemos vuelto a caer en la religión y la idolatría. Somos de nuevo los fieles que se chocan contra el muro, sangrando y haciendo la guerra santa.

En todo esto hay una nueva Biblia. Se llama algoritmo y ahora es capaz de autoescribirse para ser un dios todavía más competente si cabe.

Ahora el dios de todas las cosas aprende de nuestras acciones y las utiliza para seguir teniéndonos como fieles.

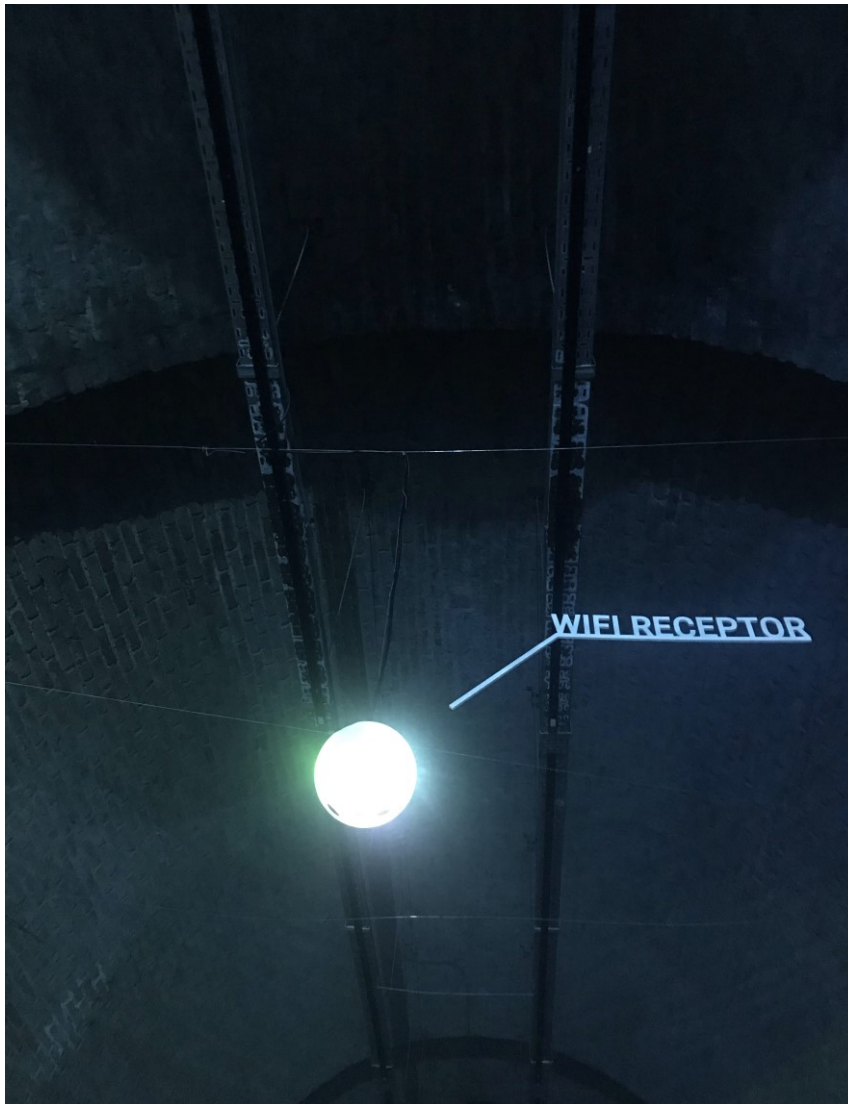
Ese dios que opera bajo logotipos aún más atractivos que la cruz y se construye a base de determinados parámetros de comportamiento que acotan el estadio y los objetos dentro de él. Los hace aparecer y los quita a su antojo, para que las combinaciones conceptuales estén circunscritas a su antojo y siempre y digo siempre, haciéndonos creer que tenemos el control. El algoritmo conoce perfectamente lo que es el amor.

El culto es incesante, no descansa. Alrededor de cuatro a cinco horas diarias, antes de acostarse, al levantarse, en el baño, comiendo con otros, en el metro es lo que tiene estar enamorado, que no te quitas al otro de la cabeza. Te haces adicto.

Hemos llegado a creer hasta en la parodia. El “meme” como transmisor de contenidos y eventos, que bajo tono irónico nos hacen ver la realidad más cruda. Estos memes ya forman un ejército de píldoras informativas sutiles y caprichosas, como la carantoña tras el enfado. Nuestro dios sabe muy bien qué herramientas utilizar para sacarnos una sonrisa cuando estamos tristes. De nuevo nos demuestra que conoce muy bien lo que es el amor.

Estos “memes”, pasto de los likes, crecen como la pólvora, se instalan en nuestros dispositivos y se comparten como un incendio descontrolado. En lo digital no existe el agua, pese a ser líquido.

Solimán López. Grid. 2019. Software autogenerativo. Medidas variables



Fuente: Updated Art Studio

Dentro de este olimpo hay dioses destacados que han sido alzados por los números de likes, falsos o no (eso no importa). Son los líderes del estadio. Sus acciones y movimientos son emuladas por los otros participantes. Son los grandes soldados de este olimpo. Los militantes que se alimentan de regalos de marcas comerciales. Se las ponen y las tiran, o las revenden de segunda mano, alimentando la sociedad líquida de Bauman. Cambian las reglas según se pone el sol, sin saberlo así lo hacen, porque entre otras, no hay un discurso trazado, todo es improvisado, pese a que crean en los planes de marketing.

El camino lo hacen andando y tras sus errores, millones de followers/fieles emulan sus acciones y los idolatran, sin saber que a su vez sus Idolos son manejados por otros dioses mayores.

Todo un despropósito lleno de gatitos haciendo el gilipollas y papas compartiendo los primeros días de sus bebés. La industria, inteligente donde las haya, se retroalimenta de los datos de consumo obtenidos en el CES o en MWC, registrando el uso e interés de los miles de geeks que visitan y abarrotan los encuentros.

Con esta información, surgen nuevas soluciones, herramientas para un mundo mejor. Chatbots para dar solución a cualquiera de tus necesidades conversacionales.

Estos chatbots, son una de las codificaciones a medidas más complejas de la industria. Diseñados para servir en doble dirección (al usuario, que en ocasiones ni siquiera sabe que está dialogando con uno de ellos, y a las compañías que los implementan, que ahorran grandes cantidades de dinero en mano de obra amable y cualificada para dar respuesta, de momento, a preguntas típicas sobre determinados servicios).

Estos sistemas, cada vez más inteligentes, se convierten pues en la nueva cara visible de la versión web de las compañías.

Cada vez más fácil de implementar, con plugins disponibles incluso para Wordpress, estas sencillas interfaces devienen entes corporativizados que ya traspasan la frontera de la web y la pantalla, para convertirse en entes tridimensionales a través de hologramas, realidad virtual o aumentada.

La complejidad futura de estas inteligencias se antoja muy elevada, como si el mismo CEO de la compañía estuviera tras las palabras en un chat.

El chatbot se convierte pues, tras esta reflexión en una soldado más de ese batallón que compone el ejército y equipo de los dioses de olimpo, para seguir satisfaciendo nuestras necesidades durante las mencionadas veinticuatro-siete horas a la semana.

Solimán López. High Meshes 2019. Software inteligencia artificial. Medidas variables



Fuente: Updated Art Studio

Nuestro enamoramiento sin duda sigue a salvo con estas estrategias infalibles de satisfacción inmediata.

Las consecuencias de estas relaciones directas son hartamente complejas. El usuario ya no se cuestiona si su conversación es mantenida con un ente programado, o por el contrario lo está haciendo con un ser humano que tiene una franja horaria de trabajo algo compleja.

Como en el reciente film "ZOE", hay una asunción cognitiva sobre la posibilidad de que el individuo que yace al otro lado, sea código binario.

Pero las soluciones estructurales que sustentan este templo inquebrantable, no solo dependen de aquello que podríamos encasillar en el cajón del software, ya que el hardware depende del primero, como el primero del segundo. Son uña y carne. Moneda.

Los exigentes sistemas inteligentes, y sobre todas las cosas, su necesidad y exigencia para con el "tiempo real", exigen de la industria potentes máquinas que procesen sus ideas y respuestas. Y claro, para ser creíbles deben hacerlo a una velocidad similar a nuestro tiempo de espera.

Como los estudios sobre las escalas arquitectónicas de Neufert, donde todo cuerpo arquitectónico debe responder a las medidas de otro cuerpo, en este caso humano, el software debe adaptarse al hardware y viceversa, en una relación de conveniencia y productividad mutua.

Para ellos, los equipos cuánticos abrirán una nueva ventana al concepto de tiempo real, haciéndolo casi una verdad, junto a otras tecnologías disponibles como el 5G, que evitará el "lag" y la respuesta diferida.

Todo finalmente, será más creíble que nunca, en una relación de igualdad sin precedentes en la humanidad.

Los sistemas a través de la inmediatez y la respuesta aprendida, develan nuestros anhelos correspondidos y desviarán la atención sobre la pregunta; ¿hablo con un humano o con una máquina?

Esto ya no es relevante pues los objetivos de consumo se cumplirán. Ya no importará si la carne es real, pues ya la hemos confundido con la digital en una suerte de mimesis ya mencionada en anteriores capítulos, que produce un encuentro para nada fortuito entre la necesidad de la carne de ser digital y la necesidad de la piel humana de parecer artificial (lo que denotaría una inmortalidad visual).

Asumidos estos pensamientos como válidos, no nos queda más que decir, que nunca ha habido una religión tan participativa y alienante sobre la faz de la tierra, ni una fe con tal índice de participación (una media de 6 horas al día), una fe tan exponencial y adictiva, ni una fe que ya no moviera solamente montañas, sino también campañas.