

**OBRAS**

Reflexiones en torno a

# Homo Logo Ludens

Por Franklin Aguirre

Las indagaciones artísticas de Alfredo Luis Vásquez abarcan, entre otras búsquedas, la interrelación entre colectividades unidas en la diferencia, referentes multimediales multiplataforma, la producción industrial de objetos y su posterior reuso de la estética y el diseño como estrategias de empatía y comunidad, entre muchos otros intereses. Una de sus recientes búsquedas gira en torno a las tecnologías y a su ética.

La historia de la tecnología puede verse de manera panorámica como la historia de las herramientas creadas por el hombre y sus usos. Esta suerte de prótesis ha permitido al hombre extender o amplificar su "dominio" sobre la naturaleza, incrementando su radio de acción y haciendo cada vez más radicales intervenciones en ella. Al hombre contemporáneo no le ha sido suficiente la mera manipulación, pues estas acciones se están acercando a su reconfiguración, incluso a su propia negación que se hace evidente en la teoría de lo poshumano y lo transhumano.

Las tecnologías primitivas como el mazo, el clavo o el lápiz son herramientas físicas que básicamente reconfiguran las materias primas por medio de energías controladas como el fuego, para optimizar las funciones del cuerpo humano, tan sofisticado pero tan frágil a la vez. Las nuevas herramientas pese a partir de dispositivos tangibles son canales o contenedores de otro tipo de información mucho más compleja como el conocimiento. Sin embargo, al remitirnos a una de las potencialidades de la mirada científica, al separar los componentes en sus partes y verlos de manera fragmentada, requerimos de sistemas de almacenamiento de datos y de memorias externas a nosotros como una tablilla de barro, un cuaderno o un disco duro para registrar esos fragmentos de información y reusarlos reconfigurándolos posteriormente. El problema que emerge en este punto es la gran cantidad de partes o componentes integrantes de un todo,

que dado su carácter intangible, pueden ser acumulados en cantidades antes inimaginables. En otras palabras, a diferencia de unas frutas recogidas en una cesta por un campesino, tenemos millones de datos de usuarios de tarjetas de crédito en el mundo.

Administrar esos nuevos fragmentos de nuestra cultura contemporánea es tan complejo e inabarcable que las grandes compañías de Big Data están experimentando en ese tipo de procesos virtuales, pues el pensamiento humano se ve excedido en esa clase de metalenguajes. Sin embargo, siguen siendo cantidades masivas de datos fríos que se catalogan y reconfiguran a partir de estadísticas, algoritmos e iteraciones que siguen siendo difíciles de controlar, dada la diferencia entre un sistema informático y la alta elasticidad de nuestros pensamientos. El proceso se hace más al complejo al considerar las afectaciones contextuales, que pueden en un segundo reconfigurar las prioridades en las problemáticas a solucionar.

Esta labor que intriga a los científicos les ha llevado al terreno de lo poshumano, lo cibernético y sus consecuentes hibridaciones, donde la afectación propia de los sentimientos humanos nos lleva a tomar una decisión y no otra, a pesar de los argumentos justificables que tengamos. El complejo concepto de conciencia es otro componente que hace aún más difícil "humanizar" a los bots ya que una de las premisas básicas, es que se debe tener conciencia de sí mismo y del entorno y actuar en consecuencia, no solo individual sino colectiva partiendo de un principio de realidad establecido y consensuado. El problema es que la conciencia es personal e intransferible además de inaccesible desde "afuera" ya que aparte del consciente está el preconscious y el inconsciente que generalmente están lejos del control del individuo mismo.

No solo el entorno y nuestra condición biológica nos permiten configurar nuestra versión de lo real, sino también la capacidad de interactuar contextualmente y aprender a la vez en él de una manera constante y elástica. El gran riesgo es la diferencia en la capacidad de discernimiento que está ligado no solo a un componente importante de nuestro pensamiento que es la memoria, sino también a la opinión de los otros en un ejercicio de mimesis, presente en nuestras vidas desde la temprana niñez. Esta es una de las posibles debilidades de nuestro complejo sistema de análisis de problemas, procesamiento de información y emisión de soluciones que suele estar sujeto a las decisiones de un colectivo que ha tenido éxito en un proceso similar previo o en un grupo social que por su poder simbólico pueden ejercer su influencia en las decisiones individuales.

En el transcurso de la historia se han visto varios intentos por acopiar, consolidar y compartir la tan soñada "biblioteca universal" que, desde Alejandría, pasando por la Francia de Voltaire y ahora Estados Unidos gracias a Google, pretende apropiarse de este invaluable acervo y compartirlo con la humanidad. Paradójicamente, a pesar de solucionar mil problemas técnicos, son los problemas legales específicamente los de los derechos de autor y la propiedad privada, que impiden que esta información sea compartida por muchos y siga siendo controlada por pocos. Hay sin embargo un problema complejo que es la tergiversación de esta gran cantidad de información y el impacto que causa en la opinión de quienes consumen estos contenidos sin cuestionar su autenticidad. El concepto de posverdad, tan presente en nuestro tiempo es la

evidencia de la fragilidad de la verdad o al menos de su relatividad. Es claro que a mayor control se tenga sobre un medio de comunicación más será la capacidad de manipular la opinión y mantenerla a merced de los capitales que sostienen el sistema mismo, pues hoy, más que antes, la información es poder.

Estas y otras reflexiones dieron origen a HOMO LOGO LUDENS (2016). que parte de la condición actual, la generación de la tecnología, en la cual todo es cuantificable, medible y guiado por el análisis de datos; no obstante, la efectividad de los sistemas de control social se vuelca a la banalidad, lo frívolo y la propiedad privada. Un complejo sistema de tecnología que ha desarrollado modelos basados en un inmenso acervo de conocimientos, destinados a fortalecer los más bajos instintos del ser humano, tergiversando la sabiduría que todas las generaciones precedentes han documentado y que sirven de raíz a nuestra civilización. En consecuencia, aparecemos en el presente como el mono vestido de seda y en las manos un tesoro, que invierte en instintos primitivos y egoístas promocionados como la panacea para alcanzar "el éxito" en la vida.

Esta serie de piezas son una suerte de fragmentos o ruinas culturales que se deconstruyen y reconfiguran dando cuenta de la constante exposición a referentes de todo tipo, que se hacen aún más frecuentes y veloces en los nuevos medios. Lo natural y lo cultural siguen cohabitando y creando tensiones que nos dan la ilusión del aparente control que ejerce el hombre sobre ella, hasta que llega alguna catástrofe y nos recuerda el orden de las jerarquías.



Vislumbres de tener ilusión  
Mixta  
75 x 75 cms  
2016



Nunca llegar implica no llegar nunca  
Mixta  
75 x 75 cms  
2016



Atajos de ficción  
Mixta  
75 x 75 cms  
2016



El devaneo de la mente  
Mixta  
75 x 75 cms  
2016



Paisajes perplejos  
Mixta  
75 x 75 cms  
2016





Vivir sin saber como  
Mixta  
75 x 75 cms  
2016



Todo me sabe a sueño  
Mixta  
75 x 75 cms  
2016



No hay ideal que merezca el sacrificio  
de un tren de juguete  
Mixta  
75 x 75 cms  
2016



Nafragios  
Mixta  
75 x 75 cms  
2016



Estílla (que por mayor austeridad, viva  
en una columna)  
Mixta  
75 x 75 cms  
2016



Formas diferentes de la misma  
herencia  
Mixta  
75 x 75 cms  
2016



Es lo que uno se lleva  
Mixta  
75 x 75 cms  
2016



Los amantes del sueño Mixta  
75 x 75 cms  
2016





En la condición prólija del destino incierto  
Mixta  
75 x 75 cms  
2016



Momentos de todos los colores  
Mixta  
75 x 75 cms  
2016



Seducción por translación  
Mixta  
75 x 75 cms  
2016



Sueños vagos  
Mixta  
75 x 75 cms  
2016



Ternura de lo nunca sucedido  
Mixta  
75 x 75 cms  
2016