



## El mundo actual: ¿Virtual - Creativo?

Darío Fabian Hernández González  
Manuel Suárez Gutiérrez

Lo virtual precede a las tecnologías y cibernética que “aceleran” su difusión. Así, lo virtual antecede a la realidad virtual, lo virtual hace referencia a “todo aquello semejante a lo real”, suele ser un espejismo, un sueño o idea. Puede llegar a ser real, tangible pero también puede llegar a no concretarse, no materializarse, ser otra cosa o intangible, solo virtual. Todo lo virtual tiende a ser creativo, es una creación, recreación o deformación de la realidad que busca expresar algo, las formas y medios son variados, pero siempre nacen de la imaginación de las personas, de su modo de ver la vida, interpretar o transformar la realidad en algo alternativo, en un “logo o símbolo”.

La realidad virtual destaca de lo meramente virtual, porque sucede al momento y puede manifestarse masivamente. Lo virtual sucede de manera

individual o entre un grupo limitado de personas. Pero tanto lo virtual como la realidad virtual, comparten ser la expresión y creación, casi siempre “creativa” de símbolos, esto es; interpretaciones o abstracciones de la realidad.

Las tecnologías y cibernética de comunicación e información las TIC's, los medios creativos por excelencia al día de hoy, son “transmisores y aceleradores” de las creaciones virtuales, permiten lograr que se transfiera y transite a escala planetaria, logran hacer de lo virtual, realidad virtual, que se difunde masivamente o al menos “en tiempo real”, es decir; al momento que sucede.

Todos los aparatos, sistemas y redes “tangibles o hardware” de las TIC's, se conforman de múltiples partes que en su totalidad son una gran masa de metales y plásticos. Ellos son “los medios o herramientas”, las

mentes creativas las emplean para crear software y con la aplicación de esta intangible herramienta virtual; generar muchas manifestaciones creativas y artísticas, como nunca antes en el pasado. Un simple computador personal, tiene más capacidad de almacenaje, manejo, operación y operatividad que un estudio de radio, cine o televisión de los años 50's.

Y no solo se hacen más manifestaciones creativas que nunca antes, por la mayor población, mayor número de personas capacitadas en el uso de las TIC's, ni por lo masivo de su acceso y uso, sino, porque existe más libertad y necesidades de hacerlo, esto es; en los tiempos modernos pareciera haber una mayor necesidad de poseer identidad.

Hasta el diseño de identidad (o identidades) ha resultado una verdadera revolución en los sistemas on-line de Internet. Sin embargo, vale cuestionarse de una manera fundamental acerca de las TIC's, ¿son ellas verdaderamente instrumentos y herramientas de creatividad virtual?, o bien incentivan tanto el plagio y copia que ¿podrían estar derruyendo la creatividad y sustituyéndola por aparentes creaciones "refritos" y "bites alterados" del original".

Esto no esta muy lejos de la realidad, obras de arte que van desde la música, pasando por

imágenes (pinturas, fotografía, holografías, planos, diseños, etc. transportadas a imagen digital), videos, corto y largometrajes, otros films, libros, y poesía, hasta recetas, diseños (de ropa y calzado, logos, arquitectónicos, muebles autos, etc.), prototipos, frases, slogan, y miles de cosas más, son copiados e incluidos en todo tipo de trabajos y elaboraciones remuneradas o no (web, impresos, espectaculares, publicidad, etc.) todo o en partes, distorsionadas y/o sobre puestas.

Ello, definitivamente no es creatividad, sino, robo y destrucción. Por tanto, las TIC's tienen ambas caras de la moneda, pueden ser instrumentos realmente y auténticamente empleados para la creatividad, pero también pueden ser instrumentos que faciliten el robo y plagio con la más alta impunidad, debido a la falta de reglamentos internacionales que puedan penalizar dichos delitos. ¿Qué hacer ante esto?.

## Revalorizando lo virtual ante la realidad virtual

El hardware de las TIC's, se reduce a metales y plásticos, que de no existir no habría posibilidad si quiera de pensar en software, ambos fundamentales para las TIC's. Las nuevas tecnologías cibernéticas han venido a desplazar fuertemente otras formas más tradicionales de creatividad, de hecho, como se

señaló anteriormente, lo virtual es ineludiblemente creativo, mientras que la realidad virtual es, además de altamente creativo, potencialmente instrumento de robo y de plagio, sino vean lo creciente y significativo de la piratería en las ramas del video y música, así como también en el ámbito del software y videojuegos.

Pareciera que es inevitable el crecimiento y expansión de las TIC's, pero esto podría ser no tan cierto, por ejemplo, silos plásticos y metales no fueran los que ponen en peligro la salud del planeta, en su extracción, transformación, uso y desecho, sino que en ambos casos, estos materiales extraídos de las entrañas de la tierra, pudieran ser desechados, quiero decir; "¿qué sucedería si Nanobots destruyeran todo el metal y petro-derivados en el planeta?"... Esta aparente utopía no lo es tanto, una tecnología existente hoy día es capaz de ello, se le llama nanobot, es una nanomáquina robot nanotecnológica (un robot nano), también llamado nanite, un aparato mecánico o electromecánico cuyas dimensiones son medidas en nanómetros (millonésima parte de un milímetro, o unidades de  $10^{-9}$  metros).

No solo pueden ejecutar las ordenes para las cuales fueron programados, sino que también pueden hacer más nanobots. Más o menos como las bacterias que pueden reproducirse y

obtienen su energía ingiriendo moléculas de su medioambiente o absorbiendo energía solar.

Con sin fin de aplicaciones científico tecnológicas, incluso armamentistas, los nanobots podrían transformar la faz de la tierra. Destruir las TIC's con ello, un regreso violento a lo orgánico, pero realmente no sabemos que tan probable o cierto pueda ser esto.

Sin embargo, esta elucubración más que ociosa, nos es útil para poder decir que lo virtual podría estarse perdiendo en función de que las TIC's se vuelven cada vez más necesarias en la vida cotidiana, que socaban las bases de la creación libre y espontánea y hacen cada vez más dependientes a las personas, de recrear, copiar e incluso plagiar las creaciones de otros, presentándolas como propias ante un universo cada vez mayor de personas en la web.

La virtualidad, es de creación libre, cuyo insumo debe ser la imaginación a modo de lienzo en blanco y en su expresión no masiva, diferente a la realidad virtual que es masiva, generalmente muy perneada por otras creaciones y a través de las TIC's electrónica-metálica-mecánica.

Por otro lado, la creatividad del ser humano puede ser encaminada tanto al lado de la creación para mejorar y facilitarnos nuestra vida, como

del lado de la destrucción, en donde lo virtual parece enmascarar y encubrir a quienes se dedican al robo virtual. Sin embargo hay que denotar con gran ahínco las virtudes que nos dan las TIC's, siendo estas un medio que han acercado al mundo, eliminando fronteras y expandiendo inimaginablemente las alternativas para la transmisión y generación de nuevo conocimiento.