

Los algoritmos y la inteligencia artificial en la construcción del sujeto red: la ciberaudiencia

Robin Alberto Jiménez Batista³

“La discontinuidad es tanto la norma como la excepción”

(Woodcock y Davis, 1994)

Recibido: 15-08-2016

Aprobado: 22-09-2016

Resumen

La apuesta de este trabajo es marcar las tendencias en las audiencias digitales en consideración del tiempo y espacio virtual del sujeto universal, que vislumbra posiciones encontradas en su cotidianidad al tener, desde distintas perspectivas, realidades encontradas en su entorno y el mundo global, lo que algunos teóricos denominan lo glocal. Es bajo esa perspectiva que irrumpen propuestas como la Netflix que utiliza algoritmos para hacer la programación desde el conocimiento de las tendencias universales de entretenimiento, lo que indudablemente marca una nueva forma de llegar a todos los conectados en red. Ante ello, estamos abocados en los albores de este siglo XXI a construir una nueva reflexión sobre el impacto que este hecho va a tener en la sociedad contemporánea. Esta propuesta se hace desde el marco metodológico de la teoría de las catástrofes del Francés René Thom, quien plantea que *el reconocimiento de patrones* (...) es indispensable para comprender las propiedades esenciales del comportamiento complejo de los fenómenos (Martínez, 2009: 105). Los postulados de esta teoría te invitan a captar con “ojo de la mente”, el patrón cualitativo que revela la estabilidad estructural (como la global emergente) de un fenómeno multidimensional y caótico, es cardinal para el estudio profundo de la realidad. En consecuencia, “... la discontinuidad es tanto la norma como la excepción” (Woodcock y Davis, 1994: 19).

Palabras clave: Algoritmos, inteligencia artificial, interactividad, discontinuidad, ciberaudiencia, cinematografía.

1 Doctorando en Ciencias Humanas. Universidad del Zulia. Proyecto de tesis. Actual 2017. Maestría en comunicación. Universidad del Zulia. 2014. Especialización en Comunicación para el Desarrollo Regional. Universidad Autónoma del Caribe, Colombia. 1998. Comunicador Social -Periodista. Universidad Autónoma del Caribe, Colombia. 1993. Investigador Junior de Colciencias 2017.

Abstract

This paper has as objective mark tendencies in the digital audience in consideration of time and virtual space in consideration of universal subject, that glimpse positions found in their environment and the global world, what some theorists call what “glocal”. Is low in perspective that interrupt proposal like as Netflix that use algorithms to do the programming from the knowledge in the universal trends of entertainment what undoubtedly marks a new way to reach all connected in network, before it, we’re engaged in the dawn of this 21st century to build a new reflection about the impact that this fact is going to have on contemporary society. This proposal is made from the methodological framework of the theory of the catastrophes of the French René Thom who states that the recognition of patterns (...) is essential to understand the essential properties of the complex behavior of phenomena (Martinez, 2009: 105). The postulates of this theory invite you to capture with “mind’s eye”, the qualitative pattern that reveals the structural stability (like the emerging global) of a multidimensional and chaotic phenomenon, is cardinal for the deep study of reality. Consequently, “... discontinuity is both the norm and the exception” (Woodcock and Davis, 1994: 19)

Key Word: Algorithms, artificial intelligence, interactivity, discontinuity, cyberaudience, cinematography.

Introducción

Sé que la nostalgia organiza y convoca esta publicación, nostalgia en el sentido de Hernández (2012) que la entiende como:

una creación existencial del ser humano que la construye, pero no logra aprehenderla, y se constituye en notación de lo posible que puede ser alcanzado, pero es, al mismo tiempo, huidizo, sinuoso, como el espíritu mismo definido según los preceptos de los sincretismos propios de la existencialidad (p. 110).

Bajo esa consideración nostálgica de la evocación de las imágenes audiovisuales del cine de barrio en mi niñez y adolescencia, no hallo la dimensión de lo que desde la centralidad de mi existencia quiero significar aquí en consonancia con el espíritu de la modernidad que ubica a la cinematografía en una nueva dimensión, en el contexto red y por lo tanto una audiencia o mejor una ciberaudience desarraigada del espacio tradicional de exhibición, y por ende del reflector, pero inmersa en una o varias plataformas que lo vinculan y absorben en la decisión de ver qué le gusta o no, aunque si recalamos bien siempre ha sido así.

La bifurcación...

Siempre recuerdo los 10 centavos de peso que mi padre me daba para ir al cine en jornada vespertina, con el propósito de ver películas como “Santo y Blue Demon contra las momias de Guanajuato” y rememorar la luz del reflector, pero también fastidiarse con la luna clara y el reflejo de las estrellas que dificultaban la nitidez de la proyección del film, pero ahora en la plenitud de mi existencia y luego de seguir con la tradición de enseñarles el gusto por el cine a los hijos, ellos han encontrado otro camino, otro espectro donde ver cine que no los saca de su hábitat cotidiano, no los expone a la convulsión del mundo exterior. Pero los subsume en la impermeabilidad de la agenda múltiple para ver según su gusto lo que les ofrece la plataforma Web, aquí entonces la trampa. Tal como diría Eliseo Verón (1999) “el interés de la agenda es su carácter de sistema de marca sin profundidad” (p39).

Desde otra perspectiva la configuración de una pretendida seguridad en la convulsión social que es exponerse a la cotidianidad lleva a refugiarse en los servicios de las plataformas digitales que te brindan variedad de opciones de géneros para ver en cualquier momento, pues están disponibles 24/7 todos los días del año por unos cuantos pesos o dólares (soberanos), ... la trampa se activa en el preciso momento en que el teléfono inteligente ingresa a cualquier buscador de internet o red social, así se deja rastros sobre los gustos y/o necesidades de los usuarios y esa información es utilizada para construir un modelo de producción cinematográfica apegada al gusto de los nativos o de los migrantes digitales, entonces se abre el debate de la libre determinación de elegir entre un sinnúmero de ofertas o las tres o cinco que un supermercado te puede ofrecer hoy.

Los algoritmos y la ciberaudiencia

El desprevenido y entusiasta que ingresa a navegar en la aparente seguridad de la red, puesto que se refugia en su hogar huyendo de la convulsión propia e inseguridad de la ciudad y la precariedad de los servicios de seguridad estatal, para caer en una especie de “panóptico digital” del que habla Chul-Han (2014) así, por el contrario, el estar conectado crea la sensación de estar protegido de los peligros que nos circundan, por ello el “imperativo de la transparencia engendra una fuerte coacción y conformismo. Y, lo mismo que la permanente vigilancia a través del video, hace surgir el sentimiento de estar vigilados. Ahí está su efecto panóptico” (Chul-Han, 2014: 25).

Pero el estar consiente de ser vigilado no es el problema de los que están en red, puesto que se accede voluntariamente a estos dispositivos para tener una aparente seguridad; el conflicto se presenta cuando en la intrincada red se rastrean todos los movimientos, accesos y búsquedas de información para perfilar los gustos y necesidades de los usuarios, que permite crear una data por medio de algoritmos, después que se registra un mínimo de 300 me gusta en las redes sociales (facebook).

Este conocimiento del comportamiento de la audiencia digital permite construir dinámicas narrativas que se acoplen a las características propias del medio o plataforma en la red, donde la interactividad juega un papel fundamental en la construcción del nuevo relato cinematográfico, puesto que entra en consideración el internauta que es prosumidor y en esa consideración puede intervenir en el desarrollo de la historia según sean las opciones de interacción que permita el productor con una audiencia distinta-que no sé si más exigente-, pero que sí tiene otras apuestas en consideración de cómo se entretiene. Los videojuegos son un ejemplo claro de lo que estamos tratando. Teniendo en cuenta esta consideración Chul- Han enfatiza con respecto a este intrincado

mundo red que:

El mundo del hombre digital muestra, además, una topología del todo distinta. Le son extraños los espacios como los estadios deportivos o los anfiteatros, es decir, los lugares de congregación de masas. Los habitantes digitales de la red no se congregan. Les falta la intimidad de la congregación, que produciría un nosotros. Constituyen una concentración sin congregación, una multitud sin interioridad, un conjunto sin interioridad, sin alma o espíritu. Son ante todo Hikikomoris aislados, singularizados, que se sientan solitarios ante el display (monitor). Medios electrónicos como la radio congregan a hombres, mientras que los medios digitales los aíslan (Chul-Han, 2014: 30).

Para quienes dominan la red, como para los productores de contenidos audiovisuales es necesario ejercer cada vez mayor control sobre los usuarios, la interactividad es como la miel para el oso en verano, te cede el control de introducirte en la trama del relato para poder así ejercer un mayor control en la ciberaudiencia, cada vez son más altos los tiempos de usabilidad en las redes sociales y en las plataformas digitales de contenidos audiovisuales, Netflix es evidencia de esta particularidad en los albores del presente siglo XXI.

Para Xavier Berenguer (2012) en “*cómo escribir programas interactivos*” da cuenta de cómo los niveles de interactividad influyen en el comportamiento de la ciberaudiencia con respecto al nivel de interactividad entre el usuario y el contenido digital al indicar que cuando:

El control posible es bajo, los caminos a seleccionar son restringidos y prefijados, como en la enseñanza programada. En otros, la persona tiene un cierto control, pero sólo localizado en áreas determinadas del espacio de información. Finalmente, cuando el nivel de autonomía es alto puede acceder a todo el espacio a través, por ejemplo, de algún índice global que conduce a los *átomos* de información, como pasa en las enciclopedias y en las obras de referencia (Berenguer, 2012: 3).

Entonces el guionista para la producción de contenidos interactivos sabe que no puede producir obras que sean “únicas y cerradas” sino que “deben ser construidas en un entorno y abiertas” (p. 4) a la posibilidad constante de la trama o mejor decir de la multitrama. Esta forma de producción se inicia con compañías como Xerox, Apple Computer pero quien consolida esta metáfora de producción es Macintosh que crea una metáfora básica que consiste en un escritorio en el que la persona maneja, como en la realidad, documentos, los selecciona y los desecha según un patrón (Berenguer 2012), hoy la metáfora es más compleja, por ello se deben tener en cuenta una variable de opciones para construirlas cinematográficamente desde la interactividad, entre ellas:

1. Conocer bien la comprensión que la audiencia futura del programa tiene de los ordenadores y la informática.
2. Buscar sucesos del mundo que sugieran aspectos claves.
3. Buscar metáforas que estén implícitas en los contenidos.

4. Investigar los significados posibles del concepto representado.
5. Escoger metáforas con una cierta distancia conceptual entre el significado original y el metafórico.
6. Escoger una metáfora adecuada a la audiencia.
7. Escoger metáforas con significados literales bien comprensibles.
8. Escoger la metáfora con la estructura más rica posible.
9. Identificar los aspectos no utilizados de la metáfora (Berenguer 2012).

De igual forma, en la construcción del guión Berenguer (2012) traza pautas posibles de interacción como las de:

- Suceso único: donde no hay ningún camino a recorrer.
- Lineal: Camino fijo y único.
- Circular: camino fijo y único sin inicio ni final.
- Indexada: Menú de opciones que conducen a una respuesta y luego de nuevo al menú.
- Lineal ramificada: Secuencia principal invariante con ramas ocasionales que retornan a la secuencia principal.
- Ramificada: Menú de opciones que conducen al siguiente suceso, que conduce a un nuevo menú hasta acabar o retornar al menú original.
- Hipermedia: Desde cualquier suceso se puede ir a cualquier otro en cualquier momento.
- Contributoria: El usuario puede añadir sucesos que después son opciones para los siguientes usuarios.

En Jiménez (2013) en su tesis “Los contenidos de la Ciberradio en Barranquilla siguiendo a Fogel (2007) quien clasifica a las audiencias digitales en seis categorías, están los creadores que publican web, escriben blogs, suben audio y video, estos se asemejan a la pauta de creación contributoria para los guiones, lo que pone de relieve que este nivel de usuario en su mayoría se encuentra en los denominados nativos digitales.

Entonces el ganster, la momia de guanajuato, los agentes secretos de matrix, el psicópata del silencio de los inocentes; desde esta perspectiva del nuevo ciberrelato mediado por lo digital no es solo él el antihéroe, sino que ahora podemos circunscribir un nuevo antihéroe que es la misma interactividad según si se es migrante digital o el héroe si se es nativo digital, o por el contrario puede constituirse para ambos en héroe o antihéroe según se apropien o no de la nueva circunstancialidad enunciativa del relato cinematográfico. Aquí Herver Fischer en su texto el choque digital (2002) siguiendo a Ray Kurzweil manifiesta que “la evolución misma construye su propio orden y lo refuerza de manera exponencial” (2002: 42).

Este es pues uno de los pormenores o mayores que es enfrentarse con el tan anhelado

gusanito de la interactividad cuando tienes enfrente una computadora conectada a una red de internet banda ancha en cualquier lugar del mundo.

El Aquí y el ahora...

Cómo enfrentarnos con la cultura de una sociedad del conocimiento y la información que obliga a desaprender y aprender constantemente ante lo vertiginoso de los cambios, e implica el advenimiento de una epistemología sobre el sujeto internauta o sujeto red, máxime cuando se avizora que para el año 2020 “será histórico en el sentido que las computadoras igualarán a la inteligencia humana” (Fischer, 2002: 42), por ende se entiende que este anuncie como un gran acontecimiento el hecho de que “la inteligencia artificial logrará vencer el último obstáculo de su camino: la evolución biológica (...). En este sentido “éste nos ve más bien transformados en *cyborgs* felices” (Fischer, 2002: 43) todo esto tomando los postulados de Ray Kurzweil.

En este orden de ideas, lo impensable, computadoras con ADN, siguiendo con la información de la investigación que hace Fischer (2002) sobre Ditto en neuro-computadoras, quien “estima que el mejor modo de sobrepasar los límites de la informática actual, consiste en un sistema híbrido, que alíe lo viviente con lo artificial” (...) “esto le permite instaurar una dinámica no lineal, capaz de tener en cuenta la problemática del caos que los sistemas binarios no pueden procesar” (p. 44).

Este tipo de avances llevará a que la computadora hará los cálculos y el humano operaciones lógicas; la aplicación de estas tecnologías ya tuvo sus reverses en la red social Facebook al ser necesario desconectar la computadora de su servidor matriz cuando experimentaban sobre inteligencia artificial porque éstas se apoderaron del sistema y estaban creando algoritmos propios.

De seguro que el futuro de lo que se espera es de una gran incertidumbre, decidir entre qué comprar como regalo de navidad para nuestros hijos, un dron, unas gafas de realidad aumentada o un juego virtual de última generación o el necesario pc personal, es dejarlos ante el peligro que puede representar la ciencia y la tecnología de hoy, por ello Fischer afirma que:

La contradicción es lo bastante fuerte para que seamos prudentes con respecto a esas profecías espectaculares. Una se remite a la potencia de la naturaleza para sobrepasar a la informática, la otra echa una mirada condescendiente sobre la naturaleza para afirmar el valor supremo de la tecnología que relevaría a la vida cuando ésta hubiese alcanzado el límite de sus capacidades, es decir su *principio de Peter*, en 2020 para continuar el *impulso de la creación*. ¡Nadamos en plena fantasía, en nombre de la ciencia y de la lógica! (Fischer, 2002: 45).

Pero se sabe por todos que la vida y su existencia no tiene su correlato en las matemáticas que implicaría ser vista desde la noción pura de una lógica cartesiana, la vida es más que eso desde la complejidad de sus relaciones sociales, quizás estemos ante los ingenuos postulados de Kurweil o ante el ruido perturbador del sonido de suspenso de una película de Hitchcock que produce la interactividad en la intrincada red internet y las plataformas digitales de entretenimiento que existen hoy.

Referencias Bibliográficas

- Berenguer, X (2012). Escribir programas interactivos. Disponible en <http://www.iaa.upf.edu/formats/formats1/a01et.htm> recuperado el 14/11/2018.
- Chul Han, B (2014). *En el enjambre*. Barcelona, España: Editorial Herder.
- Fischer, H (2002). *El choque digital*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Universidad Nacional del Tres de Febrero.
- Hernández, L (2012). “Hermenéutica y semiosis en la red intersubjetiva de la nostalgia”. **Revista Rastros Rostros**. Volumen 14, Número 28 - julio - diciembre 2012.
- Martínez, F. et al (2009). Antecedentes, iniciadores y fundamentos de los estudios de la complejidad. En: revista **Quórum académico**. Vol 6, N° 1, enero-junio 2009 pp. 79-120.
- Jiménez, R. (2013). Los contenidos de la Ciberradio en Barranquilla. Tesis de maestría.
- Verón, E (1999). *Efectos de agenda*. Madrid, España: Editorial Gedisa.