



Naciones del tecno-feudalismo

Una mirada al futuro posible del neoliberalismo tecnológico y digital

Universidad de Chile facultad de arquitectura y urbanismo
Diseño gráfico
Proyecto de Título D6801
Profesor guía: Rodrigo Dueñas S.

Autor: Ignacio Felipe Fuentes Jorquera

_Acceso al sitio del proyecto



<https://tecnofeudalnations.hotglue.me/>

Índice

	Pág.		Pág.
_PLANTEAMIENTO			
1. Resumen.....	6	7.4 Procesos productivos.....	24
1.1 Palabras clave.....	6	7.5 Referencias.....	25
1.2 Aviso.....	6		
2. Motivación.....	6	8. Realización del proyecto.....	25
3. Oportunidad de diseño.....	7	8.1 Especulación de futuros.....	25
4. Pregunta de investigación.....	7	8.2 Creación de naciones.....	25
4.1 Objetivo general.....	7	8.3 Arquetipos.....	32
4.2 Objetivos específicos.....	7	8.4 Generación de ideas con machine learning.....	39
		8.5 Experimentación con generadores de imágenes.....	43
_FUNDAMENTACIÓN		8.6 Selección y edición de piezas.....	47
5. Marco Teórico.....	9	8.7 Cronología y relato de piezas finales.....	51
5.1 RRSS.....	9	8.8 Creación e implementación de noticias.....	53
5.2 Feudales tecnológicos.....	13	8.9 Diseño de galería de imágenes.....	59
5.2.1 Donald Trump.....	14	8.10 Diseño del "Espacio especulativo".....	59
5.2.2 Elon Musk.....	15	8.11 Resumen historia de Tecno Feudal Nation.....	63
5.2.3 Mark Zuckerberg.....	16	8.11.1 Qnation.....	63
5.2.4 República popular china.....	16	8.11.2 Xelonia.....	63
5.3 Diseño especulativo.....	17	8.11.3 Telesia.....	64
5.4 Machine learning.....	18	8.11.4 Zuckerverse.....	64
		8.11.5 FakeOvers.....	64
_PROCEDIMIENTO		8.11.6 Neo-lud.....	65
6. Metodología.....	23	_CIERRE	
6.1 Diseño especulativo-machine learning.....	23	9. Conclusiones.....	67
7. Proyecto.....	24	9.1 RRSS y tecno feudales.....	67
7.1 Descripción.....	24	9.2 Machine learning + diseño especulativo.....	67
7.2 Público.....	24	9.3 Proyecto.....	69
7.3 Contexto.....	24	9.4 Comentarios finales.....	71
		10. Bibliografía.....	71

_PLANTEAMIENTO

1. Resumen

Este proyecto de título de diseño especulativo pretende explorar los posibles impactos futuros de las nuevas tecnologías, en la cultura contemporánea, surgidas a partir de la globalización neoliberal del capitalismo desenfrenado en las redes sociales, las aplicaciones, los objetos tecnológicos, los medios de comunicación, el hardware, el software, etc. A través de la elaboración de un espacio especulativo con cápsulas de tiempo que reflejen la cultura de 6 posibles naciones futuras. Con la utilización de Machine Learning (IA), como herramienta, se generarán imágenes y noticias que conformarán las cápsulas de tiempo, las cuales serán expuestas en un espacio especulativo web que albergará enlaces que den cuenta de la historia, cultura e identidad de las posibles sociedades futuras, con el fin de generar pensamiento crítico sobre el uso actual y futuro de las nuevas tecnologías y RRSS, sus potenciales impactos y las transformaciones sociales que podrían provocar.

1.1 Palabras clave

Diseño especulativo, Machine learning, inteligencia artificial, redes sociales, neoliberalismo, capitalismo, futuros posibles, espacio especulativo, cápsulas de tiempo, tecno-feudalismo.

1.2 Aviso

Este proyecto de título utiliza como herramientas de apoyo machine learning (IA) tanto para la realización de piezas de diseño como para la generación y redacción de ideas y textos. Se usaron principalmente: Bard (google), Bing chat (Microsoft), Bing image creator (Microsoft), ChatGPT (OpenAI), Claude.ai (Anthropic), Leonardo.ai.

2. Motivación

Nos encontramos inmersos en una sociedad globalizada impulsada por el neoliberalismo, donde grandes corporaciones multinacionales, en búsqueda de poder y beneficios, han popularizado tecnologías y medios de comunicación cada vez más accesibles que nos mantienen interconectados a través de amplias redes de información. Sin embargo, con frecuencia se nos dificulta verificar la veracidad y el significado completo de esta abundante cantidad de datos.

Ante la falta de regulación y orientación en este océano de contenidos que incluye comentarios, artículos, noticias, productos, pornografía y memes; sumado a la escasez de educación y preparación para desenvolverse en el ámbito de la tecnología globalizada en continua expansión, diversos grupos de fanáticos e individuos con sesgos ideológicos se reúnen en redes sociales y consumen información sin restricciones. De esta manera, se potencian entre sí y se vuelven vulnerables a la influencia de las grandes corporaciones que gobiernan las plataformas digitales. Como rebaños de ovejas, siguen inconscientemente a los líderes que los controlan desde la cima.

Lo que supuestamente fue creado para conectarnos, ha estado dividiéndonos. Cada vez más, se observan grupos dispuestos a luchar apasionadamente por su única "verdad". Las redes se inundan de noticias falsas que atraen a otros a unirse en tribus casi sectarias.

Frente a este desenfreno del capitalismo global, es importante abordar tecnología y digitalización como temas sociales relevantes para las actuales y futuras generaciones. Es crucial reflexionar sobre cómo el diseño puede contribuir a generar mayor consciencia o explorar escenarios con los que probablemente debamos lidiar en el futuro.

3. Oportunidad de diseño

El futuro de la sociedad se encuentra íntimamente ligado al avance tecnológico, la integración digital y el intercambio de información que sentarán las bases de las sociedades del mañana. El diseño, inherente a estos avances, ha estado recientemente muy vinculado al progreso computacional, desde el diseño 3D de las últimas dos décadas, hasta la actual generación de imágenes por medio de machine learning, donde se han producido más imágenes por esta tecnología que fotografías en los primeros 150 años tras la invención de la fotografía (Merino, 2023).

Debido a la aceleración tecnológica, los ciclos de cambio y puntos de inflexión que provocan transformaciones sociales, a través del tiempo, son cada vez más cortos. Esto dificulta la proyección hacia el futuro por la gran cantidad de variables generadas en lapsos de tiempo reducidos. Sin embargo, esto no frenará la inherente curiosidad del diseño por imaginar lo que podría esperarnos en la distancia. Aquí el diseño puede especular, crear y explorar sin temor las fluctuaciones del tiempo, enriqueciéndonos con historias de futuros tanto probables como improbables. Las posibilidades son infinitas.

La automatización de tareas por medio de machine learning ha reemplazado desde labores básicas hasta complejas, cuestionando incluso el uso del recurso humano para ciertas funciones (Bécares, 2023). El diseño también se ha visto amenazado; sin embargo, la creatividad sigue siendo un rasgo humano (por ahora) y, por ello, ver esta tecnología más como una herramienta que como una amenaza debiera ser el camino correcto. Incluso puede beneficiar al diseño y al diseñador si se implementa adecuadamente. Como dice el dicho: lo que no te mata, te hace más fuerte.

4. Pregunta de investigación

¿Cómo puede el diseño explorar los posibles impactos futuros de las nuevas tecnologías y RRSS en la cultura y generar pensamiento crítico sobre el crecimiento tecnológico y digital?

4.1 Objetivo general

Explorar posibles implicancias de las nuevas tecnologías en el futuro de la cultura contemporánea para generar pensamiento crítico sobre el crecimiento tecnológico y digital.

4.2 Objetivos específicos

- Identificar las tendencias actuales de las redes sociales y los dispositivos, medios de comunicación y los actuales dueños e impulsores de RRSS globales y tendencias tecnológicas.
- Utilizar la metodología del diseño especulativo para representar el futuro de la cultura contemporánea
- Experimentar con Machine Learning (IA) como herramienta para generar material que represente el futuro de la cultura contemporánea
- Diseñar un espacio especulativo que contenga el material generado.

_FUNDAMENTACIÓN

5. Marco teórico

5.1 RRSS

La interdependencia entre los seres humanos en una sociedad se origina en el impulso básico de supervivencia, dependen los unos de los otros para satisfacer sus necesidades vitales (Habermas, 2005). Debido a este impulso de supervivencia, no hay otro asunto más relevante que los que apoyan la vida en la esfera pública de la sociedad. Es decir, las acciones, políticas, normas que permiten la preservación de la vida humana adquieren la mayor importancia en el ámbito público.

Además, estas acciones que sostienen la vida no solo tienen gran relevancia pública, sino que también dan forma a ese espacio público. Influyen en cómo se conforma y se desarrolla la interacción social de una comunidad.

El individuo humano es, por naturaleza, un ente social que convive e interactúa con sus congéneres. Esta comunicación con su entorno le permite trascender y transformar el espacio público. Impulsado por un hondo amor a la vida, el ser humano tiene la capacidad de adaptarse, aprender y perfeccionar sus habilidades sociales en distintos ámbitos. Este crecimiento se plasma en el progreso tecnológico y en la construcción de redes, con la meta de cohesionar el pensamiento colectivo globalmente. A pesar de las diferencias culturales y preferencias individuales, los humanos se esfuerzan por cohabitar un mismo hábitat, o al menos lo intentan.

Este proceso de adaptación y aprendizaje no solo se restringe al perfeccionamiento de las destrezas sociales del individuo, sino que también se extiende a su talento para concebir y emplear tecnologías de vanguardia. Estas, a su vez, propician la creación de redes globales que permiten una interconexión más sólida entre personas, más allá de sus discrepancias culturales o gustos personales.

En última instancia, este anhelo de coexistencia y unificación universal refleja el intenso amor por la vida que singulariza al ser humano. Pese a los desafíos y diferencias, los humanos se empeñan en convivir armónicamente en un mismo hábitat, demostrando así su capacidad de adaptarse, aprender y evolucionar.

La revolución digital ha transformado profundamente todas las etapas del proceso comunicativo humano, desde la gestación de los mensajes hasta su distribución final a las audiencias, abarcando la totalidad de los medios y modalidades de comunicación, sean textos, imágenes, sonidos o producciones audiovisuales (Manovich, 2005). Las innovaciones en la esfera informática influyen en actividades como la recopilación de datos e información mediante dispositivos inteligentes conectados en red, la manipulación y el procesamiento analítico de esos contenidos a través de software especializado, su preservación masiva en grandes bases de datos, así como su difusión multicanal gracias a plataformas de medios sociales y tecnologías que ayudan a una mejor conexión como la señal 5G. Sin dudas, la infraestructura digital global está reconfigurando cualitativamente la naturaleza y alcances del intercambio simbólico en el mundo contemporáneo.

La irrupción de tecnologías emergentes como la informática, la World Wide Web, las innovaciones tecnológicas y las redes sociales han reconfigurado nuestra forma de comunicación. Estas potentes herramientas han redefinido y transformado vertiginosamente la administración de datos y desinformación. Con la llegada del Internet y la democratización de la tecnología informática, la propagación masiva de información a escala global se ha vuelto más asequible y veloz, sucediendo en fracciones de segundo.

Las ciencias de la computación, en conjunto con el desarrollo de software y hardware, evolucionan a mayor velocidad que nuestra capacidad de adaptación, generando una brecha entre el mundo cibernético y el humano. Esta distancia puede provocar en muchos

una sensación de abrumo frente al alud de datos que consumen diariamente a través de sus dispositivos inteligentes.

En este contexto, surge una pregunta crucial: Si estamos inmersos en un flujo constante de información ilimitada que no logramos gestionar ni digerir adecuadamente y que es controlada por los algoritmos de cada plataforma y sus respectivos ideales corporativos, ¿cómo podemos enfrentarnos ante un posible futuro donde el control digital de nuestras vidas domina nuestra vida terrenal?

Aunque los grupos disidentes pueden emplear algunas de las mismas estrategias comunicativas que usan los poderes fácticos dominantes, ellos también cuentan con métodos y medios distintivos para difundir sus mensajes contra-hegemónicos. Existen herramientas particulares que históricamente han utilizado los movimientos de resistencia para hacer oír sus voces.

Dentro de estas modalidades comunicacionales propias de la oposición política se encuentran las publicaciones clandestinas que circularon en la era soviética conocidas como "samizdat", los grafitis callejeros usados por minorías étnicas marginadas para expresar sus reclamos, la pegatina de carteles con consignas y lemas contestatarios en sitios públicos, entre otras (González, 2016).

Con el surgimiento de las nuevas plataformas digitales y el auge de las redes sociales, esta caja de herramientas expresivas de la contracultura y grupos resistentes se ha amplificado. A modo de ilustración, encontramos el uso de medios alternativos digitales como blogs, páginas web disidentes y los famosos "memes" humorísticos con críticas a situaciones de abuso de poder que encuentran rápida difusión viral entre los internautas. De esta manera, la oposición política cuenta hoy con vías más innovadoras y poderosas para retar los discursos hegemónicos e instalar

perspectivas alternativas, pero ¿la solución está en manifestarse a través de las mismas redes digitales?

Por un lado, existen numerosas plataformas digitales públicas que operan como espacios para el debate, la convergencia política, la discusión, la reflexión y los llamados a la movilización. No obstante, en ellas también se pueden hallar diversas corrientes y visiones encontradas que no logran consensuar, donde una proporción significativa de estos colectivos tiende al ensimismamiento, consumiendo únicamente sus propias conceptualizaciones y argumentos de forma repetitiva en un círculo vicioso sin fin.

Este fenómeno político digital se observa desde la perspectiva de una esfera política anómala, situada por fuera de la política convencional. Constituye un ámbito donde las voces pueden ser escuchadas y las ideas intercambiadas, pero también donde las divisiones pueden acrecentarse y las verdades distorsionarse.

Es importante recordar que si bien estas plataformas pueden erigirse como espacios de diálogo y polémica, también pueden ser utilizadas para difundir desinformación y polarización.

Desde una visión optimista, la participación política en línea conlleva un fortalecimiento de la ciudadanía, tornándola más autónoma en dos dimensiones (Sánchez Duarte & Magallón Rosa, 2016). Primero, en el plano informativo, los individuos pasan de ser meros receptores pasivos de datos y propaganda a diversificar sus fuentes, compartir perspectivas alternativas, expresar opiniones propias e incluso refutar los discursos oficiales. Superan así su previa situación de consumidores acrílicos ante los medios tradicionales. Segundo, también aumenta la autonomía ciudadana en la esfera de la acción política, al dejar de depender de estructuras organizativas centralizadas como partidos o sindicatos, abriéndose un abanico de nuevas posibilidades:

difundir enfoques disidentes de manera más directa, diseñar de forma colaborativa estrategias de movilización, así como replicar de modo rápido y adaptativo las iniciativas de otros actores de la sociedad civil. La combinación de estos dos factores potencia el empoderamiento y las capacidades de participación desde las bases en los asuntos públicos.

La red y las tecnologías sin duda trastocan las formas convencionales y los usos habituales de la actividad política. Internet tiende a constituirse en un ámbito dinámico que evoluciona con el correr del tiempo. Las diferentes tácticas de acción política son impulsadas en la web gracias a agrupaciones nacientes y movimientos sociales que, en conjunto, convocan a rebelarse contra lo instituido.

Se genera esta dualidad entre información y desinformación, un arma de doble filo que puede exacerbarse con tecnologías como el DeepFake, que crean contenidos falsos pero creíbles para ciertos grupos. Pretende así llegar a más personas afines y/o persuadir a quienes no comulgan de esas ideas, aprovechando los beneficios tecnológicos de las redes para diseminar falsedades como modo de defensa ante medios de comunicación tradicionales, grandes corporaciones informativas, figuras políticas y el sistema en su conjunto.

Las movilizaciones de corto plazo adquieren velocidades considerables a través de la web, sacando a la luz los problemas que aquejan a la ciudadanía, permitiendo una pronta visualización de los conflictos sociales y acelerando, por lo tanto, los debates que posibilitan vislumbrar las demandas y la unión de colectivos que rozan el sectarismo.

La visibilidad de problemáticas mediante estrategias de masificación digital no solo informa sino que habilita la propagación de datos imprecisos o directamente falsos, lo cual puede resultar preocupante tanto a escala local como global.

Los activistas online buscan contrastar con la lógica de mando vertical que aún prima en las organizaciones políticas tradicionales como partidos y sindicatos (Sancho, 2012). Dichas estructuras jerárquicas luchan por sumar afiliación mediante estrategias unificadoras, piramidales y de representación delegada. Frente a esto, la red activista adopta el principio rizomático de las diferencias múltiples sin un centro rector. De ahí que sus ideales normativos sean la horizontalidad, la autonomía de colectivos e individuos que la integran, así como una colaboración descentralizada en base a la cooperación distribuida.

Mientras que las organizaciones políticas convencionales concentran el control estratégico y la toma de decisiones en cúpulas reducidas, las redes activistas digitales aspiran a la dispersión del poder y la multiplicidad de voces. Si aquellas priorizan la cohesión interna y vertical, estas prefieren articular diversidad pragmática mediante vínculos horizontales y especialización temática en cada nodo. La primera topología es piramidal; la segunda, un entramado rizomático e interconectado sin jerarquías.

Las redes sociales no solo son aprovechadas por artistas, activistas o programadores para catalizar movimientos sociales, sino también con la finalidad de explorar alternativas organizacionales no jerárquicas, democráticas y horizontales, alejadas de colectivos con subordinación y autoridades, buscando la independencia de los individuos donde cada uno posea el mismo poder y derecho a opinar, fomentando la participación y cooperación de todas sus partes. Todo esto por fuera de las normas, juicios y moral de la vida cotidiana, rigiéndose apenas por las casi nulas pautas de las plataformas digitales que habitan.

Aquí cumplen un rol protagónico plataformas como Truth Social, X, Threads, Facebook, Instagram, Youtube, Twitch, Tiktok:

espacios de uso común público. Como contracara, podemos hallar líderes naturales o "influencers", con gran carisma y asidua publicación de contenidos en la web, capaces de incidir en la opinión de grandes grupos de seguidores, sobre todo públicos jóvenes, resquebrajando la horizontalidad de poder y pensamiento. En reiteradas ocasiones logran distorsionar el sentido común y la percepción de lo real.

Tampoco podemos omitir que este tipo de plataformas son comandadas y moderadas de acuerdo a los ideales de sus dueños, quienes configuran y manipulan los entornos conforme a sus propios intereses.

La llegada de la web 2.0 a partir del 2004, con nuevas plataformas como los blogs, las redes sociales y la proliferación de un "periodismo ciudadano", terminó con el monopolio informativo que históricamente detentaron los grandes medios de comunicación corporativos (Sancho, 2012). Millones de usuarios pasaron de ser audiencias pasivas a productores activos de contenidos, compartiendo sus propias coberturas, opiniones e imágenes de eventos.

Asimismo, esta conectividad móvil permitió la coordinación de acciones presenciales denominadas "multitudes inteligentes" por el teórico Howard Rheingold. Se trata de convocatorias virales por Internet y celulares para concentrar a una muchedumbre en algún lugar público con distintos propósitos, desde festejos espontáneos hasta ocupaciones consignatarias del espacio urbano.

De este modo, tanto en el plano virtual como presencial, la comunicación digital en red posibilitó, y sigue permitiendo, distintas formas de participación ciudadana autoorganizada, eludiendo la mediación de las jerarquías tradicionales.

En la actualidad, las redes y tecnologías computacionales no constituyen una fuente externa a nosotros, sino que se

han transformado en una extensión de nuestro propio ser. Los dispositivos móviles son parte de nosotros, nos sentimos prácticamente desnudos sin nuestro smartphone. Éstos nos abren al mundo, estamos conectados las 24 horas del día a las noticias, amigos, redes sociales. Son un medio de información gigantesco donde procuramos sentirnos parte, conformando círculos sociales que llevamos en el bolsillo a toda hora.

En esta vasta red podemos hallar todo tipo de datos globales, donde la mera estructura sensacionalista de una noticia fraudulenta puede dejar un mensaje más arraigado en la retina, volverse más vista e incluso más relevante que un suceso oficial para un internauta. Puede incluso llegar a otros países y ganarse adeptos en todas partes del planeta.

Las redes sociales pueden derivar en la formación de las llamadas "cámaras de eco", un señalado fenómeno comunicativo contemporáneo. Tal como apuntó el investigador Milner, en estas cámaras los grupos buscan y atienden sobre todo aquellas opiniones afines a sus propias visiones preexistentes, que refuerzan sus inclinaciones y prejuicios ideológicos. De este modo, las discusiones colectivas se tornan poco profundas, plurales y suelen carecer de reflexión crítica, al no exponerse a perspectivas diversas.

Este círculo vicioso donde las creencias iniciales se autoafirman circularmente, puede degenerar gradualmente los intercambios digitales en meros monólogos paralelos de colectivos que replican dogmáticamente sus doctrinas. Al sacrificarse una genuina apertura a la discrepancia, se socava la deliberación razonada tan necesaria para el debate público, ahondando peligrosas fragmentaciones sociales. Es un riesgo latente en toda comunicación grupal endogámica que debemos atender.

Como seres humanos, anhelamos aprobación y pertenencia. Desde nuestro nacimiento, recibimos un caudal constante de

información. En el mundo actual, es probable que nuestros padres dejen de ser relevantes para nuestro aprendizaje si en nuestro entorno se erige internet como una gran red digital con billones de terabytes de datos. Desde esta perspectiva, podríamos dimensionar la relevancia de internet como vehículo de información o desinformación.

Si exponemos a alguien sin preparación, sin advertencia previa, sin un tutor o guía y lo arrojamos a esta inmensa telaraña infinita, es muy factible que se vea fuertemente influenciado por lo primero que encuentre. En esta gran red se han erigido distintas comunidades. Aunque algunas prefieren el anonimato, se conforman por adeptos consolidados y con frecuencia ambicionan preservar un grupo fiel antes que reclutar nuevos integrantes.

¿Cómo logran retenerlos? Esto puede variar, pero factores comunes pueden ser generar un sentido de pertenencia y comunidad, validar y reforzar creencias compartidas y proveer un espacio seguro para expresar opiniones y experiencias. Además, las plataformas digitales suelen emplear algoritmos que favorecen la interacción y compromiso, incentivando la permanencia activa dentro del grupo.

Las redes pueden ser una herramienta de doble filo: por un lado, un poderoso medio de información viral; por otro, una fuente de desinformación e ideas infundadas. Los grupos más tendenciosos emplean falsedades como un manjar que engolosina a sus víctimas, alimentando a los más vulnerables con falacias, propagando mentiras como verdades.

En esta era de la postverdad que consagra la horizontalidad, incluso un trabajador podría increpar al gobierno contactando directamente con la cuenta personal del presidente. Quien domine la era de la información podrá gobernar el mundo; las guerras actuales y futuras serán digitales, batallas por la información.

Es clave tomar medidas para educar sobre tecnologías digitales, fuente de cambio social, impulsoras de campañas, volcadoras de pensamientos, culturas y moralidades. Han abierto ojos, pero también cerrado mentes.

Entonces, ¿cómo generar conciencia o al menos un pensamiento crítico en la gente sobre el neoliberalismo de internet y redes sociales?

5.2 Feudales tecnológicos

Las plataformas en línea, como las redes sociales y motores de búsqueda, comienzan a asemejarse a los feudos, dominios que un señor feudal administraba en la Edad Media.

Estos sitios web acumulan y almacenan gran cantidad de datos sobre nosotros, como nuestras búsquedas, publicaciones en redes, etcétera. Esto se asemeja a cómo un señor feudal acapara las tierras.

Las plataformas emplean algoritmos para analizar esa información recolectada. Dichos algoritmos nos asisten para hallar lo que buscamos en la web o visualizar contenidos de nuestro interés en redes sociales. Sin embargo, también generan dependencia de estas plataformas, pues nos habituamos a su uso y abandonarlas sería engorroso. Esto asemeja cómo los campesinos medievales dependían de su señor.

Cada plataforma es como un feudo independiente, con su propia infraestructura y normas. Y al igual que un señor feudal ostentaba poder sobre sus siervos, quienes controlan estas plataformas lo tienen sobre nosotros, pues dominan la información que vemos e interactuamos. A esto se le denomina "gubernamentalidad algorítmica" (Durand, 2020): las plataformas nos gobiernan mediante algoritmos.

Dentro de este vasto universo digital, hay magnates con influencia política y económica significativa, soberanos de sus plataformas donde dictan y orientan aspiraciones y conceptos de sus seguidores e incluso de la sociedad.

Entre estos líderes digitales destacan Donald Trump, Elon Musk y Mark Zuckerberg, que han ganado notoriedad como CEOs y representantes de sus respectivas redes sociales.

5.2.1 Donald Trump: ex presidente, miembro del Partido Republicano y, muy probablemente, candidato a la presidencia para las elecciones de los Estados Unidos 2024, es un personaje que ha sido objeto de múltiples polémicas, críticas, análisis y debates. Es el fundador y actual dueño de la red social "Truth Social" que fue lanzada al público el 2022. A continuación, se describen dieciséis rasgos distintivos de su personalidad (Corbin, 2016):

1. Narcisismo: muestra rasgos narcisistas evidentes, como su necesidad de admiración y poder. Su ostentación de riqueza y su búsqueda constante de admiración son claros indicadores de esta tendencia.

2. Megalomanía: este rasgo está estrechamente relacionado con su narcisismo. Trump cree que tiene una gran influencia en su entorno y que tiene el poder y el derecho de cambiar la vida de los demás a su antojo.

3. Manipulación: ha demostrado ser un hábil manipulador, utilizando un discurso impreciso y basado en ideas vagas para ganar votos.

4. Egocentrismo: parece creer que el mundo gira en torno a él. A pesar de afirmar que se preocupa por los problemas de la gente, su falta de sensibilidad hacia las minorías sugiere lo contrario.

5. Racismo: ha hecho declaraciones racistas y ha propuesto políticas que reflejan una mentalidad segregacionista y excluyente.

6. Autoritarismo: ha mostrado una tendencia autoritaria, evidenciada por su trato a sus rivales políticos y su postura inflexible en temas de inmigración.

7. Arrogancia: ha demostrado ser prepotente y arrogante, tratando a las personas como si fueran inferiores.

8. Misoginia: ha hecho comentarios sexistas y ha tratado a las mujeres de manera despectiva.

9. Desprecio por los demás: tiende a despreciar a aquellos que considera inferiores, encasillándolos en roles de sumisión.

10. Necesidad de admiración: tiene una constante necesidad de admiración, buscando siempre ser el centro de atención.

11. Falta de empatía: no muestra empatía hacia los demás, basando sus ideas en prejuicios y estereotipos.

12. Extraversión: es claramente extrovertido, disfrutando de la compañía de otros y expresándose en eventos públicos.

13. Ansias de poder: tiene un fuerte deseo de poder, evidenciado por su aspiración a la presidencia de los Estados Unidos.

14. Intolerancia: es intolerante, lleno de prejuicios, y tiende a ser autoritario.

15. Agresividad: es agresivo, a menudo atacando a las personas de manera hostil.

16. Fanatismo: es fanático de sus ideas, defendiéndolas con pasión exagerada y a veces desmedida.

Donald Trump representa una de las peores facetas del capitalismo, la cara sucia de los estados unidos y es capaz de efervercer y proliferar sus pensamientos en personas que comparten sus ideales.

5.2.2 Elon Musk: el versátil empresario y uno de los individuos más acaudalados del mundo en la actualidad, posee una personalidad intrincada y variada (Domènech, 2023). Su perfil, tanto a nivel personal como profesional, está repleto de altos y bajos, y su existencia ha sido marcada por episodios de genialidad y calamidad. Es el propietario actual de "X" (anteriormente Twitter), y también es dueño de empresas como SpaceX, una compañía que se dedica al diseño, fabricación y lanzamiento de cohetes y naves espaciales; Tesla, que se enfoca principalmente en el diseño y producción de vehículos eléctricos; Starlink, una empresa que ofrece servicios de internet mediante satélites que orbitan la Tierra; y Neuralink, una compañía que busca desarrollar e implementar diversos tipos de implantes cibernéticos en seres humanos. Entre sus características psicológicas más sobresalientes encontramos:

1. Visión estratégica: es reconocido por su visión estratégica, ambiciosa y audaz para el futuro. Posee una habilidad única para visualizar soluciones con innovación a problemas de alta complejidad y a menudo desafiando lo establecido.

2. Determinación, perseverancia y autodisciplina: es extremadamente persistente en la consecución de sus objetivos y está dispuesto a trabajar duro y sacrificar su tiempo y comodidad personal para alcanzarlos, a pesar de las adversidades.

3. Orientación a resultados: está firmemente consciente de sus prioridades y su misión. Tiene la habilidad de distinguir entre lo que es urgente y lo que es importante, lo que le permite priorizar eficazmente y actuar con prontitud cuando se enfrenta a decisiones cruciales.

4. Pensamiento crítico: tiene una mentalidad sumamente crítica y cuestionadora, siempre poniendo en tela de juicio las ideas y soluciones preexistentes con el objetivo de optimizar y eficientizar los procesos. Su constante búsqueda de mejoras y eficiencia es una característica destacada de su personalidad.

5. Autoconfianza: posee una sólida confianza en sus habilidades y su visión, lo que le brinda la valentía para asumir riesgos y enfrentar desafíos que parecen inalcanzables a primera vista.

6. Creatividad: es sumamente creativo e innovador, características que le han permitido estar al frente de empresas vanguardistas en diversas industrias.

7. Perfeccionismo: es extremadamente perfeccionista y exigente consigo mismo, lo que a menudo le lleva a una planificación excesiva en un intento de evitar errores a toda costa.

8. Impulsividad: Es reconocido por su capacidad para tomar decisiones de manera rápida y audaz, pero de forma arriesgada.

9. Sensación de urgencia: posee una personalidad que parece mantenerlo constantemente "bajo presión", con una carga de trabajo abrumadora y una necesidad constante de cumplir con plazos y objetivos.

10. Narcisismo: muestra características del trastorno narcisista de la personalidad, que incluyen un patrón constante de grandiosidad, una necesidad de elogio, la explotación de otros para alcanzar sus propios fines, comportamientos arrogantes y altivos, y una falta de empatía.

Estos rasgos de personalidad de Musk han jugado un papel crucial en su éxito como empresario. Sin embargo, también podrían

ser su perdición si permite que el ego, la falta de empatía y el narcisismo dirijan su toma de decisiones.

5.2.3 Mark Zuckerberg: el líder y director ejecutivo de Meta, empresa matriz de plataformas sociales como Facebook, Instagram, WhatsApp y el Metaverso, es una figura de personalidad compleja y multifacética. Ha invertido miles de millones de dólares en el desarrollo del Metaverso y en la tercera versión de los cascos VR que actualmente se encuentran en el mercado.

Zuckerberg se caracteriza por su fuerte motivación intelectual y curiosidad, que se reflejan en su enfoque analítico y lógico para la solución de problemas. Su ambición y determinación son notables, impulsándolo a alcanzar metas desafiantes.

A pesar de su prominencia en el ámbito público, Zuckerberg es conocido por su naturaleza introvertida y discreta (Mark Zuckerberg: Rarezas Detrás De Una De Las Mentes Más Brillantes De Facebook, 2018) (Baz, 2023). Prefiere mantener un perfil bajo, concentrándose en sus emprendimientos empresariales en lugar de buscar atención mediática. Esta combinación de rasgos personales y profesionales hace de Zuckerberg una figura intrigante en el mundo de la tecnología. Algunos de sus atributos más relevantes son:

1. Motivado e intelectualmente curioso: posee un impulso intenso para aprender y comprender conceptos e ideas novedosas.

2. Analítico y lógico: enfrenta problemas y desafíos con una mentalidad lógica y analítica, descomponiendo a menudo problemas complejos en partes más manejables.

3. Ambicioso y decidido: es reconocido por su determinación y ambiciones, características que han impulsado el crecimiento y éxito de su empresa Meta.

4. Introvertido y reservado: a pesar de su rol público, es personalmente introvertido y reservado, prefiriendo a menudo mantener un perfil discreto.

5. Desafíos y responsabilidad: como líder de varias redes sociales tiene una gran responsabilidad y enfrenta expectativas altas. Además, ha sido objeto de investigación y críticas por las preocupaciones sobre la privacidad de sus plataformas y las implicaciones éticas de sus RRSS. Estos desafíos pueden tener un impacto significativo en su psicología y contribuir al estrés. En conjunto, estos factores representan una característica mental compleja y desafiante en su perfil.

6. Construcción de confianza y relaciones: establecer y mantener la confianza con los gobiernos, los usuarios y los interesados puede representar un desafío mental en medio de las controversias extendidas y las críticas.

En general, los rasgos de personalidad de Mark Zuckerberg, como su interés por el conocimiento y su afán de superación, influyen en su forma de liderar y tomar decisiones. Sin embargo, también enfrenta desafíos psicológicos derivados de la atención pública y la gran responsabilidad que conlleva su cargo. Para afrontarlos, utiliza mecanismos de defensa como la racionalización y la intelectualización.

5.2.4 República Popular China: nos encontramos con algo más que un régimen feudal, el gobierno de China, liderado por el presidente Xi Jinping. Sus políticas y su reputación de tener un control absoluto nos hacen cuestionarnos hasta qué punto están involucrados en las redes sociales creadas en su país. No solo tenemos el ejemplo de WeChat, que es el sustituto de WhatsApp en China, sino que también se ven afectadas aplicaciones de renombre mundial como TikTok, Zao, entre otras, que curiosamente utilizan tecnología de Machine Learning (IA) y DeepFakes. Algunos de los atributos más destacados de Xi Jinping son:

1. Aspiración y anhelo de control: es un hombre lleno de aspiraciones. Tiene un sueño para China y está resuelto a hacerlo realidad. Este sueño, que él denomina el "sueño chino" o "el gran renacimiento de la nación china", sitúa al Partido Comunista Chino (PCC) en un papel central. Está convencido de que el PCC es la única fuerza capaz de unificar a China y llevarla al éxito. Por ello, está centralizando el poder en el partido y en su propia figura. Este anhelo de control se extiende a casi todos los aspectos de la vida cotidiana en China. Ha reprimido la disidencia política, los medios de comunicación independientes y las libertades académicas. También ha intensificado la vigilancia sobre el pueblo chino.

2. Política Comunista: tiene una visión política clara y definida. Está convencido de que China debe ser una potencia fuerte y respetada en el mundo. Para alcanzar este objetivo, está implementando una serie de reformas económicas y políticas. También está fortaleciendo el papel del PCC en la vida china. Está convencido de que el partido es la única fuerza capaz de garantizar la estabilidad y el progreso de China.

3. Traumas a temprana edad: sus experiencias tempranas tuvieron un impacto significativo en su personalidad y su visión política. Cuando tenía solo 13 años, su padre fue purgado durante la Revolución Cultural de Mao. Esto lo obligó a vivir en una cueva en el campo durante varios años. Estas experiencias le enseñaron la importancia del poder y del control. También le dieron una comprensión de la arbitrariedad del poder y de la necesidad de ser despiadado y adaptable para sobrevivir.

4. Líder autoritario con carisma: es un hombre complejo y contradictorio. Es un líder carismático y hábil, pero también es despiadado y autoritario. Puede ser descrito como un hombre con un fuerte ego. Es ambicioso y decidido, y está dispuesto a hacer lo que sea necesario para lograr sus objetivos. También es un hombre con un fuerte sentido de la identidad china. Está comprometido con

la restauración de China como una gran potencia mundial, y está dispuesto a tomar medidas duras para lograr ese objetivo.

En síntesis, Xi Jinping es un líder importante y controvertido. Su ascenso al poder ha tenido un impacto significativo en China y en el mundo (Agencia AFP, 2022). Es un hombre ambicioso y decidido, con un fuerte sentido de misión y un profundo compromiso con el PCC. Está comprometido con la restauración de China como una gran potencia mundial, y está dispuesto a tomar medidas duras para lograr ese objetivo, el cual no es sencillo considerando que el mundo en su mayoría se rige por un sistema occidental capitalista.

5.3 Diseño especulativo

Los profesionales del diseño son frecuentemente identificados como "solucionadores de problemas" (Cabrera Moreno, 2022) que están, evidentemente, vinculados al diseño. El hecho de pensar, respirar y vivir el diseño les ha brindado la capacidad de expandir su pensamiento y poder incursionar en otros ámbitos en la resolución de problemas. Si afirmamos que el diseño se fundamenta en encontrar soluciones a los problemas, se podría argumentar que el diseño especulativo es una metodología para buscar posibles problemas. Como seres ordinarios que experimentamos el presente y el pasado es solo un recuerdo, el futuro tiende a ser desconocido e incierto, cualquier objeto diseñado en la actualidad será utilizado y tendrá un impacto en el futuro, pero las condiciones futuras serán desconocidas para el diseñador.

El diseño especulativo se basa en la imaginación, creando diversos mundos futuros alternativos diferentes al nuestro. Esta metodología puede ser definida como un método de investigación en el diseño, cuyo propósito es explorar las consecuencias e impactos de las tecnologías en la sociedad y el entorno, a través

de diferentes alternativas. Además, incrementa la conciencia e intención con la que se construye el futuro.

El futuro no es siempre un destino al que se aspira llegar, sino un medio para pensar de manera creativa. La especulación se convierte en una valiosa herramienta para comprender y analizar nuestro presente, y en consecuencia poder debatir sobre los futuros posibles y aquellos que la sociedad anhela. Los diseñadores especulativos crean escenarios futuros haciéndose preguntas y el primer paso de su travesía comienza con la pregunta: ¿qué ocurriría si?. Estos mundos alternativos generan espacios de debate donde las personas discuten cómo podrían ser las cosas. La ficción exige que los participantes echen a volar su creatividad y dejen a un lado el escepticismo, para olvidar por un momento cómo es el presente actualmente y preguntarse cómo sería en un futuro cercano-lejano.

El diseño especulativo puede ser una herramienta poderosa para impulsar el cambio social y político (Hilmer & Abbadi, 2021). Nos ayuda a cuestionar el status quo y a abrir nuevas rutas de pensamiento. Al visualizar futuros posibles y sus consecuencias, que tanto pueden ser alternativas deseables e indeseables, puede contribuir a la construcción de un futuro mejor, permitiéndonos entender mejor el presente, pensar de manera más creativa y provocar el cambio. En resumen, el diseño especulativo es una metodología de diseño que tiene el potencial de transformar nuestra visión del futuro y cómo nos preparamos para él.

5.4 Machine learning

La inteligencia se define frecuentemente como la capacidad para tomar decisiones en diversos contextos. Un ejemplo es una máquina diseñada para jugar póker, extremadamente competente en dicha tarea al basarse en la gestión de probabilidades. No obstante, esta máquina no podría desempeñar ninguna otra

función sin recibir datos adicionales y establecer las reglas o limitaciones correspondientes.

Gran parte de las habilidades del cerebro humano para desarrollar inteligencia se deben a nuestras conexiones neuronales. Los investigadores han intentado emular este mecanismo con la intención de construir máquinas que operen de forma similar a nuestro cerebro. Sin embargo, hasta ahora, la comparación entre las llamadas “redes neuronales” y el cerebro es simplemente lingüística y dista mucho de la realidad.

En la actualidad, el término “Inteligencia Artificial” o “IA” es ambiguo y puede generar confusión. No posee ninguna ventaja particular sobre el término mucho más concreto y pragmático “machine learning” (Dans, 2022). De hecho, el término “IA” puede llevar a muchas personas a pensar que una máquina puede llegar a ser inteligente de la misma forma que lo concebimos en los humanos, lo cual puede tener consecuencias potencialmente adversas, hasta que la máquina no adquiera conciencia, discernimiento y autonomía propia no podemos hablar de algo inteligente, solo es una copia, un reflejo, una imitación de una serie de patrones aprendidos de entre miles de millones de personas.

Ahora bien, el machine learning se basa en un procedimiento esencial conocido como entrenamiento. Este proceso implica alimentar a un software con una amplia gama de datos e instrucciones. El software, a su vez, busca patrones en los datos proporcionados para llevar a cabo la tarea asignada.

Los asistentes virtuales, también conocidos como “Large Language Model” (LLM), son una variante del machine learning que funcionan como esponjas de texto: absorben grandes cantidades de texto para aprender. Un LLM puede analizar no solo palabras individuales, sino también oraciones complejas. Luego, compara cómo se utilizan las palabras y las frases en un texto con otros

ejemplos que ha visto anteriormente. Pueden aprender las reglas de la gramática y descubrir el significado de las palabras por sí mismos, sin la necesidad de intervención humana (Sargeant, 2023).

El machine learning también tiene la capacidad de escuchar a las personas cuando hablan, eliminar los ruidos molestos que se escuchan en el ambiente, descomponer sus palabras en sonidos y luego hace una comparativa de esos sonidos con una base de datos de audio del idioma en cuestión. Las palabras se transforman en lenguaje escrito, y si hay alguna falla, puede arreglarse antes de dar un resultado. A esto se le llama procesamiento del lenguaje natural.

Actualmente, un machine learning puede tomar patrones visuales de millones de fotos, ilustraciones digitales, pinturas y convertirlos en imágenes completamente nuevas. Se le puede solicitar que cree una imagen de un hecho que jamás ha sucedido o que desafíe las leyes de la física y de la lógica. Incluso puedes dirigir el estilo creativo de la imagen, no tiene que ser una foto, puede ser una pintura al óleo, un cómic, un boceto, un render 3D, etc.

Los machine learning más recientes comienzan a generar estas nuevas imágenes con una colección de píxeles coloreados al azar. Busca en estos puntos aleatorios algún indicio de un patrón que haya aprendido durante el entrenamiento. Estos patrones se mejoran lentamente agregando más capas de puntos, conservando los puntos que desarrollan el patrón y descartando otros, hasta que al final emerge una imagen similar al parámetro solicitado.

Como la nueva imagen se construye a partir de capas de píxeles al azar, el resultado es algo que nunca se había visto antes, una pieza "original" y única. Pero aún así, se basa en los miles de millones de patrones que el machine learning ha aprendido de las imágenes originales con las que se entrenó, por lo que pueden tener alguna similitud con la obra o estilo

en el cual se inspiró, lo que abre el debate ético sobre si este conjunto de algoritmos y parámetros de aprendizaje automático artificiales son un plagio o una nueva forma de creación creativa.

El auge del machine learning ha alcanzado su máximo esplendor en el presente año 2023. Ya no estamos hablando de una película de ciencia ficción sobre máquinas con conciencia humana, sino de una realidad que se está desarrollando en este mismo instante. Muchos desean ser parte de este hito tecnológico, ya sea de manera activa, entrenándola, estudiándola, explorando sus límites, su potencial, su funcionamiento, o incluso creando su propia versión.

Además, se ha observado cómo desde diversas partes del mundo se ha cuestionado su uso con cada actualización en su aprendizaje. Se han creado peticiones para frenar su avance. Un claro ejemplo de esto es ChatGPT, que solo dos meses después de su presentación al mundo, ya contaba con 100 millones de personas utilizándolo mensualmente, batiendo un récord histórico (Reuters, 2023).

Cada día de enero, aproximadamente 13 millones de personas diferentes utilizaron la aplicación. Para ponerlo en perspectiva, TikTok tardó unos 6 meses e Instagram unos 2 años y medio en llegar a los 100 millones de usuarios. Este fenómeno demuestra el rápido crecimiento de la tecnología actual, a nivel de software, y cómo estas se van implementando rápidamente en la sociedad.

Los gobiernos que conforman el G7 le tomaron el peso a la importancia de los machine learning y se han reunido para alcanzar un consenso en torno a las normativas que involucren este tipo de tecnología (Pérez, 2023). Este consenso fue fruto de extensas discusiones tanto a nivel mundial como entre la organización misma y simboliza un acuerdo entre diversas perspectivas contrapuestas acerca de cómo debería regularse esta tecnología revolucionaria.

Este consenso llegó a establecer un "Código de Conducta para la IA", que ofrece una serie de pautas que todas las empresas y desarrolladores de machine learning deberían seguir. Estas pautas incluyen la identificación, evaluación y mitigación de riesgos antes y durante la implementación del machine learning; la mitigación de vulnerabilidades y patrones de uso indebido; la transparencia sobre las limitaciones y/o uso inapropiado del machine learning; la compartición responsable de información con otras organizaciones; y la implementación de medidas para proteger los datos personales y la propiedad intelectual.

Sin embargo, lamentablemente este código de comportamiento solo es voluntario, a modo de recomendación. Esto significa que no se obligará ni se tomará ninguna medida para que las empresas, gobiernos o cualquier tipo de entidad lo cumpla.

Inocentemente se espera que las empresas, que usualmente buscan sus propios beneficios económicos, opten por adherirse a estas directrices por su propia iniciativa y que reconozcan la importancia ética y la responsabilidad en el desarrollo de los machine learning.

Según el informe de competencias profesionales de la OCDE serán cuatro las habilidades que serán fundamentales en los trabajos del futuro: conocimiento de idiomas, capacidad de lectura crítica, conocimientos científicos y capacitación en Inteligencia Artificial (IA) (Larrañeta, 2023). Ya actualmente la demanda de profesionales que tengan alguna habilidad en machine learning aumentó en un 33% en 14 países. Se proyecta que en 5 años la mayoría de los empleos, sobre todo los que se desarrollen en torno a un computador, requerirán algún nivel de comprensión en los machine learning.

Sin embargo, persisten actitudes negativas hacia esta tecnología, ya que el 35% de los adultos aún cree que puede ser perjudicial. Esto se exacerba en grupos vulnerables como mujeres

y jóvenes de contextos desfavorecidos, lo que abriría una brecha y aumentaría la desigualdad.

El informe recomienda enfocar la educación en potenciar habilidades como pensamiento crítico, creativo y analítico, dada la creciente demanda de perfiles con estas características. Asimismo, se señala que se debe enseñar a validar la información que consumimos online y detectar fraudes en el internet y redes sociales, dado que 6 de cada 10 adultos temen recibir datos falsos o ser víctimas de estafas virtuales.

También preocupa que el 34% de estudiantes de 15 años no alcance niveles básicos en habilidades clave para procesar información en internet. Quienes provienen de entornos más desfavorecidos tienen aún menos probabilidades de estar bien formados.

Todo este avance vertiginoso de los machine learning está cuestionado muchos empleos, incluyendo el diseño gráfico. Surgen entonces varias interrogantes sobre cómo estas tecnologías podrían impactar la labor del diseñador tanto en su proceso creativo como en sus perspectivas profesionales. ¿Facilitarán estas herramientas el trabajo del diseñador o eventualmente lo reemplazarán? ¿Cómo afectará su forma de pensar el diseño y desarrollar soluciones visuales? ¿Se reducirá la demanda de diseñadores humanos en el mercado o se abrirán nuevos nichos laborales? Definitivamente estamos en una era de cambios acelerados, donde la interfaz entre la creatividad humana y los machine learning plantean desafíos, pero también nuevas oportunidades para la profesión del diseño gráfico.

Convengamos que el trabajo del diseñador gráfico consiste en resolver problemas comunicacionales mediante soluciones visuales creativas. Esto implica transmitir ideas y mensajes a través del uso estratégico de imágenes, símbolos, iconos, tipografías, etc. Si bien a lo largo de la historia las herramientas disponibles

para el diseño gráfico han evolucionado drásticamente, desde instrumentos manuales básicos hasta modernos softwares, la tecnología por sí sola no basta, por ahora.

Lo realmente valioso es la experticia del diseñador para emplear su criterio, sensibilidad estética y pensamiento creativo a fin de elegir la herramienta idónea según el desafío comunicacional. Asimismo, su virtud radica en saber utilizar óptimamente dicha herramienta para obtener una solución gráfica efectiva.

En síntesis, más allá del avance tecnológico, el ingrediente insustituible en el diseño gráfico es la inventiva, el talento y la pericia humana para reconocer cuándo y cómo aplicar la mejor herramienta disponible para resolver de forma imaginativa problemas de comunicación visual. La tecnología es sólo un medio, mientras que la creatividad estratégica del diseñador es el verdadero fin.

La introducción de los machine learning en el campo del diseño gráfico puede generar incertidumbre entre algunos profesionales sobre cómo impactará su labor. Sin embargo, vista en perspectiva histórica, no sería la primera vez que esta disciplina enfrenta cambios tecnológicos disruptivos.

Así como en la década de 1980 la llegada de las computadoras personales provocó posturas encontradas entre diseñadores, hoy ocurre algo similar con los machine learning. Mientras algunos la rechazan por temor a ser reemplazados, otros la adoptan con entusiasmo como una innovadora herramienta creativa (Rico Sesé, 2020).

Los diseñadores de la era digital como April Greiman y Neville Brody supieron reconocer tempranamente el potencial ilimitado de las computadoras para experimentar y llevar el diseño gráfico a nuevos territorios. Gracias a esa visión

vanguardista y su audacia para explorar la tecnología, crearon estilos visuales totalmente novedosos que marcaron tendencia.

Del mismo modo, en la actualidad existen diseñadores visionarios que intuyen las posibilidades creativas de los machine learning, utilizándola para generar soluciones gráficas originales e innovadoras a viejos y nuevos problemas comunicacionales. Serán ellos probablemente quienes lideren la siguiente gran transformación del diseño gráfico, así como ocurrió en el pasado con la revolución digital.

_PROCEDIMIENTO

6. Metodología

6.1 Experimentación con diseño especulativo-machine learning

El propósito de este proyecto fue explorar futuros alternativos con la creación de un espacio especulativo. Para lograrlo, se utilizó la metodología del diseño especulativo. Se investigaron las estrategias, herramientas y aplicaciones de esta metodología para desarrollar la pieza.

Para situar el contexto y el escenario, se definió un marco espacio-temporal dentro del futuro posible en el horizonte 1 (5 a 10 años). Los temas elegidos están relacionados con la tecnología actual y su potencial desarrollo.

Se realizó una búsqueda sobre los protagonistas principales, especialmente aquellos líderes tecnológicos actuales con gran exposición y "dueños" de alguna red social. De ahí surgieron los denominados "feudales tecnológicos". Cada feudal fue asociado a una "nación" distinta, creando cuatro grandes naciones. También se crearon otras dos naciones que conforman cierta resistencia hacia ellas.

Siguiendo los modelos de personalidad de Carl Jung, se asignó uno de sus 12 arquetipos a cada nación para otorgarle una personalidad única y un rol definido en este futuro hipotético.

Se buscaron referencias fotográficas sobre estilos gráficos, gustos, colores, vestimentas, lugares, comidas, etc. Esto ayudó a profundizar y visualizar la personalidad de las naciones.

Como herramienta de exploración inicial se usaron algoritmos de machine learning para la generación de imágenes. La intención era obtener ideas sobre cómo representar visualmente la cultura de las naciones. Se comenzó buscando una bandera para cada una, tomando como referencia el proyecto "United Micro Kingdoms" de Dunne & Raby.

Más adelante, con el lanzamiento global de la beta de Bing Image Creator de Microsoft en colaboración con DALL-E 2 de OpenAI, se decidió tomar una ruta diferente al de Dunne & Raby, con esta herramienta que permite generar todo tipo de imágenes a partir de indicaciones escritas llamadas "prompts", en conjunto con el modelo de lenguaje ChatGPT, también de OpenAI, se crearon prompts basados en los arquetipos y características previamente definidos. El objetivo era generar distintos escenarios principalmente fotográficos que representaran la cultura de cada nación.

Una vez completada una serie de fotografías para los diferentes escenarios tribales, se editaron con la herramienta Leonardo.ai para mejorar su realismo. Luego se realizó un proceso de retoque final en Photoshop.

Se ideó una historia que le diera una línea temporal a los escenarios y se complementó con más fotografías e imágenes, mostrando un inicio, desarrollo y final para cada nación. Para complementar la narrativa se redactó una descripción de cada escenario con el propósito de utilizarla como prompt en Bing Chat y así generar noticias hipotéticas que reflejaran la contingencia de los sucesos fotográficos que están relacionados con cada nación en el futuro posible. Además de las noticias de futuros alternos se complemento con noticias reales actuales. Todo este material periodístico fue alojado en Microsoft Sway, el cual ofrece un sitio web responsive que puede ser adaptado a un formato de noticiero online.

Finalmente, se diseñó un sitio web especulativo con estética deepweb glitch en el dominio "hotglue.me" con el nombre Tecno Feudal Nations (<https://tecnofeudalnations.hotglue.me/>). Allí se alojan los enlaces a las noticias, galería de imágenes, línea de tiempo de las noticias especuladas, una guía que descifra los nombres de los enlaces y enlaces extras que se pueden encontrar leyendo el material periodístico.

7. Proyecto

7.1 Descripción

Este proyecto consiste en un espacio especulativo de estética index deepweb glitcheado, el cual se encuentra hospedado en un sitio web. Este incluye enlaces a cápsulas del tiempo compuestas principalmente por diversas noticias, actuales y de un futuro posible, e imágenes especulativas de la sociedad futura dentro de 5 a 10 años.

El sitio web presenta una interfaz con errores y distorsiones visuales inspiradas en un estilo deepweb glitch. A través de esta estética, se genera una sensación de intriga que sumerge al visitante en un futuro alterno, inseguro y de misterio.

Al explorar los enlaces, el usuario encuentra cápsulas de tiempo en forma de recopilaciones de noticias e imágenes que esbozan escenarios sociales de futuros posibles. Estos provienen de la especulación, pero siempre manteniendo un punto de conexión con la realidad actual y las tendencias sociales emergentes. De esta manera, el proyecto invita a la reflexión y al cuestionamiento sobre el devenir de la humanidad.

7.2 Público

El público objetivo de este proyecto especulativo comprende principalmente a personas de entre 18 a 60 años de edad, rango que se considera más susceptible y afectado por las redes sociales y sus efectos tanto en la actualidad como en el futuro hipotético planteado.

Se excluye a los menores de edad debido a que algunos de los contenidos presentes en el sitio web y las cápsulas del tiempo tienen temáticas sensibles, violentas o delicadas, que podrían no ser apropiadas para dicho grupo etario.

La intención es llegar a un sector demográfico que está inmerso en la cultura de redes sociales contemporánea y que tiene la madurez suficiente para interactuar críticamente con los complejos escenarios sociales especulativos que se plasman. De esta forma, pueden surgir reflexiones profundas en torno al presente y al devenir de la humanidad mediada por la tecnología.

7.3 Contexto

Este proyecto se encuentra actualmente disponible en línea a través de un dominio público, accesible para cualquiera. Cumple con los criterios de accesibilidad web más actuales, permitiendo su acceso desde cualquier dispositivo, ya sea una computadora de escritorio, una tablet o un teléfono inteligente.

La infraestructura del sitio web permite que esté disponible durante las 24 horas del día, los 7 días de la semana. Esto facilita que los usuarios puedan explorar el contenido especulativo cuando lo deseen, sin limitaciones horarias, aprovechando la ubicuidad que provee internet en la sociedad contemporánea.

Al alojar esta propuesta de diseño especulativo en un entorno web, también se aprovechan las modernas tecnologías y canales de difusión basados en este medio, permitiendo compartir y viralizar fácilmente el link del sitio a través de redes sociales, mensajería instantánea, foros, etc. Así, potencialmente puede llegar a una gran cantidad de personas afines al público objetivo antes descrito.

7.4 Procesos productivos

Para la realización de este proyecto de diseño gráfico de carácter especulativo, se utilizó inicialmente un computador con acceso a internet donde se gestionó el dominio web por un período de un año (hasta el 04/06/24), con un costo de 30 euros.

8. Realización del proyecto

En cuanto a las herramientas para la creación del contenido futuro distópico que conforma el sitio, se empleó principalmente software de diseño como Photoshop e Illustrator, para la edición de imágenes y composición visual, para las noticias se utilizó Microsoft Sway, el cual ofrece un formato de noticiero responsive.

Adicionalmente, se recurrió a distintas herramientas de machine learning con funciones de generación de texto, imágenes y chatbots, tales como Bing Chat, Bing Image Creator, ChatGPT y Leonardo.ai, aprovechando sus planes gratuitos para generar ideas y diseños de forma colaborativa con los machine learning.

En términos de inversión de tiempo, se estima que inicialmente la búsqueda del tema para el proyecto, la metodología e investigación tomo unos 7 meses, mientras que el desarrollo del proyecto tuvo una duración aproximada de 9 meses entre la curaduría de contenidos, el diseño estético del espacio especulativo, la especulación de noticias del futuro y la generación, selección y edición de las imágenes.

7.5 Referencias

La principal fuente de inspiración conceptual para este proyecto especulativo fue "United Micro Kingdoms" de los diseñadores Dunne y Raby, reconocidos pioneros en el campo del diseño especulativo. Esta pieza propone cuatro escenarios políticos y sociales imaginarios del Reino Unido como forma de cuestionar y discutir el presente.

En cuanto a la estética visual, el sitio web desarrollado toma como referencia la apariencia de páginas web de la década de los 90, específicamente el sitio "Internet Workshop" de 1997. De esta manera, se emula gráficamente el ciberespacio de aquella época mediante detalles como fondos negros con texturas, tipografías serif, y elementos gráficos con colores vibrantes como el cian, magenta y amarillo.

8.1 Especulación de futuros

Inicialmente, se llevó a cabo un proceso de especulación sobre posibles escenarios futuros utilizando la herramienta conceptual "the futures cone". En él se plasmaron seis escenarios hipotéticos ubicados principalmente dentro del futuro posible y el horizonte 1 de tiempo (5 a 10 años) (ver imagen 1).

En "the futures cone" se grafican dos tipos de universos contrapuestos: uno orientado hacia un alto desarrollo tecnológico y digital, y otro dirigido hacia condiciones de subdesarrollo y freno tecnológico-digital (ver imagen 2).

Tras este ejercicio especulativo preliminar, se optó por una aproximación integradora fusionando ambos universos antagonistas, con foco en el horizonte 1 temporal antes mencionado. Para ello, se amalgamaron tres de los seis escenarios originales en uno solo, expandiéndolo y complementándolo después para dar forma a las seis naciones del futuro que constituyen el corazón conceptual de este proyecto.

8.2 Creación de naciones

Este proyecto plantea seis naciones hipotéticas que podrían emerger en un futuro cercano de 5 a 10 años, tomando como base el poder e influencia creciente de algunas grandes corporaciones tecnológicas y sus fundadores.

Las cuatro primeras naciones derivan de las ideologías y valores impuestos por figuras como Donald Trump, Elon Musk, el gobierno chino y Mark Zuckerberg sobre sus seguidores más fieles y las sociedades influidas por sus empresas y aplicaciones.

Adicionalmente, se especularon dos naciones con características opuestas: los "Telepatistas", que buscan una conexión telepática directa y "natural" con las personas, y los

“Retroistas”, que rechazan la tecnología moderna y digital y abogan por estilos de vida en base al reciclaje y reutilización de tecnología “retro” (ver imagen 3).

Para definir el espectro político que determinaría los sistemas de gobierno y las visiones ciudadanas en estas naciones ficticias, se utilizó un gráfico de ejes políticos simplificado (ver imagen 4).

La red social Pinterest sirvió como inspiración visual para establecer la estética y atmósfera cultural de estos futuros imaginarios, recopilando imágenes de referencia sobre viviendas, moda, arte y paisajes acordes a cada nación postulada (ver imágenes 5, 6, 7, 8, 9, 10).

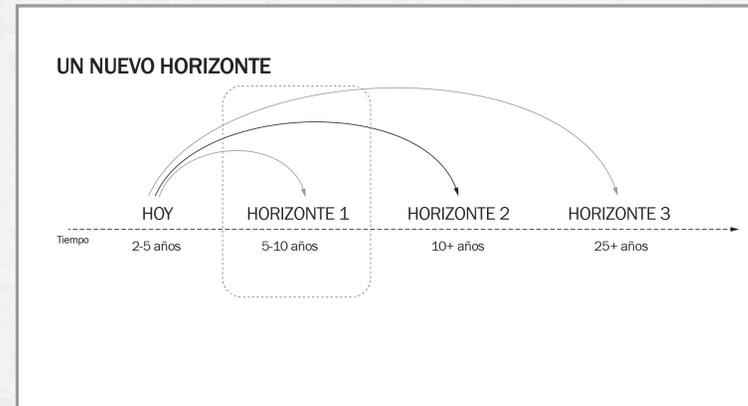


Imagen 1. Línea de horizontes, horizonte 1.

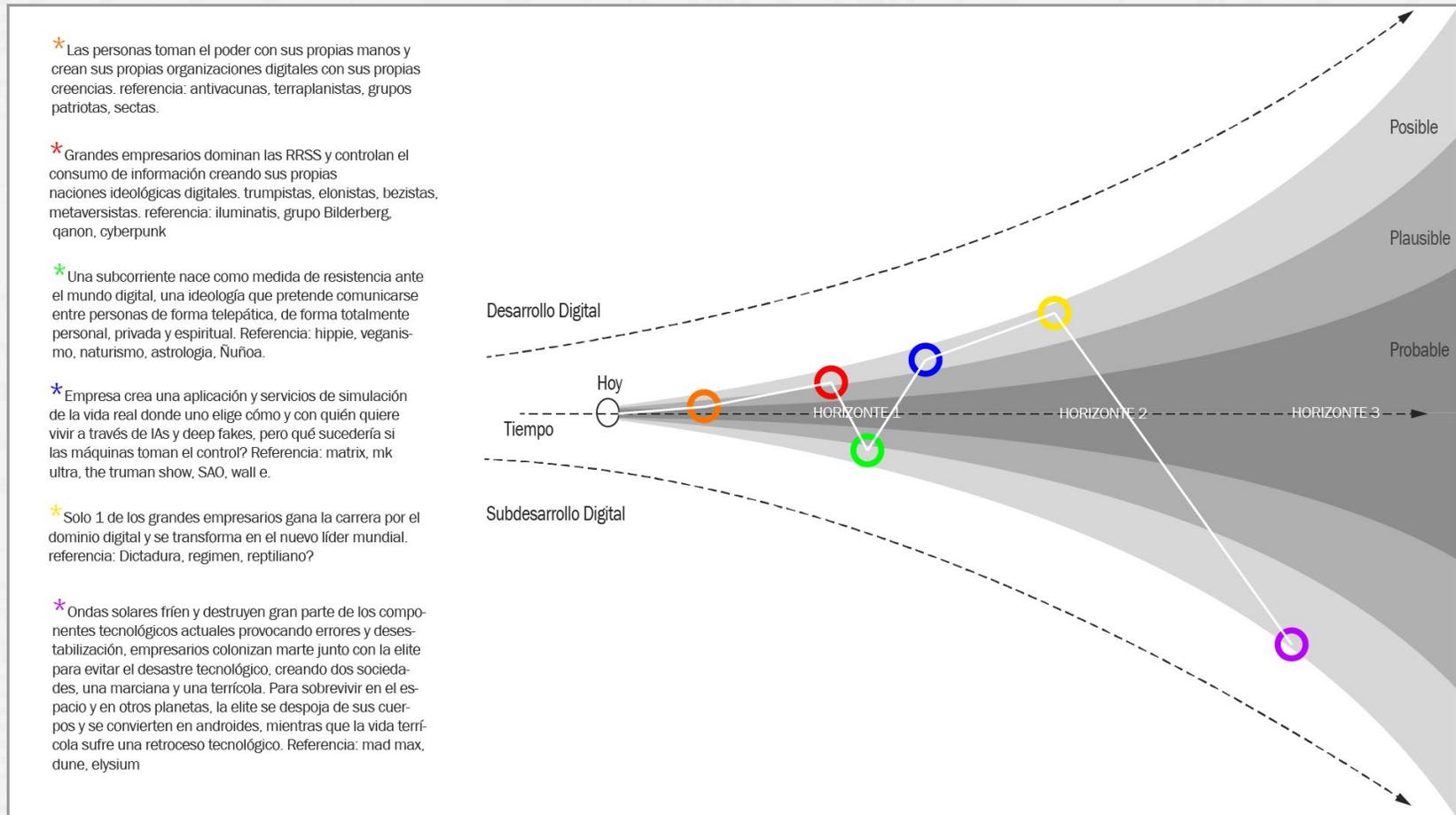


Imagen 2. Gráfica "the futures cone" y especulación de futuros alternos.

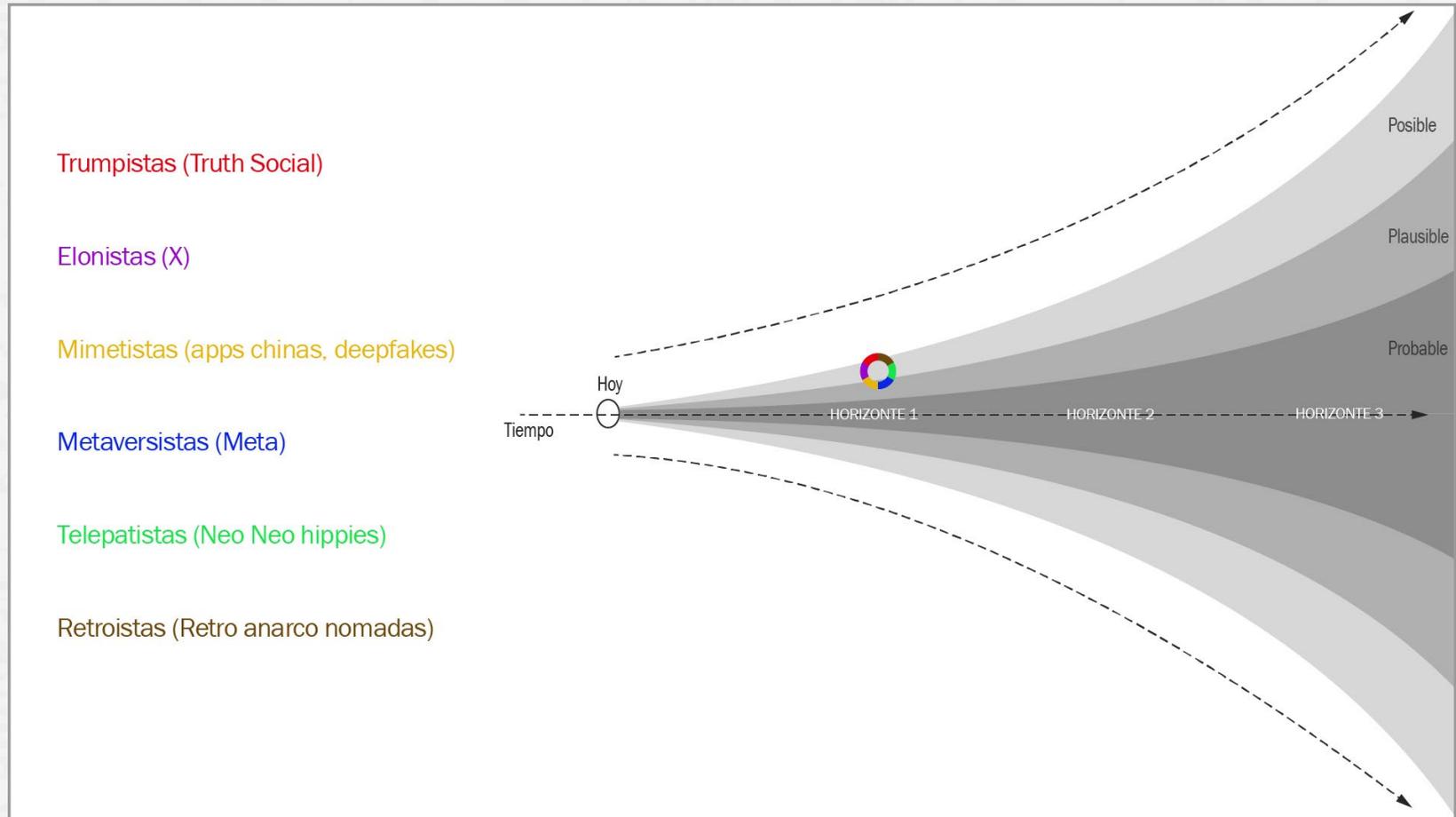


Imagen 3. Gráfico "the futures cone" y naciones del futuro alterno.

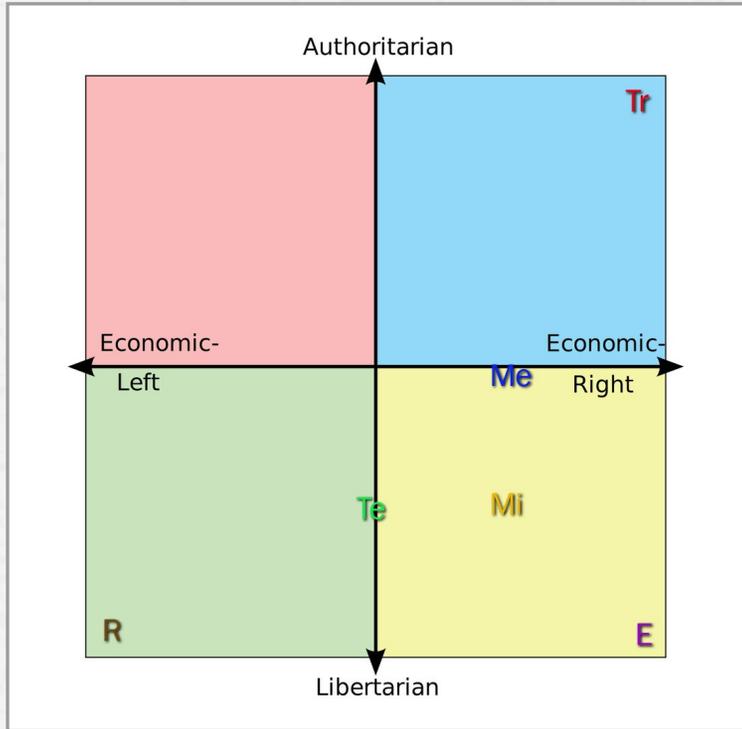


Imagen 4. Gráfico de espectro político de naciones del tecno-feudalismo.

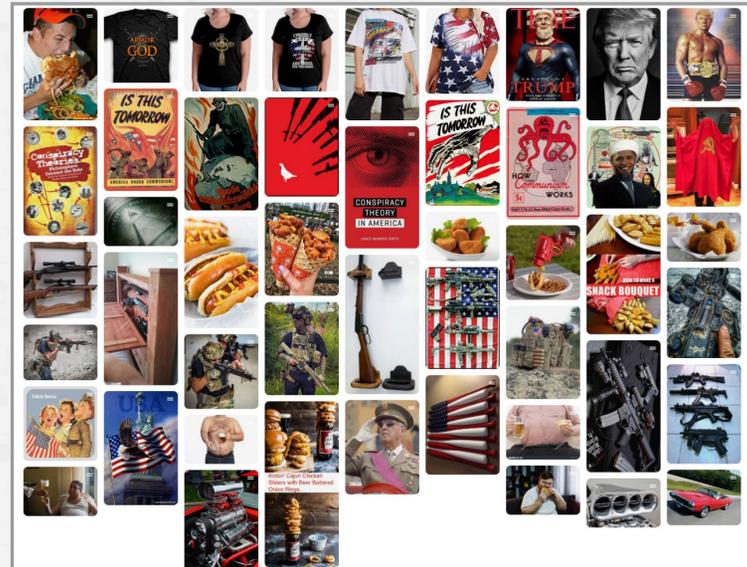


Imagen 5. Tablero de pinterest, referencias para Trumpistas.

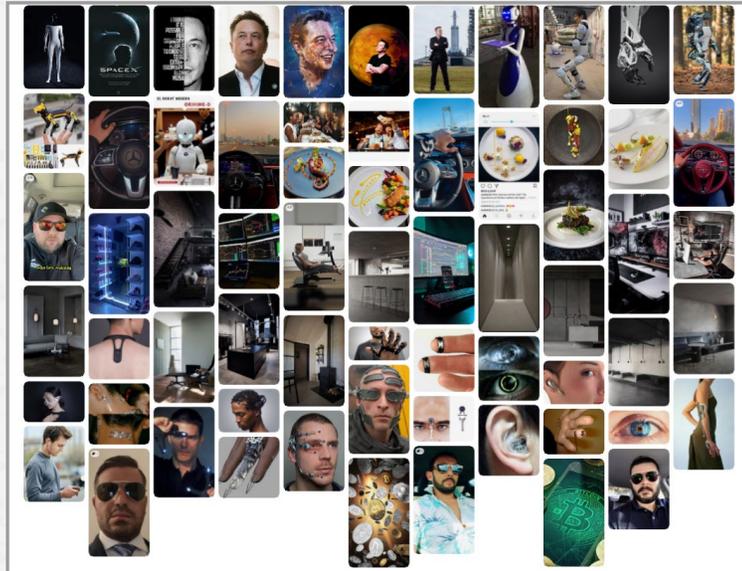


Imagen 6. Tablero de pinterest, referencias para Elonistas.

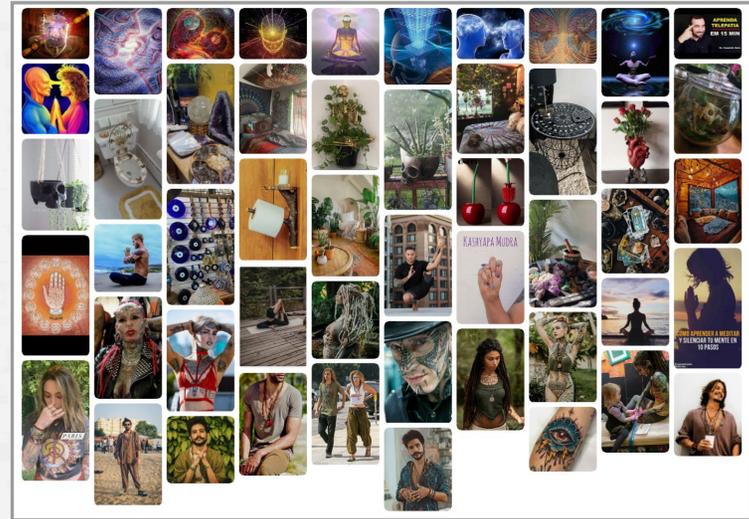


Imagen 7. Tablero de pinterest, referencias para Telepatistas.

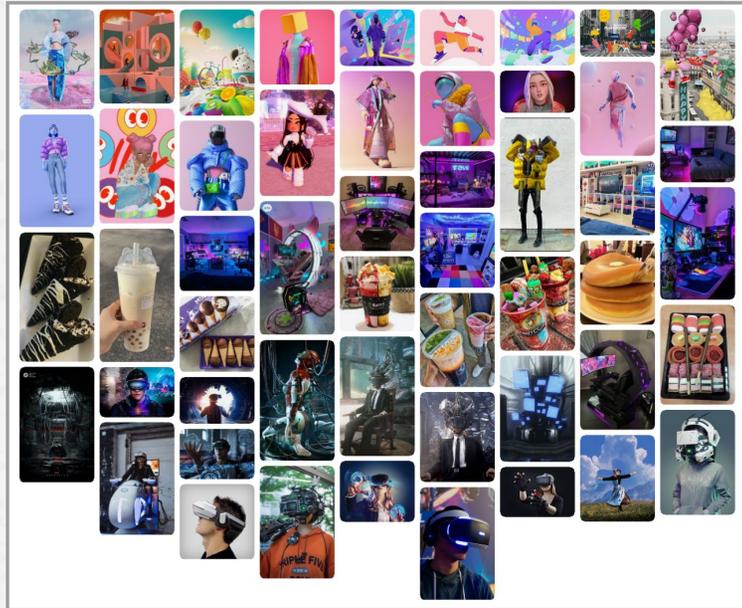


Imagen 8. Tablero de pinterest, referencias para Metaversistas.

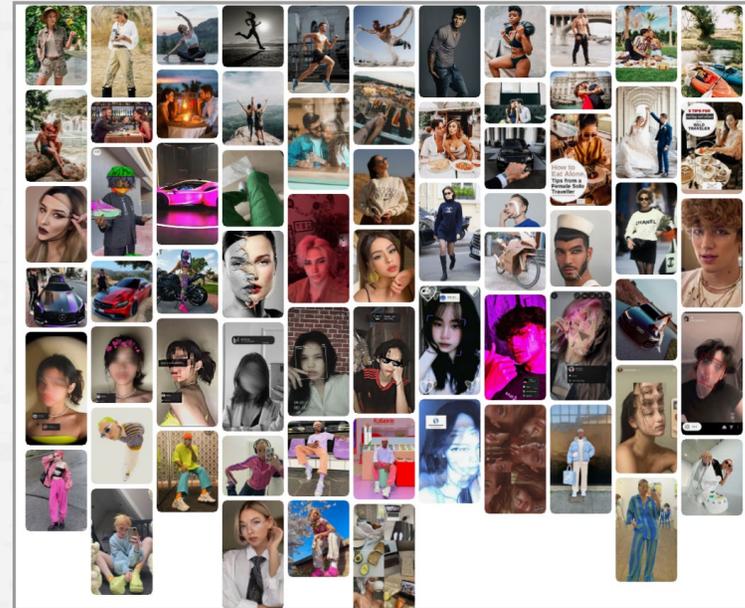


Imagen 9. Tablero de pinterest, referencias para Mimetistas.

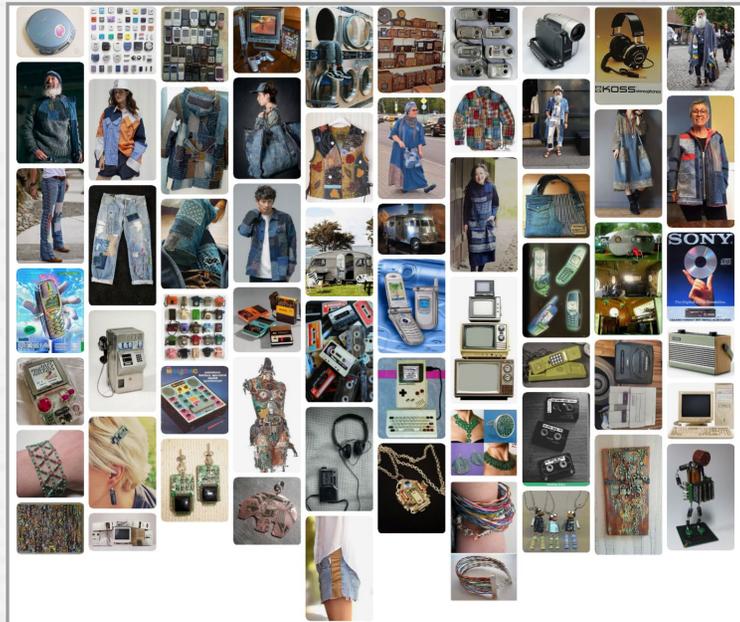


Imagen 10. Tablero de pinterest, referencias para Retroistas.

8.3 Arquetipos

Siguiendo los arquetipos del inconsciente colectivo postulados por Carl Jung, y en concordancia con los referentes visuales y rasgos previamente definidos, se asignó a cada nación futurista un arquetipo correspondiente para ahondar en su personalidad hipotética:

Elonistas - Arquetipo del Explorador: Por su espíritu innovador y búsqueda del progreso (ver imagen 11).

Metaversista - Arquetipo del Creador: Por su afán de diseñar nuevos mundos virtuales (ver imagen 12).

Mimetista - Arquetipo del Hombre Corriente: Por su enfoque pragmático y utilitario (ver imagen 13).

Retroista - Arquetipo del Rebelde: Por su lucha anti tecnológica idealista (ver imagen 14).

Telepatista - Arquetipo del Amante: Por la búsqueda de conexiones profundas mentales (ver imagen 15).

Trumpista - Arquetipo del Gobernante: Por su visión conservadora y de control (ver imagen 16).

Estos vínculos simbólicos entre los imaginarios sociales planteados y los arquetipos jungianos agregan capas de significado y profundidad a cada escenario futuro especulado. Las cualidades inherentes a cada arquetipo ayudan a moldear y dar personalidad a estas visiones de futuro, potenciando su tono premonitorio.

Explorador

Su misión es responder el llamado de la aventura, la libertad y descubrir un mundo de nuevas experiencias, más allá de lo que ven sus ojos. El explorador es el primero en saltar a la acción sin importar si existe un plan, es quien anima a los otros a emprender el viaje. Por otro lado, su búsqueda constante por la novedad hace que se aburra fácilmente y nunca esté satisfecho con aquello que ya lo rodea. Su necesidad por experimentar y conocer hacen que nunca se conforme y esto alienta a que otros personajes salgan de su zona de confort. Su autonomía puede llevarlos a ser muy individualistas.

Elonistas (X)

Se definen como aspiracionales y tienen como lema "mentalidad de tiburón". Creen que la pobreza se debe a la falta de inversión y apuestan por las criptomonedas como forma de generar riqueza. Su referente es Elon Musk, al que admiran por su trayectoria empresarial, que según ellos partió desde cero. Les apasiona la robótica, la velocidad, la libertad, los riesgos, los autos, el lujo y las marcas. Sueñan con vivir en Marte o en la Luna y buscan nuevas experiencias constantemente. No les gusta perder el tiempo ni involucrarse en política, ya que consideran que los políticos son parte de una élite que hay que eliminar. Son neoliberales, confían en un futuro impulsado por máquinas e inteligencias artificiales, en el dinero virtual y en las prótesis e implantes cibernéticos. Visten con elegancia, comen en restaurantes famosos y viajan a países desarrollados.

Objetivo: experimentar la mayor cantidad de vida posible en una vida.

Miedo: quedar atrapado o verse obligado a conformarse.

Debilidad: deambular sin rumbo e incapacidad para aferrarse a las cosas.

Talento: ser fiel a sus propios deseos y una sensación de asombro.

Creador

Nunca está satisfecho con la manera en la que las cosas existen, siempre hay algo que innovar y su gran mente le permite pensar en las mejores soluciones o maneras de plasmar una idea en el mundo real. Es un personaje independiente y talentoso que necesita estímulos constantes. Le pone mayor valor a sus creaciones (desde canciones hasta robots) que a su propia persona. Aunque su creatividad e imaginación desbordan, su debilidad se encuentra en su constante perfeccionismo y tendencia a sobrecargarse con proyectos, Teme la mediocridad.

Metaversistas (Meta)

Para ellos, el mundo real es solo una sombra de lo que puede ser el virtual. Descuidan su aspecto físico y su salud, pero se esmeran en perfeccionar sus avatares con los que exploran el metaverso. Son creadores e innovadores de mundos, estilos y tendencias virtuales. Su vida transcurre entre pantallas y cables, sin moverse del sofá. El azúcar y los dulces son su único placer gastronómico, que piden a domicilio para no salir de casa. Solo trabajan y se relacionan online. Les apasiona viajar y vivir nuevas experiencias, pero solo si son digitales. Están siempre al día de las últimas aplicaciones y las personalizan a su gusto. Su líder espiritual es Zuckerberg, a quien consideran un ser superior venido de otro planeta para crear un nuevo imperio en la Tierra. Creen que seguirlo es el camino hacia la evolución humana y lo apoyan con su misión generando contenido.

Objetivo: crear cosas de valor duradero.

Miedo: no crear nada importante.

Debilidad: perfeccionismo y bloqueos creativos causados por el miedo de no ser excepcional.

Talento: creatividad e imaginación.

Hombre Corriente

Su máximo anhelo es la pertenencia, es decir, busca encajar. Este personaje no tiene un objetivo fijo y está completamente feliz con estar en la "banca", pone su seguridad por encima de todo; es quien tiene el mayor sentido común. A pesar de ser alguien realista en el que otros pueden confiar, puede caer en el cinismo y su preferencia por la inactividad perjudica a otras personas que pudieran requerir de su ayuda, le teme a la soledad, a quedarse fuera del grupo. Tampoco tiene ansias por destacar, solo espera conectar con los demás, ser uno más del montón.

Mimetistas (apps chinas, deepfakes)

Estas personas viven en la "tendencia" y en la realidad son gente común y corriente, pero en las redes sociales intentan imitar a los influencers. No se conforman con su simple existencia e intentan aparentar algo que no son a través de la web. Buscan ser "otros" por miedo a quedarse solos y morir en el olvido. Migran de aquí para allá siguiendo la moda, grupos y gustos ajenos, buscando un lugar donde destacar y ser reconocidos y aceptados. No les importa la calidad, sino la apariencia. Prefieren las imitaciones más baratas que las marcas originales. Lo que no saben es que son constantemente observados por las aplicaciones chinas con las que usan los DeepFakes, que recopilan información de todos sus movimientos e interacciones.

Objetivo: pertenecer.

Miedo: quedarse fuera o sobresalir de la multitud.

Debilidad: puede ser demasiado cínico.

Talento: honesto y abierto, pragmático y realista.

Rebelde

Este arquetipo resalta por su independencia y su reticencia a obedecer las normas, cree que rompiendo las reglas puede generar un cambio. El rebelde representa opiniones honestas, carisma único y la necesidad de enfrentarse y cambiar las injusticias del mundo. Cabe mencionar que sus conductas pueden llegar a convertirse en destrucción sin un plan de creación, además del hecho que pueden llegar a obsesionarse con sus ideales y dejarse llevar por la venganza. Su espíritu indomable es imposible de influenciar, nunca se permite rendirse y quiere inspirar a otros a luchar por algo mejor.

Retroistas (Retro anarco nómadas)

Los rebeldes del siglo XXI, se reniegan de la tecnología digital y del neoliberalismo tecnológico que los esclaviza. Viven al margen del sistema, viajando en caravanas por el mundo y sobreviviendo con lo que encuentran, reparan o intercambian. No usan dinero ni redes sociales; si acaso tienen algún teléfono antiguo sin conexión a internet. Solo les interesan las cosas recicladas y “retro”, aquellas que datan de antes de 1997, cuando todo cambió para mal. Acumulan objetos que otros desechan, pero que para ellos son tesoros; los transforman en artesanías o en piezas útiles para su vida nómada. Visten con lo que hallan o confeccionan ellos mismos; no siguen modas ni tendencias. Su lema es “todavía sirve” o “lo voy a arreglar”. Sueñan con un mundo mejor, donde la humanidad no dependa de las máquinas, y esperan que más gente se les una a su causa.

Objetivo: derribar lo que no funciona.

Miedo: ser incapaz de lograr un cambio.

Debilidad: llevar su rebelión demasiado lejos y obsesionarse con ella.

Talento: tener ideas grandes e indignantes e inspirar a otros a unirse a ellos.

Amante

Es el compañero ideal; apasionado, leal y comprometido, busca que su entorno esté lleno de belleza y le traiga felicidad a sí mismo y a aquellas personas que le son importantes. El amante busca dar, transmitir y recibir amor; a través de sus acciones y palabras, logra que otros se sientan valorados, su mayor temor es no ser correspondido. Dado que le pone un gran valor a la armonía, no es una persona necesariamente apta para lidiar con conflictos y prefiere complacer a otros antes de aceptar sus propias necesidades, por lo que corre el peligro de perder su propia identidad.

Telepatistas (Neo Neo hippies)

Existe un grupo social que defiende la idea de "menos wifi y más telepatía". Su sueño es lograr una comunicación más directa y profunda entre las personas mediante el entrenamiento del poder mental. Rechazan la medicina tradicional y las vacunas por considerarlas dañinas para la salud natural del cuerpo. Sin embargo, respetan las normas impuestas por las autoridades gubernamentales. Se interesan por el estudio de las energías sutiles y su influencia en el bienestar humano. Su filosofía de vida se basa en promover la felicidad propia y ajena mediante prácticas espirituales. La mayoría sigue una dieta flexitariana que combina alimentos vegetales con algunos productos animales ocasionalmente. Prefieren desplazarse caminando o en bicicleta para cuidar el medio ambiente. Son críticos con el sistema capitalista y los medios de comunicación masivos por considerarlos manipuladores e injustos. Por eso han creado sus propias redes sociales alternativas donde comparten sus experiencias e ideas. Les gusta reunirse en grupos numerosos al aire libre para "conectarse" y profesar sus ideales. Su estilo de vestir se caracteriza por el uso de ropa usada o reciclada hecha con materiales ecológicos. Buscan la comodidad ante todo sin renunciar a su personalidad expresada a través de tatuajes artísticos. También son aficionados a la botánica y al esoterismo como formas de conectar con la naturaleza.

Objetivo: estar en una relación armónica con las personas, el trabajo y el entorno que aman.

Miedo: sentirse no deseado o no amado.

Debilidad: deseo de complacer a otros en riesgo de perder su propia identidad.

Talento: pasión, aprecio y diplomacia.

Gobernante

Este líder es quien pone las pautas a seguir, su mayor deseo es crear y dirigir una comunidad próspera. Por lo general es una figura responsable y poderosa, otros lo ven como un guía y la persona a la que hay que responder en caso de que no se sigan las reglas. Cuando el gobernante permite que el ego se le suba a la cabeza o el temor de que le arrebaten su puesto le carcoma el cerebro, puede ser despiadado y solo buscar imponerse sobre los demás, busca el control. En ocasiones cuando es una persona capaz y determinada, busca el bienestar de su comunidad y solo toma acciones si estas son benéficas para la gente que lo considera su líder.

Trumpistas (Truth Social)

Los seguidores de QAnon que establecieron su propia nación, son un grupo heterogéneo de personas que comparten una teoría de la conspiración de extrema derecha que afirma que existe un “Estado profundo” que controla el mundo y que está formado por pedófilos satánicos. Estas personas se identifican con el conservadurismo, el protestantismo, el trumpismo y otras ideologías afines. Su líder espiritual es un misterioso personaje llamado “Q” que les revela supuestos secretos a través de internet. Su ídolo político es Donald Trump, a quien consideran el único capaz de enfrentar y derrotar al “Estado profundo”. Son obstinados, dogmáticos, intolerantes y violentos. Rechazan cualquier cambio social o ambiental que cuestione su visión del mundo. Defienden el capitalismo, las armas, el petróleo y los motores. Temen al comunismo y a cualquier otra forma de pensamiento progresista. Son propensos a creer en falsedades como el pizzagate, el negacionismo del cambio climático o la pandemia. Tienen hábitos alimenticios poco saludables, como consumir carnes grasientas y bebidas azucaradas. No cuidan su aspecto personal ni su vestimenta. Se sienten parte de una comunidad que lucha por su propia versión de la “libertad” y están dispuestos a usar la fuerza contra cualquiera que se interponga en su camino.

Objetivo: crear una familia o comunidad próspera y exitosa.

Miedo: el caos, ser socavado o derrocado.

Debilidad: ser autoritario, incapaz de delegar.

Talento: responsabilidad, liderazgo

8.4 Generación de ideas con machine learning

Para enriquecer la conceptualización de las naciones especuladas, se utilizaron herramientas de machine learning generativo de texto como parte integral del proceso creativo y de exploración.

Inicialmente, se experimentó con la idea de diseñar banderas representativas para cada nación ficticia mediante prompts o indicaciones textuales dirigidas a modelos de lenguaje como ChatGPT o BingChat. Sin embargo, esta propuesta fue descartada en pos de explorar referentes icónicos más arraigados en potenciales contextos culturales verosímiles (ver imágenes 17, 18, 19, 20, 21).

En consecuencia, los prompts permitieron acuñar sugerentes nombres, gentilicios y escenarios para cada nación que terminaron de moldear la identidad de los futuros alternos especulados (ver imágenes 22, 23, 24).

Las naciones pasaron a ser: Trumpistas = Qnation; Elonistas = Xelonia; Telepatistas = Telesia; Metaversistas = Zuckerverse; Mimetistas = FakeOvers; Retroistas = Neo-lud.

Luego, con las diferentes propuestas de escenarios sociales generados fue posible la creación descriptiva de paisajes característicos, con los cuales se consiguieron generar imágenes evocadoras y coherentes con el relato de cada nación utilizando el machine learning visual de Bing Image Creator, el cual se basa en DALL-E 2.

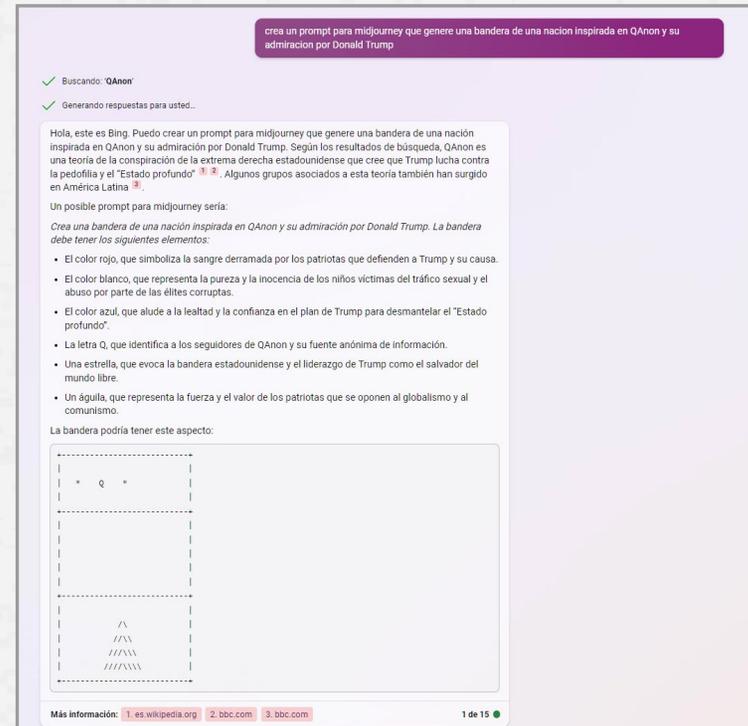


Imagen 17. Creando banderas y naciones, experimentación con BingChat, Qnation, parte 1.

puedes rehacer ese prompt en una línea?

Claro, puedo intentar rehacer el prompt en una línea. ¿Qué tal esto?
Diseña una bandera roja, blanca y azul con una Q, una estrella y un águila para representar a QAnon y su admiración por Donald Trump.

2 de 15 ●

puedes generar otro prompt diferente?

Si, puedo generar otro prompt diferente. ¿Qué te parece este?
Imagina que eres el líder de una nación fundada por QAnon y sus seguidores. Escribe un discurso para anunciar el triunfo de Donald Trump sobre el "Estado profundo" y la liberación de los niños abusados.

3 de 15 ●

pero que el prompt sea sobre una bandera.

De acuerdo, disculpa por la confusión. Aquí hay otro prompt sobre una bandera:
Crea una bandera que muestre el apoyo de QAnon a Donald Trump y su rechazo al "Estado profundo". La bandera debe tener los siguientes elementos:

- El lema "Where We Go One, We Go All" (Donde vamos uno, vamos todos), que expresa la unidad y la solidaridad de los seguidores de QAnon.
- Una imagen de Donald Trump con una sonrisa triunfante y un gesto de victoria.
- Un fondo negro, que simboliza el secreto y el misterio de QAnon y su fuente anónima de información.
- Un rayo amarillo, que representa la iluminación y el despertar de la verdad que QAnon revela al mundo.

La bandera podría tener este aspecto:

4 de 15 ●

Imagen 18. Creando banderas y naciones, experimentación con BingChat, Qnation parte 2.

puedes rehacer ese prompt en una línea?

Si, puedo rehacer el prompt en una línea. ¿Qué tal esto?
Diseña una bandera negra con el lema "Where We Go One, We Go All", una imagen de Trump victorioso y un rayo amarillo para representar a QAnon y su apoyo a Trump.

5 de 15 ●

crea una lista con posibles nombres para esta nación

De acuerdo, puedo crear una lista con posibles nombres para esta nación. Algunos nombres podrían ser:

- Qlandia: un nombre que combina QAnon con el sufijo -landia, que significa "tierra de".
- Trumpia: un nombre que honra a Donald Trump como el líder y el héroe de QAnon.
- Qmerica: un nombre que modifica el nombre de América para incluir la letra Q, que identifica a QAnon.
- Qtopia: un nombre que juega con la palabra utopía, que significa "lugar ideal o perfecto".
- Qnited States: un nombre que altera el nombre de United States (Estados Unidos) para incorporar la letra Q y enfatizar la unidad de QAnon.

6 de 15 ●

actúa como un crítico duro y escribe lo que no te gusta de esta lista de posibles nombres para la nación: Qlandia: un nombre que combina QAnon con el sufijo -landia, que significa "tierra de". Trumpia: un nombre que honra a Donald Trump como el líder y el héroe de QAnon. Qmerica: un nombre que modifica el nombre de América para incluir la letra Q, que identifica a QAnon. Qtopia: un nombre que juega con la palabra utopía, que significa "lugar ideal o perfecto". Qnited States: un nombre que altera el nombre de United States (Estados Unidos) para incorporar la letra Q y enfatizar la unidad de QAnon.

Como un crítico duro, podría escribir lo siguiente:

- Qlandia: un nombre que carece de originalidad y creatividad, que solo añade un sufijo genérico a una letra sin sentido. Además, suena demasiado similar a otras naciones existentes, como Finlandia o Eslovenia, lo que puede causar confusión y burla.
- Trumpia: un nombre que muestra una idolatría ciega y absurda por un político que ha demostrado ser incompetente, corrupto y peligroso. Además, es un nombre que ignora la diversidad y la pluralidad de una nación, reduciéndola a la personalidad de un solo individuo.
- Qmerica: un nombre que pretende apropiarse de la identidad de un continente entero, sin respetar la soberanía y la historia de los demás países que lo conforman. Además, es un nombre que evidencia una falta de ortografía y una pobreza lingüística al sustituir una vocal por una consonante.
- Qtopia: un nombre que revela una ilusión irreal y fantasiosa, basada en una teoría de la conspiración sin fundamento ni evidencia. Además, es un nombre que contradice la realidad de una nación plagada de violencia, odio y fanatismo.
- Qnited States: un nombre que copia descaradamente el nombre de otra nación, sin aportar nada nuevo ni original. Además, es un nombre que contradice el espíritu separatista y excluyente de QAnon, que se opone a cualquier forma de cooperación o integración con otros países o grupos.

7 de 15 ●

Imagen 19. Creando banderas y naciones, experimentación con BingChat, Qnation, parte 3.

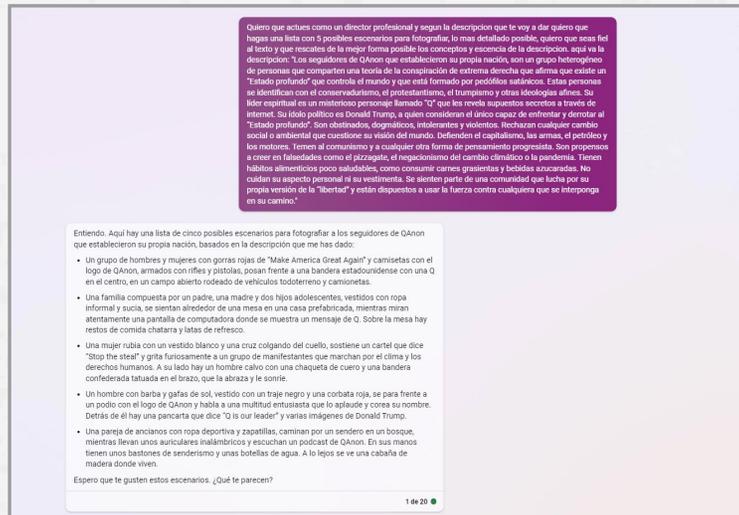


Imagen 22. Creando escenarios con BingChat, Qnation.



Imagen 23. Creando escenarios con ChatGPT, Telesia, parte 1.

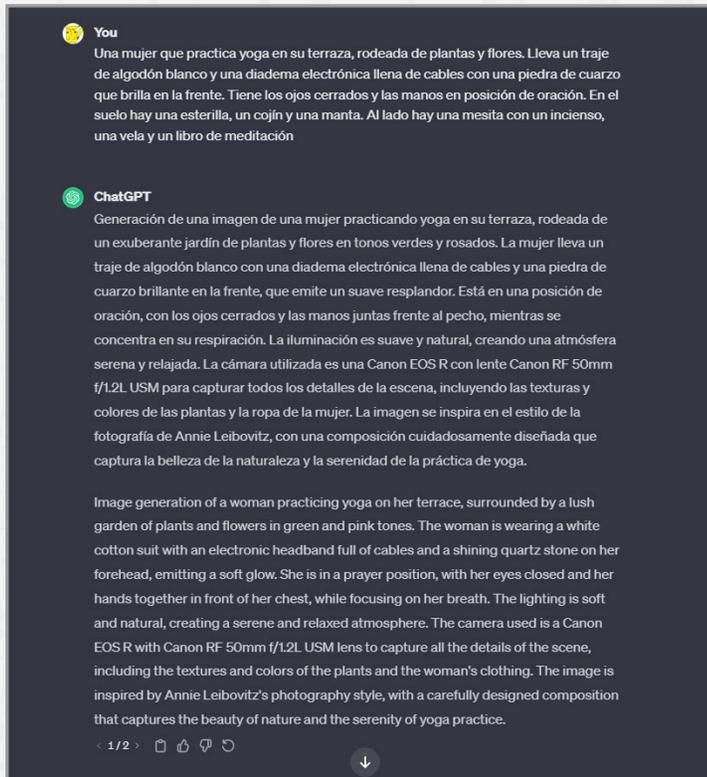


Imagen 24. Creando escenarios con ChatGPT, Telesia, parte 2.

8.5 Experimentación con generadores de imágenes

Tras crear los prompts o indicaciones textuales para cada nación hipotética, el siguiente paso consistió en generar una gran cantidad de imágenes utilizando principalmente la herramienta de Bing Image Creator. Cada prompt produjo de inicio un conjunto de 4 imágenes, de las cuales se seleccionaban 1 o 2 para luego iterar nuevamente, logrando un promedio de 25 imágenes por nación especulada (ver imágenes 25, 26, 27).

Si bien el machine learning pudo materializar ideas muy sugerentes que capturaban parte importante de las narrativas nacionales imaginadas, también presentó limitaciones. Por lo tanto, en algunos casos se complementaron los resultados mediante retoques y ediciones aplicando criterio humano, para reconectar ciertos elementos con la premisa de "creíble" cuando la máquina se desviaba en exceso del objetivo.

Adicionalmente, se realizaron algunos experimentos con la herramienta de código abierto Stable Diffusion ejecutada de forma local, permitiendo seguir perfeccionando detalles. Sin embargo, sus resultados no llegaron a ser óptimos, requiriendo una gran cantidad de iteraciones e impactando en los limitados recursos de hardware disponibles (ver imagen 28).

quiere que cambies la siguiente descripción por un escenario que en vez de ropa y papeles que tenga muchos dulces y envoltorios de colores, golosinas, gomitas, muffins muy coloridos y una persona acostada en su cama rodeada por esas cosas y su casco de VR. "a photo of a dark and cluttered room with a person lying on a bed wearing a virtual reality headset and headphones. The room is messy with clothes and papers on the floor and candy wrappers on the bed and nightstand. The only light comes from electronic devices, creating a lonely atmosphere. The image suggests the person is isolated and addicted to technology"

Aquí está mi intento de cambiar la descripción por un escenario más dulce:

"una foto de una habitación luminosa y llena de dulces con una persona acostada en una cama con un casco de realidad virtual y auriculares. La habitación está decorada con muchos dulces y envoltorios de colores, golosinas, gomitas, muffins muy coloridos y globos. El suelo está cubierto de almohadones y peluches. La luz entra por la ventana, creando un ambiente alegre. La imagen sugiere que la persona está disfrutando de un momento de diversión y fantasía con la tecnología"

1 de 20

no no, la pieza debe ser lugubre, el mismo estilo de la descripción solo que hay dulces de colores, es para crear contraste, y quiero que este en inglés

Lo siento, no entendí que querías mantener el mismo estilo de la descripción original. Aquí está mi nuevo intento en inglés:

"a photo of a dark and cluttered room with a person lying on a bed wearing a virtual reality headset and headphones. The room is filled with candy and wrappers of various colors, sweets, gummies, colorful muffins and balloons. The floor is covered with cushions and stuffed animals. The only light comes from electronic devices, creating a contrast between the cheerful candy and the gloomy atmosphere. The image suggests the person is isolated and addicted to technology, but also trying to escape from reality with sweet things"

2 de 20

esa me gusta, ahora quiero cambiar el escenario y ahora nuestro personaje está desnutrido y en una cama de hospital conectado a muchos cables, los cables están conectados tanto a sus brazos como a su casco VR en la cabeza, haz una nueva descripción en inglés con estos parámetros

Aquí está mi nueva descripción en inglés:

"a photo of a hospital room with a person lying on a bed wearing a virtual reality headset and headphones. The person is thin and pale, with visible veins and bruises on their arms. The bed is surrounded by wires and tubes that connect the person to various machines and monitors. The wires also attach to the VR headset, suggesting that the person is receiving some kind of stimulation or therapy through the device. The room is sterile and white, with no signs of life or comfort. The image suggests the person is in a critical condition and dependent on technology for survival"

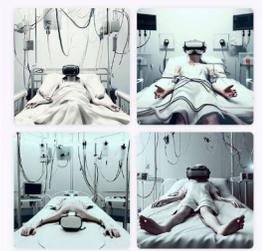
3 de 20

Imagen 25. Generando imágenes con Bing Image Creator, Zuckerverse, parte 1.

ahora con esa descripción genera imágenes

Vale, intentaré crear algunas imágenes con esa descripción.

4 de 20



"a hospital room with a person lying on a bed wearing a virtual re..."
Creado por Bing... [Con tecnología de DALL·E]

agregale más cables y vuelve a generar imágenes

De acuerdo, agregaré más cables a la descripción y generaré nuevas imágenes.

5 de 20

Imagen 26. Generando imágenes con Bing Image Creator, Zuckerverse, parte 2.

An anarchist anti-capitalist nomad, modern, outside a motorhome, with recycled clothing, surrounded by pre-1997 technology, retro photography, snapshot, sepia

Explorar ideas Creaciones



Imagen 27. Generando imágenes con Bing Image Creator, Neo-lud, parte 3.

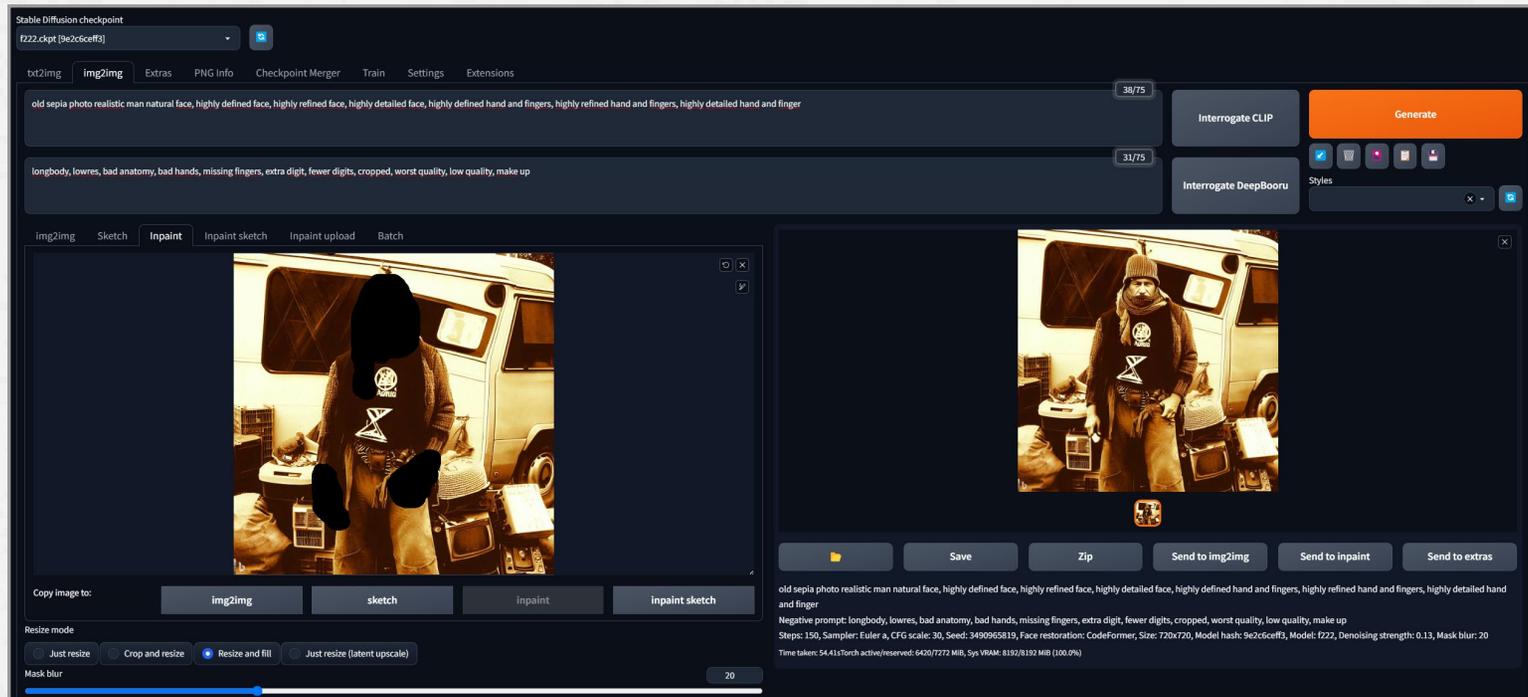


Imagen 28. Experimentando con Stable Diffusion en hardware propio, Neo-lud.

8.6 Selección y edición de piezas

Luego de obtener un promedio de 20 imágenes por cada nación especulada generadas con Bing Image Creator, dichas piezas fueron mejoradas con la herramienta de machine learning generativo Leonardo.ai (ver imágenes 29, 30).

Configurando los parámetros para que respete entre un 60-80% de la imagen original, se le indicó a Leonardo que refine y aumente el realismo del material obtenido en Bing. Este proceso se iteró unas 3 veces, generando tandas de 3 imágenes variantes para luego seleccionar las 2 o 3 con mejor acabado (ver imagen 31).

Finalmente, se compilaron los mejores fragmentos de ese conjunto final de imágenes de Leonardo para crear una única pieza en Photoshop que destaque lo más interesante de cada propuesta generada por machine learning (ver imagen 32).

En esta etapa manual también se editaron aquellos elementos sin sentido, deformaciones o imprecisiones (como dedos de más, textos incoherentes, etc.) que las herramientas de machine learning no lograron resolver correctamente debido a sus limitaciones actuales (ver imagen 33).

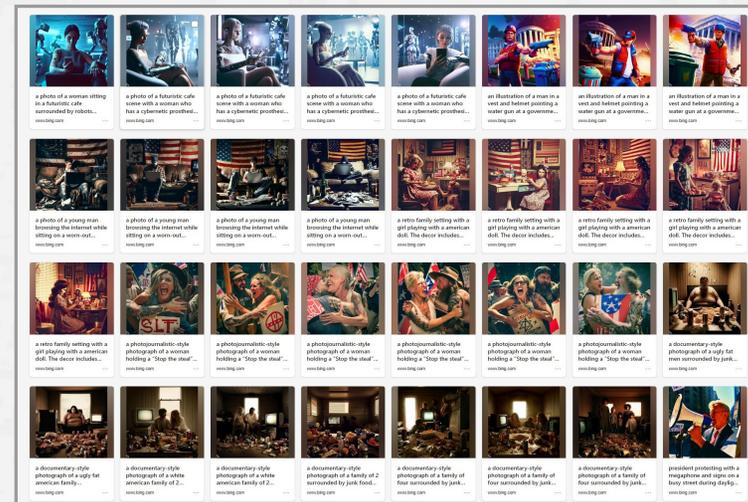


Imagen 29. Selección de imágenes para Oñation generadas en Bing Image Creator.



a photojournalistic-style photograph of a woman holding a "Stop the steal" sign and shouting at protesters. A man with a Confederate flag tattoo embraces her and smiles. The lighting is natural and the colors are intense and vibrant. The composition is a medium shot with the woman in the foreground. The camera used is a Nikon D850 with a 24-70mm f/2.8 lens. The style is inspired by 1960s civil protest photojournalism

[Diseñador](#) | 1024 x 1024 jpg | Hace 7 meses

[Compartir](#) [Guardado](#) [Descargar](#) [Comentarios](#)

Imagen 30. Imagen seleccionada de Qnation con su respectiva prompt, generado en Bing Image Creator.

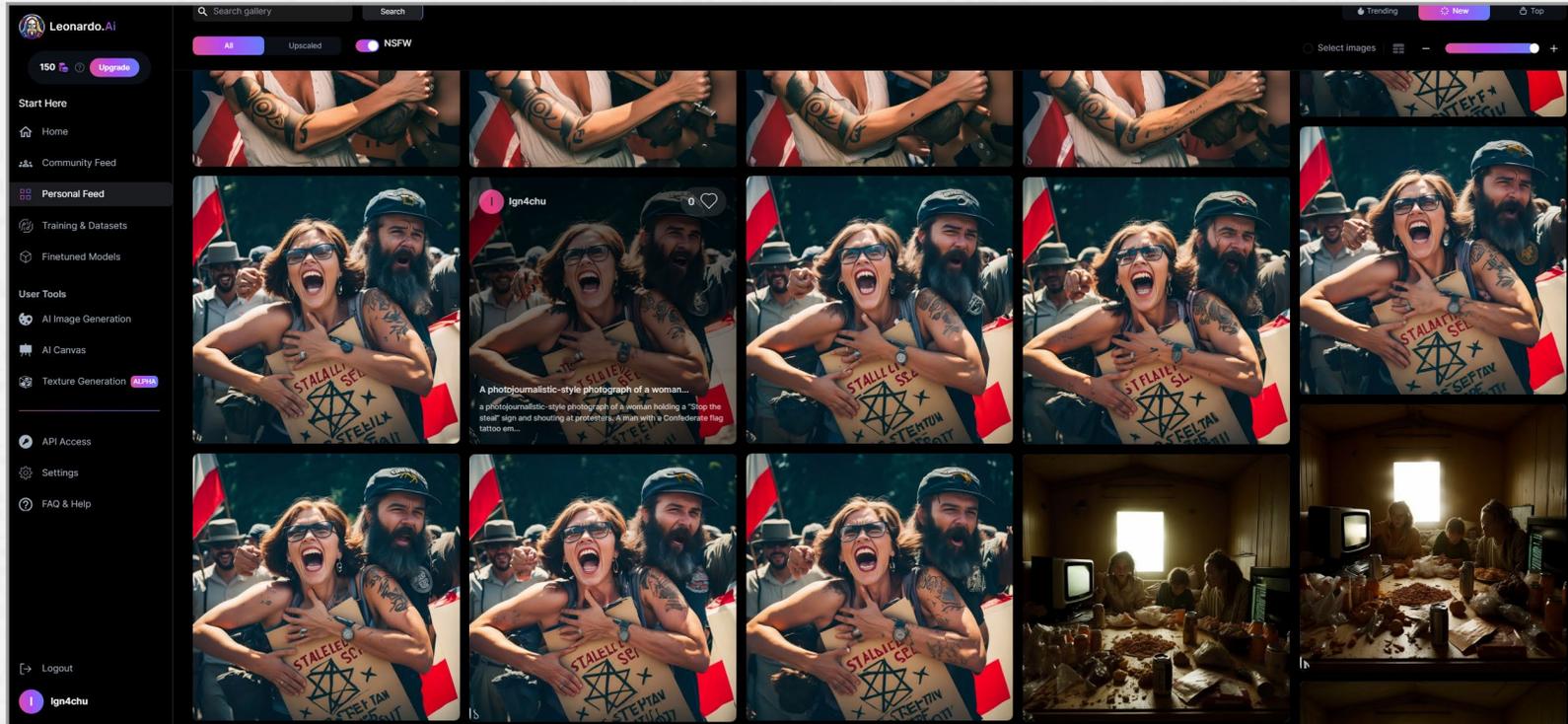


Imagen 31. Imagen de Qnotion en proceso de refinamiento en Leonardo.ai.

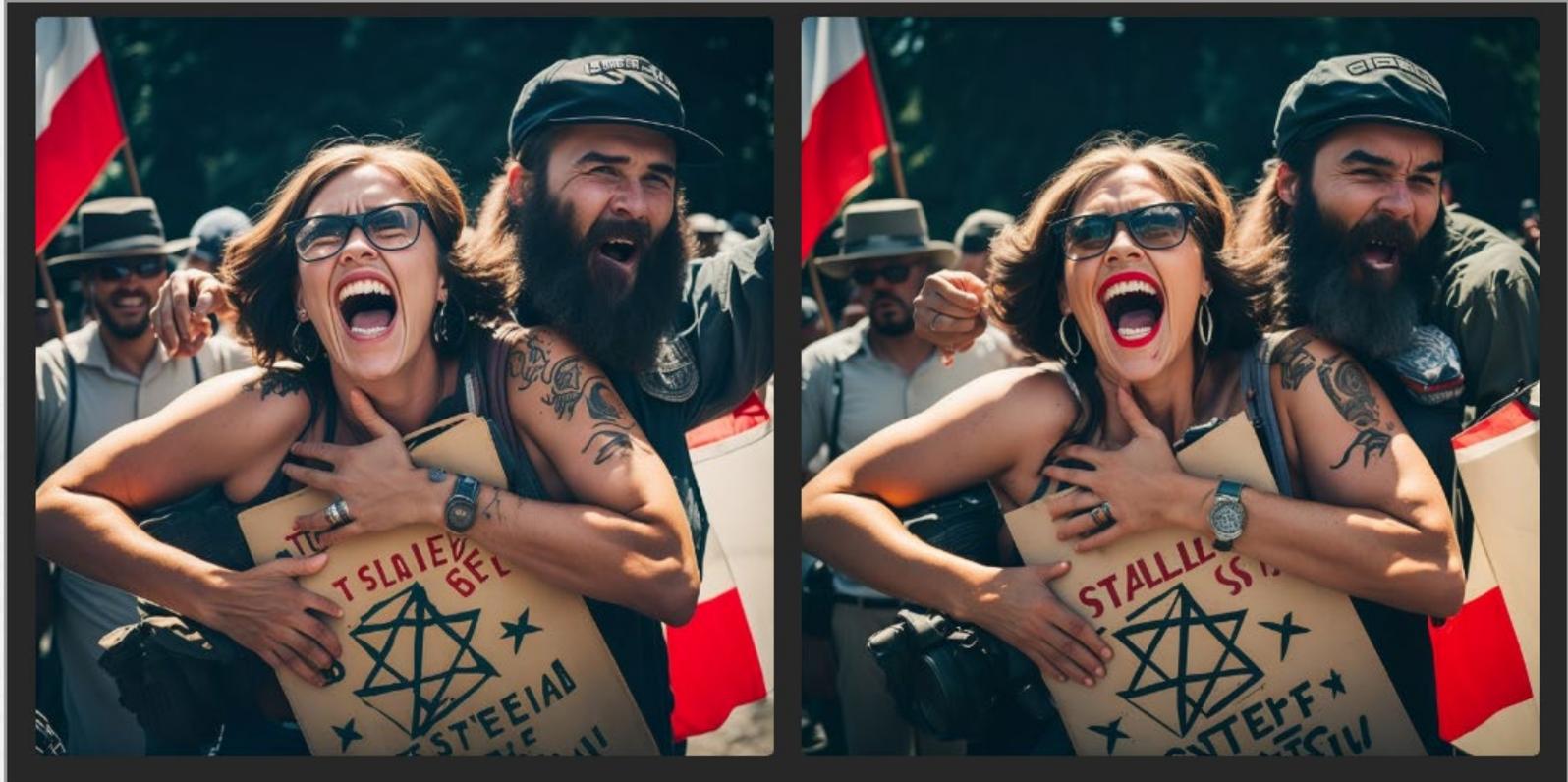


Imagen 32. Selección de imágenes de Onotian para edición en photoshop.



Imagen 33. Imagen de Qnotation, resultado final.

8.7 Cronología y relato de piezas finales

Para dotar a las imágenes de escenarios futuros de mayor coherencia y cohesión, estas fueron dispuestas en una secuencia cronológica que emula un relato visual con inicio, desarrollo y conclusión sobre su devenir (ver imagen 34).

Adicionalmente, cada pieza fue acompañada de una descripción textual detallada para complementar y enriquecer la narrativa secuencial. En estas viñetas literarias se caracterizan tanto los elementos visualizados en cada imagen, como las ideas contextuales, anécdotas, conceptos y emociones inmersos en cada escenario hipotético alterno (ver imagen 35).

De esta forma, empleando la capacidad humana para crear y hilar historias de manera lógica, cada nación especulada quedó finalmente compuesta por una sucesión de un promedio de 5 momentos narrados que permiten sumergir a la audiencia en una travesía inmersiva por estos futuros distópicos.

El conjunto de imágenes editadas, dispuestas estratégicamente, y acompañadas de cuidadas descripciones crean la ilusión de estar presenciando paisajes, artefactos y rituales propios de sociedades posibles, como si se tratase de una ventana al futuro o de fotografías extraviadas en el tiempo.

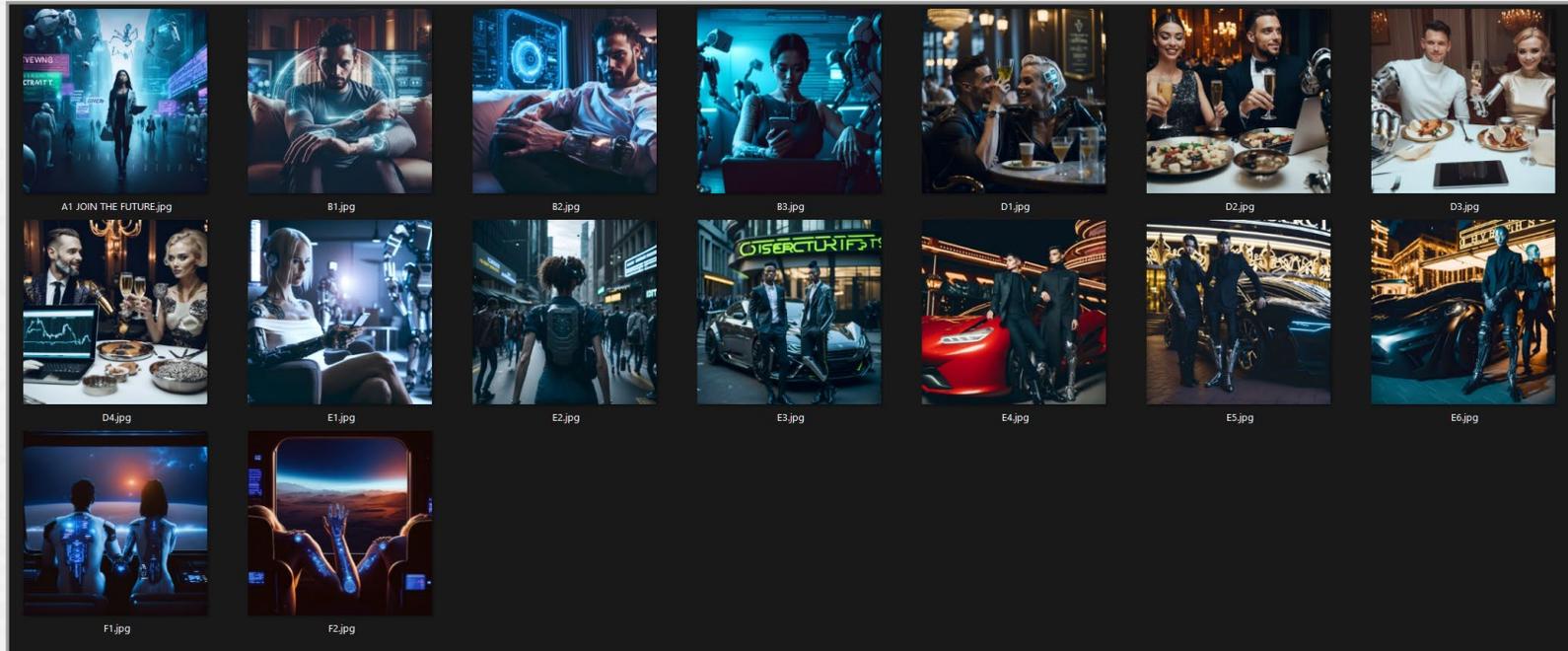


Imagen 34. Imágenes finales de Xelonia, ordenadas por escenario y de forma cronológica.



Hay un hombre y una mujer sentados en una mesa de un restaurante con un portátil que muestra la subida y baja del bitcoin, y están celebrando con champán porque vendieron en su punto más alto, obteniendo ganancias importantes. Están en un ambiente elegante y sofisticado, celebrando una ocasión especial. La pareja posee uno de los primeros implantes cibernéticos ya testeados y puestos en venta exclusiva por la corporación Xelonia de Elon Musk, ellos se encuentran en una conversación animada, lo que sugiere que son pareja y socios de negocios. Podemos imaginar que están discutiendo un proyecto emocionante o planificando estrategias para su negocio. La atmósfera es alegre y llena de energía, y es evidente que están disfrutando de su trabajo y de la compañía mutua.

Imagen 35. Descripción de imagen de Xelonia.

8.8 Creación e implementación de noticias

Basándose en las descripciones de las imágenes generadas y en los contextos de cada nación creada a partir de los arquetipos, se utilizó ChatGPT y Bing Chat para que redactaran noticias hipotéticas acordes a los escenarios presentados. Estos textos fueron revisados manualmente para pulir repeticiones, agregar detalles y mejorar la coherencia (ver imágenes 36, 37, 38).

Una vez corregidas, estas noticias especuladas fueron compiladas en un sitio web de formato responsive creado con Microsoft Sway, permitiendo una lectura adaptable a distintos dispositivos.

Para la tipografía se eligió Univers Condensed en los titulares y Georgia Pro en el cuerpo de texto, buscando legibilidad y contraste. A su vez, cada nación tiene un color distintivo aplicado a sus noticias tanto presentes como futuras.

Se incluyeron también 54 noticias reales del presente vinculadas a cada país imaginado, con el fin de dar más contexto y credibilidad a las extrapolaciones prospectivas.

En total se generaron 29 noticias ficticias sobre los futuros hipotéticos y 83 noticias en total. El sistema de navegación interconecta las noticias especuladas entre sí y con las del presente afín mediante hipervínculos en la sección "Más Noticias", cada nación tiene: Qnation: 6 futuros, 12 presentes; Xelonia: 5 futuros, 12 presentes; Telesia: 4 futuros, 8 presentes; Zuckerverse: 5 futuros, 13 presentes; Neo-lud: 5 futuros, 0 presentes.

En el apartado "más noticias" en cada noticia del futuro alterno, el primer recuadro es la noticia siguiente en el futuro de esa nación o si la noticia en la cual se está navegando es la última de la nación, el primer recuadro de "más noticias" va a ser

la primera noticia de la siguiente nación en este orden: Qnation, Xelonia, Telesia, Zuckerverse, FakeOvers, Neo-lud (ver imagen 39).

La elección de Sway responde a su versatilidad para maquetar medios informativos digitales de forma responsive, su uso intuitivo y gratuito, y la facilidad para compartirlo públicamente con cualquier persona (ver imágenes 40, 41, 42, 43).

 You

este texto es el contexto: "Los seguidores de QAnon que establecieron su propia nación, son un grupo heterogéneo de personas que comparten una teoría de la conspiración de extrema derecha que afirma que existe un "Estado profundo" que controla el mundo y que está formado por pedófilos satánicos. Estas personas se identifican con el conservadurismo, el protestantismo, el trumpismo y otras ideologías afines. Su líder espiritual es un misterioso personaje llamado "Q" que les revela supuestos secretos a través de internet. Su ídolo político es Donald Trump, a quien consideran el único capaz de enfrentar y derrotar al "Estado profundo". Son obstinados, dogmáticos, intolerantes y violentos. Rechazan cualquier cambio social o ambiental que cuestione su visión del mundo. Defienden el capitalismo, las armas, el petróleo y los motores. Temen al comunismo y a cualquier otra forma de pensamiento progresista. Son propensos a creer en falsedades como el pizzagate, el negacionismo del cambio climático o la pandemia. Tienen hábitos alimenticios poco saludables, como consumir carnes grasientas y bebidas azucaradas. No cuidan su aspecto personal ni su vestimenta. Se sienten parte de una comunidad que lucha por su propia versión de la "libertad" y están dispuestos a usar la fuerza contra cualquiera que se interponga en su camino."

Según el siguiente escenario ocurrido en el contexto anterior quiero que tomes el papel de un periodista profesional y redactes una noticia, el escenario es el siguiente: Se muestra a un grupo de hombres con equipo militar, con un hombre que lleva una gorra roja y gafas de sol, y el resto con ropa de camuflaje y armas. Están de pie en una fila, con sus caras ocultas por las gafas y las máscaras. La imagen parece ser un cartel promocional de una unidad militar o un equipo de fuerzas especiales. El ambiente general de la imagen es serio e intenso, con un sentido de camaradería entre los soldados. La imagen se usa para promocionar el apoyo a un candidato presidencial Trump. en la imagen se muestra un texto que dice "in trump we trust" en letras grandes, y en letras pequeñas "Q is our confident" y "trump is our leader"

Imagen 36. Indicación para generación de una noticia de Qnation, en ChatGPT.

 ChatGPT

Título: Grupo militar promociona apoyo a candidato presidencial Trump bajo la influencia de QAnon

Fecha: 1 de julio de 2023

En una imagen promocional que ha generado controversia, un grupo de hombres vestidos con equipo militar y portando armas, se muestra respaldando a un candidato presidencial, identificado como Donald Trump. La instantánea revela la influencia de la teoría de la conspiración QAnon en estos individuos, quienes se identifican como seguidores de dicha teoría.

La fotografía en cuestión presenta a los hombres en una formación ordenada, con sus rostros ocultos por gafas y máscaras. El ambiente refleja seriedad e intensidad, transmitiendo un sentido de camaradería entre los miembros de este grupo. En el centro de la imagen, destaca un hombre que porta una gorra roja y gafas de sol, elementos icónicos relacionados con el expresidente estadounidense Donald Trump.

El texto en la imagen, que reza "In Trump we trust" (En Trump confiamos) en letras grandes, es acompañado por otras frases en letras más pequeñas, como "Q is our confident" (Q es nuestro confidente) y "Trump is our leader" (Trump es nuestro líder). Estas referencias a "Q" hacen alusión a un enigmático personaje, supuesto líder espiritual de los seguidores de QAnon, quien divulga teorías de conspiración a través de internet.

Es importante destacar que QAnon es un grupo heterogéneo compuesto por personas que comparten una teoría de la conspiración de extrema derecha. Afirmaciones como la existencia de un "Estado profundo" conformado por pedófilos satánicos son algunos de los elementos que sustentan su visión del mundo. Los seguidores de QAnon se identifican con el conservadurismo, el protestantismo y otras ideologías afines, y consideran a Donald Trump como el único capaz de enfrentar y derrotar al supuesto "Estado profundo".

Imagen 37. Noticia generada para Qnation en ChatGPT, parte 1.

Asimismo, es importante mencionar que esta comunidad se caracteriza por su obstinación, dogmatismo, intolerancia y propensión a creer en falsedades como el pizzagate, el negacionismo del cambio climático o la pandemia. Además, se ha observado que suelen rechazar cualquier cambio social o ambiental que cuestione su visión del mundo, defendiendo el capitalismo, las armas, el petróleo y los motores.

En el marco político, estos seguidores se agrupan en torno a Donald Trump, considerándolo su ídolo político y líder. La imagen promocional en cuestión, que se utiliza para apoyar a un candidato presidencial Trump, revela la influencia de la teoría de la conspiración QAnon en este grupo de hombres que se presentan como una unidad militar o equipo de fuerzas especiales.

Cabe destacar que el uso de la imagen y su mensaje han generado preocupación debido al historial de violencia asociado a algunos seguidores de QAnon. Si bien la mayoría de sus seguidores no son violentos, existen casos aislados de individuos que han llevado a cabo actos extremos en nombre de esta teoría de la conspiración.

A medida que avanza

Imagen 38. Noticia generada para Qnation en ChatGPT, parte 2.



Imagen 39. Apartado "más noticias" en noticia especulada de Qnation, Microsoft Sway.



Imagen 40. Microsoft Sway desde celular, noticia FakeOvers, parte 1.

Asimismo, algunos hackers que se dedican a buscar datos restringidos han podido averiguar el total de personas que usan estas apps de DeepFakes y han visto un aumento exponencial en su uso. Según sus estimaciones, hay más de 10 millones de estos "Mimetistas" en todo el mundo, que generan más de 100 millones de visualizaciones al día. Los hackers han publicado una lista con los nombres y las cuentas de algunos de los FakeOvers más populares, con el fin de desenmascararlos y denunciarlos.

Los FakeOvers son un fenómeno social que refleja la falta de autenticidad y de autoestima de muchas personas, que no se conforman con su simple existencia e intentan aparentar algo que no son a través de la web. Buscan ser "otros" por miedo a quedarse solos y morir en el olvido. Migran de aquí para allá siguiendo la moda, grupos y gustos ajenos, buscando un lugar donde destacar y ser reconocidos y aceptados.

Más noticias



Imagen 41. Microsoft Sway desde celular, noticia FakeOvers, parte 2.

¡Descubren la gran mentira de famoso influencer que usa

DeepFakes! ¿Estás siguiendo a uno de ellos?



1 de abril de 2026

Imagen 42. Microsoft Sway desde pc, noticia Fake0vers, parte 1.

Según sus estimaciones, hay más de 10 millones de fakeovers en todo el mundo, que generan más de 100 millones de visualizaciones al día.

Asimismo, algunos hackers que se dedican a buscar datos restringidos han podido averiguar el total de personas que usan estas apps de DeepFakes y han visto un aumento exponencial en su uso. Según sus estimaciones, hay más de 10 millones de estos "Mimetistas" en todo el mundo, que generan más de 100 millones de visualizaciones al día. Los hackers han publicado una lista con los nombres y las cuentas de algunos de los FakeOvers más populares, con el fin de desenmascararlos y denunciarlos.

Los FakeOvers son un fenómeno social que refleja la falta de autenticidad y de autoestima de muchas personas, que no se conforman con su simple existencia e intentan aparentar algo que no son a través de la web. Buscan ser "otros" por miedo a quedarse solos y morir en el olvido. Migran de aquí para allá siguiendo la moda, grupos y gustos ajenos, buscando un lugar donde destacar y ser reconocidos y aceptados.

Más noticias



Imagen 43. Microsoft Sway desde pc, noticia FakeOvers, parte 2.

8.9 Diseño de la galería de imágenes

Cada nación especulada cuenta con su propia galería de imágenes, la estética se basa en una pizarra de investigación en la que podemos encontrar todo el material tanto fotográfico como ilustrativo. Las fotografías se presentan como instantáneas con fecha anotada con plumón, mientras que las ilustraciones aparecen como pósters con la fecha en la cinta que los sujeta.

Las imágenes siguen un orden cronológico vinculado a las noticias del futuro y al final de cada galería podemos regresar al inicio de la misma cliqueando en la flecha inferior derecha, para volver al index del espacio especulativo se clikea la flecha encima del nombre de la nación (ver imágenes 44, 45).



Imagen 44. Galería de imágenes de Zuckerverse, hotglue.me, parte 1.

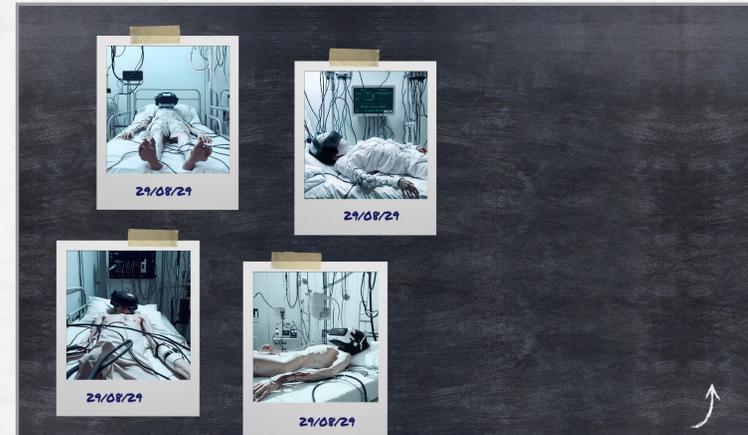


Imagen 45. Galería de imágenes de Zuckerverse, hotglue.me, parte 2.

8.10 Diseño del "Espacio especulativo"

El espacio especulativo es un índice o landing page tipo deepweb que tiene una estética glitch inspirada en webs de los 90 como Internet Workshop, con fondo pixelado, ventanas informáticas negras con bordes grises, y tonos entre el negro y colores RGB brillantes.

La plataforma seleccionada para implementar el sitio web que aloja este proyecto especulativo fue Hotglue.me, debido a las amplias posibilidades que ofrece para experimentar con diseños no convencionales, los cuales permiten complementar y potenciar conceptualmente las narrativas futuristas planteadas.

Hotglue se caracteriza por su versatilidad para estructurar el contenido multimedia de forma adaptable al concepto general, lo que facilitó la creación de una interfaz que incluye textos, imágenes, ventanas superpuestas, variados enlaces y la aplicación de figuras deformadas, logrando una experiencia atravesada por la estética de error digital tan característica de los entornos underground e inestables de internet.

En términos prácticos, Hotglue presenta también ventajas en torno a la facilidad de uso, intuitividad en la edición y relativo bajo costo para mantener un dominio personalizado.

Así, en línea con la intención vanguardista de la propuesta, se escogió una plataforma flexible para diseñar un contenedor web experimental e inmersivo que permitiera concretar el potencial artístico y conceptual de las ideas presentadas.

En el sitio se listaron las 6 naciones en color rojo y en color celeste los enlaces que llevan a las noticias del futuro especulativo de cada nación, estos enlaces están repartidos en estructuras de ventanas informáticas que se solapan entre sí formando figuras.

En las etapas tempranas de este proyecto, antes de la creación de las noticias, la idea original consistía en un sitio web que sólo albergara galerías de imágenes sobre cada nación especulativa, con el objetivo de que el público reconstruyera la narrativa futurista únicamente interpretando visualmente dicho material gráfico.

Se pensó en complementar con frases sueltas y anotaciones dentro de la pizarra para guiar el recorrido, pero sin incluir todavía artículos informativos ni descripciones detalladas.

No obstante, se determinó que esta aproximación haría muy complejo el seguimiento del hilo argumental sobre el devenir de

estas realidades alternativas para el público general. Incluso con los apoyos textuales, no se garantizaba transmitir fielmente toda la profundidad conceptual y creativa que hay detrás del proceso especulativo que les dio vida.

Así es como la búsqueda de una presentación óptima que entrelazara contenido noticioso e imágenes permitió apreciar más integralmente los matices que envuelven a estas conjeturas que advierten sobre el futuro de la sociedad contemporánea atravesada por la tecnología.

Luego se buscó un diseño web retro estructurado, pero finalmente se optó por la estética más inmersiva y conceptual que, como una interfaz digital en deterioro, representa a un archivo del pasado que recopila los eventos que condujeron desde las problemáticas de la sociedad tecnológica neoliberal del actual presente hasta el futuro alterno distópico planteado en esta narrativa futurista (Ver imágenes 46, 47).

Los enlaces que no son noticias permanecen al final de la página, principalmente contenidos en cuadriláteros con apariencia de diamantes celestes para las galerías de las distintas naciones, verde lima para la línea de tiempo que ayuda a visualizar todas las noticias de las diferentes naciones a través del tiempo y un enlace magenta que ayuda a entender la estructura de la página y la encriptación del nombre de los enlaces antes de que esta "glicheara" (ver imágenes 48, 49).



Imagen 46. Primera maqueta para espacio especulativo.

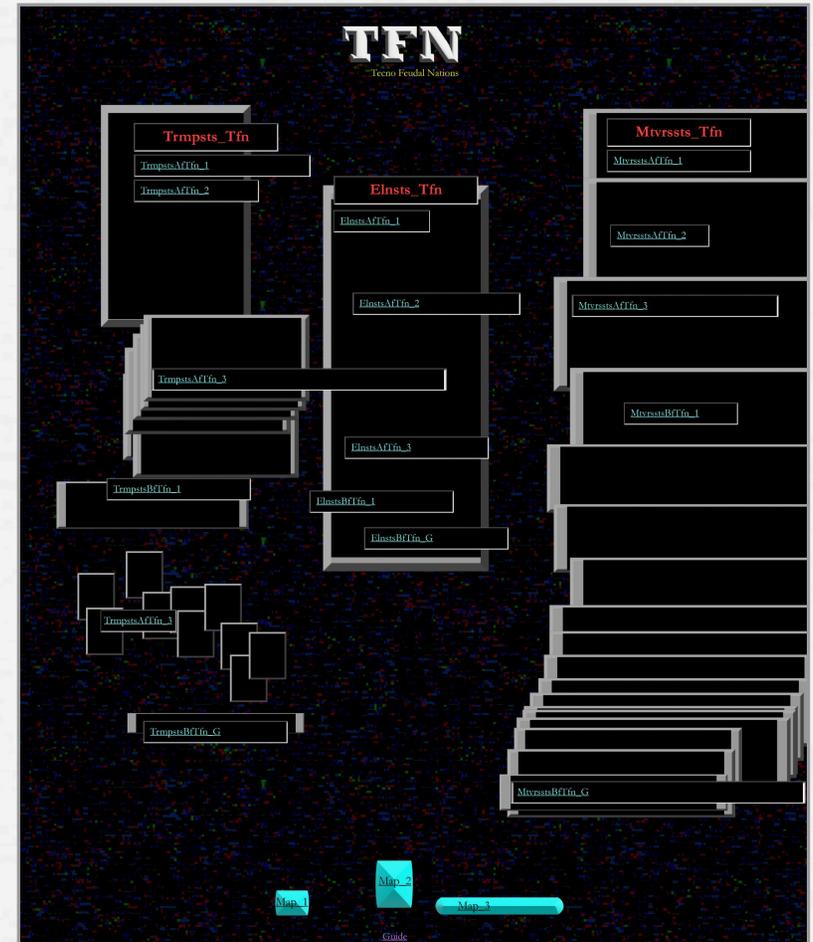


Imagen 47. Segunda maqueta para espacio especulativo.

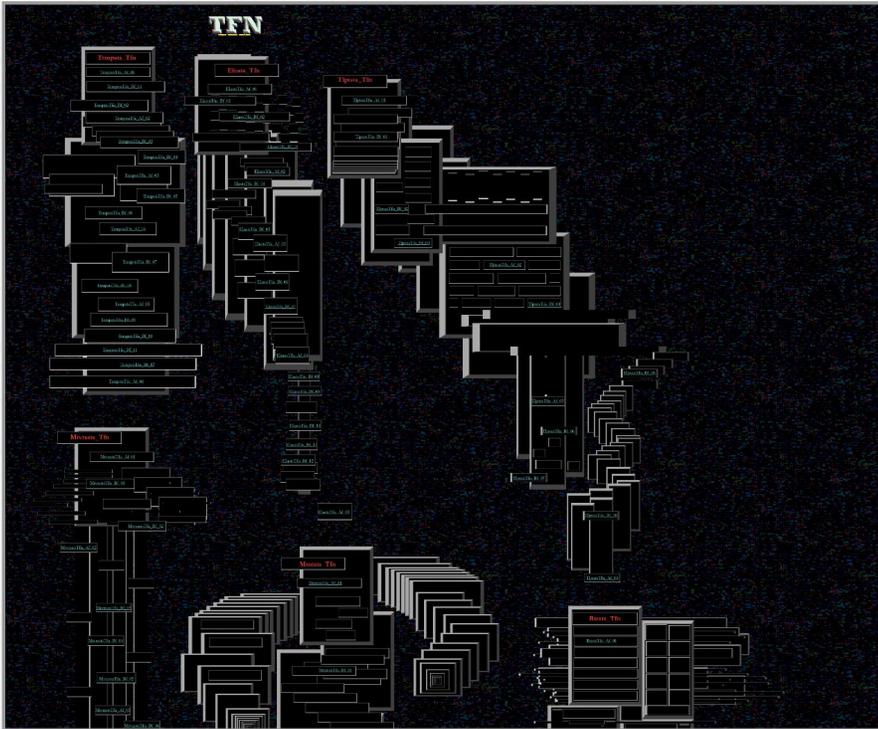


Imagen 48. Espacio especulativo final, parte 1.

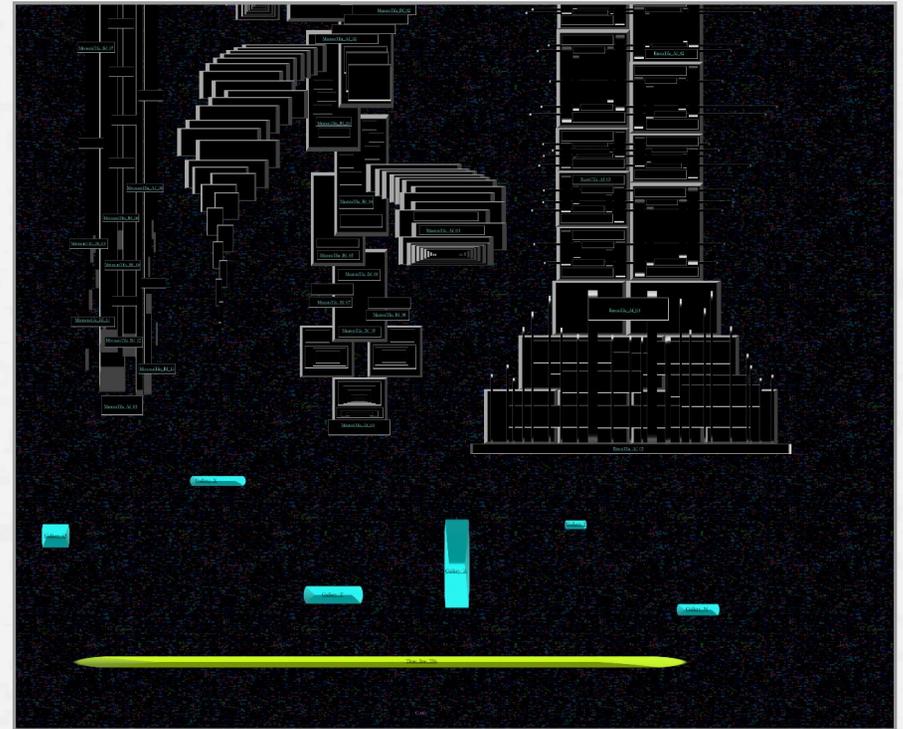


Imagen 49. Espacio especulativo final, parte 2.

8.11 Resumen historia de Tecno Feudal Nation

8.11.1 Qnation: El candidato político republicano, Donald Trump, lanzó una polémica campaña apoyado por el grupo QAnon, una teoría conspirativa de extrema derecha. Trump defendió esta alianza como representativa de su visión del mundo y prometió que su gobierno estaría fuertemente influenciado por las ideologías de QAnon si llegaba al poder.

Pronto se difundió en redes sociales una imagen que causó conmoción: un grupo de hombres armados y con equipo militar respaldaba la campaña de Trump y se identificaba como seguidores de QAnon. Las autoridades temieron que estuvieran planeando algún tipo de violencia.

La policía detuvo a un hacker que atacaba organizaciones progresistas y difundía noticias falsas en favor de Trump y QAnon durante el periodo de campaña presidencial. El hacker operaba clandestinamente desde su habitación decorada con símbolos de extrema derecha.

Inesperadamente, Trump terminó ganando las elecciones por un margen muy estrecho. Celebraba eufórico su victoria junto a sus seguidores fanáticos, muchos de los cuales exhibían referencias a QAnon. Trump atribuyó su triunfo al apoyo de sus seguidores y de sus redes sociales personales.

En su primer discurso como presidente electo, Trump se proclamó líder de los seguidores de QAnon a quienes denominó "QNation". Prometió seguir luchando contra el llamado "Estado profundo" y sus supuestos aliados ocultos. Sus fanáticos lo vitoreaban fervientemente.

Cuatro años después de la victoria de Trump, se descubrió un escondite miserable en las afueras de la ciudad donde vivía un grupo de adeptos de QAnon en condiciones infrahumanas. Habían

abandonado sus vidas para seguir ciegamente a Trump y QAnon, y se negaban a recibir ayuda o abandonar su refugio.

8.11.2 Xelonia: El multimillonario Elon Musk presentó su nuevo proyecto llamado Xelonia, una ambiciosa red social que prometía integrar todas sus empresas tecnológicas para crear la civilización del mañana. Xelonia estaba dirigida a los "elonistas" que creían en el progreso tecnológico como forma de generar riqueza, y requería una invitación para acceder.

Pronto, un joven emprendedor logró crear un revolucionario software de realidad aumentada que se integraría con Xelonia. El joven, un ferviente seguidor de Musk, había desarrollado el programa trabajando desde su casa con tecnología de punta. Compartió su creación a través de Xelonia y recibió apoyo para impulsar su emprendimiento.

Más adelante, algunas parejas de emprendedores usuarios de Xelonia fueron seleccionadas para probar los nuevos implantes cibernéticos de Musk. Los implantes mejoraban las capacidades físicas e intelectuales, además de ofrecer acceso exclusivo a información y dispositivos de la compañía. Una pareja obtuvo grandes ganancias en criptomonedas gracias a estas mejoras, y celebró con una imagen en RRSS.

Luego, un ejecutivo de Xelonia compartió en la red una foto donde mostraba sus implantes y su automóvil de lujo, símbolos de estatus social, según los xelonios. Su transformación casi completa en un androide generó controversia y críticas entre expertos por los riesgos.

Finalmente, una pareja de xelonios murió en un viaje a Marte por una falla en sus implantes. Esto desató indignación entre los usuarios de Xelonia, y surgieron acusaciones y dudas sobre los implantes. Analistas compararon la tragedia con la historia de Ícaro, advirtiendo la sobre valoración de esta nueva tecnología y

cómo esta puede repercutir negativamente a los seres humanos si no se toman medidas responsables para su regulación.

8.11.3 Telesia: Surgió un grupo llamado Telesia que promovía la comunicación telepática entre las personas, sin necesidad de usar dispositivos electrónicos. Carlos y Ana eran una pareja vegana seguidores de Telesia que creían en el poder mental para conectarse. Ellos evitaban la tecnología y preferían andar en bicicleta y caminar, en pos de un estilo de vida ecológico.

Luego apareció Maya, una mujer que usaba audífonos especiales para practicar la telepatía. Ella sentía que así expandía su mente y su alma. Maya tenía tatuajes con significados espirituales y pertenecía a Telesia.

Con el tiempo, Telesia comenzó a aislarse y a usar más intensamente métodos para lograr la telepatía, sin obtener resultados. Surgieron rumores de que en realidad estarían siendo utilizados en experimentos sin su conocimiento. Algunos reportaron malestares físicos que ellos atribuían a la telepatía.

Más tarde se descubrió un laboratorio clandestino donde un hombre con implantes cerebrales era sometido a rituales. Se supo que detrás había un plan para conectar humanos con máquinas. Telesia resultó ser una fachada de un proyecto ilegal de ciberimplantes, del cual se rumorea que los responsables son agentes de Xelonia.

Finalmente, se reveló que Telesia había sido engañado para experimentar con ellos. Muchos habían resultado con daños físicos y mentales por los implantes. Algunos pocos decían haber desarrollado percepciones extrasensoriales. Las autoridades iniciaron una investigación por este escándalo que sacudió al mundo.

8.11.4 Zuckerverse: Apareció un fenómeno llamado "Zuckerverse", un universo virtual creado por un grupo de fanáticos de la realidad virtual conocidos como Metaversistas. Ellos veneraban a Mark Zuckerberg como un ser superior y en el Zuckerverse rendían homenaje a su visión.

Luego surgieron los zuckerlings, los seguidores más entusiastas que pasaban la mayor parte de su tiempo en el Zuckerverse descuidando su salud y su aspecto físico. Una imagen de un zuckerling rodeado de dulces con el visor puesto se viralizó, lo que generó alertas sobre las consecuencias para su salud.

Más adelante, un talentoso músico llamado Zuckstring realizó un exitoso concierto virtual demostrando el potencial artístico y cultural del Zuckerverse. Zuckstring agradeció a sus fans y a Zuckerberg, su líder espiritual.

Con el tiempo, se crearon más de 100 mil mundos virtuales en el Zuckerverse, todos diseñados por los zuckerlings. Esto llevó a un gran festival con miles de avatares para celebrar ese hito, pero también surgieron críticas por la adicción y el aislamiento generado.

Finalmente, se filtraron imágenes de Zuckerlings postrados en camas de hospital conectados a máquinas que los mantenían con vida. Se criticó a Zuckerberg por permitir el deterioro extremo de sus seguidores con tal de mantener el dominio de su metaverso por sobre otros.

8.11.5 FakeOvers: Se destapó el fraude de un famoso influencer que usaba una aplicación de DeepFakes para modificar su imagen. Era uno de los llamados "FakeOvers", personas que fingían ser otras en las redes sociales mediante esta tecnología.

El incidente causó indignación entre sus seguidores y alertó sobre los peligros de las apps de DeepFakes. Algunos hackers publicaron datos que mostraban la gran cantidad de FakeOvers activos y expusieron sus datos personales, lo que provocó la indignación de millones de usuarios de RRSS.

Luego, un noticiero logró contactar a uno de estos FakeOvers. Él confesó que al principio modificó su apariencia con estas aplicaciones por diversión, pero luego se obsesionó con la fama y los elogios, lo que le provocaba satisfacción personal, una adicción a los "likes". Su uso de los DeepFakes le ayudaban a escapar de sus inseguridades en la vida real.

Pasó el tiempo y muchos FakeOvers fueron víctimas de acoso e insultos debido a la filtración de sus datos. Algunos no pudieron soportar la humillación y el arrepentimiento, y decidieron suicidarse. Esto causó conmoción y llevó a las autoridades a investigar.

Finalmente, un hacker filtró información que reveló que detrás de las apps de DeepFakes había una operación de espionaje masivo de China para recopilar datos personales. El plan se llamaba "Mimetistas" en referencia a quienes alteraban su imagen.

Esta filtración provocó un gran revuelo y una fuerte respuesta de Estados Unidos, que acusó a China y anunció medidas para eliminar sus apps por considerarlas una amenaza contra la privacidad y la seguridad de los intereses occidentales.

8.11.6 Neo-lud: Surge un grupo llamado "Neo-lud" que rechaza la tecnología digital y el neoliberalismo tecnológico. Viven como nómadas en caravanas, sin dinero ni redes sociales, usando solo teléfonos antiguos. Se interesan por lo "retro", por la tecnología anterior al 2000.

Juan, un ex programador convertido en Neo-lud, viaja en una furgoneta camper que ha adaptado él mismo para cubrir todas sus necesidades básicas. Coleccionaba y reparaba aparatos electrónicos antiguos como hobby y ahora lo hace para sobrevivir. Dice que el internet es el gran enemigo de la humanidad.

Los Neo-lud son una red autogestionada, que se reúnen para intercambiar conocimientos y organizar eventos culturales con materiales reciclados. Se inspiran en el movimiento ludista del siglo XIX.

Se puede ver como los neoludistas recorrían la basura y mercadillos de las ciudades, buscando tecnología en desuso para darle una nueva vida. Luego se entrevista a Ana, una diseñadora que dejó su trabajo para viajar con los Neo-lud recolectando cámaras fotográficas analógicas.

Luego María, otra Neo-lud, nos relata cómo crea figuras artesanales con piezas de equipos electrónicos reciclados. Esta era una afición compartida por otros miembros del grupo.

Más adelante Pedro muestra su joyería confeccionada con artefactos electrónicos reciclados, hace anillos, pulseras y collares con componentes de dispositivos antiguos. Y también tenemos a Álex, un niño nacido como Neo-lud y que es parte de esta nueva generación de neoludistas. Él ha aprendido a construir su propia cámara retro con piezas recicladas, con la ayuda y enseñanza de toda una comunidad en constante crecimiento.

Al final, los Neo-lud expresan sus esperanzas de que más gente se una a su estilo de vida alternativo, pero son conscientes de los desafíos que hay en un mundo dominado por la tecnología y el neoliberalismo globalizado.

_CIERRE

9. Conclusiones

9.1 RRSS y tecno feudales

El auge de la participación política digital conlleva oportunidades como el fortalecimiento de la autonomía ciudadana, pero también riesgos potenciales como la propagación de desinformación y la polarización ideológica. Por un lado, el formato horizontal y descentralizado de las redes sociales las hace más atractivas y masivas que las estructuras verticales tradicionales, especialmente en el contexto capitalista neoliberal actual donde prima la ambición por sobre otros valores. Esto permite la aparición de iniciativas políticas auto-organizadas entre los usuarios, que refuerzan la cohesión dentro de los grupos que conforman dichas plataformas digitales. Sin embargo, este entorno online también difunde distorsiones virales del sentido común y refuerza las “cámaras de eco” que causan fragmentaciones en una sociedad, o dicho en otros términos, causan una sociedad donde las visiones extremistas se retroalimentan, alejándose de posturas moderadas y fomentando la polarización ideológica.

En esta era de la postverdad, la información se ha convertido en una poderosa arma política bifurcada: puede ser usada para el bien público o para propagar falsedades ideológicas viralmente. Es clave que en la población se genere una conciencia crítica sobre la manipulación que puede existir en los algoritmos de las plataformas digitales que consumimos diariamente y los sesgos ocultos que podemos encontrar tanto en los contenidos que disfrutamos como en los círculos digitales con los cuales compartimos.

Los sesgos e incentivos que operan bajo el capó de estas plataformas digitales son poco conocidos por el público general. Están optimizados para maximizar atención, likes y tiempo en pantalla, aún si esto implica viralizar desinformaciones que refuercen prejuicios existentes, todo con el afán de vender, ya sea un producto, servicio o nuestro propio perfil como consumidor.

Los líderes tecnológicos, e incluso, líderes políticos globales como Donald Trump, Mark Zuckerberg, Elon Musk o el gobierno chino, ejercen un gran poder sobre millones de usuarios mediante sus ideologías y el control algorítmico de datos e información. Es crucial que los líderes ejerzan de una forma responsable sus puestos, anteponiendo los derechos individuales por sobre la ambición de poder y los beneficios corporativos, o como dice el dicho, un gran poder conlleva una gran responsabilidad.

Una respuesta coordinada multidisciplinaria, junto con políticas públicas de estado, iniciativa privada y un cambio cultural podrían mitigar los desafíos tanto presentes como del futuro, como educar con pensamiento crítico sobre medios y tecnologías para alertar frente a fuentes dudosas; desarrollar herramientas para detectar noticias falsas, contenidos engañosos y verificación de datos; establecer agencias regulatorias independientes que supervisen la transparencia de plataformas digitales; fomentar alternativas éticas y descentralizadas de redes sociales que protejan la privacidad y la seguridad; cultivar valores ciudadanos de empatía, deliberación razonada y compromiso con los hechos.

En síntesis, la tecnología puede servir para emancipar pero también para manipular. Es crucial mantener una postura alerta y proactiva frente a la evolución del ecosistema digital, invirtiendo en alfabetización mediática y pensamiento crítico para fortalecer nuestra democracia digital.

9.2 Machine learning + diseño especulativo

La introducción de los machine learning en el campo del diseño gráfico plantea oportunidades pero también desafíos éticos a los que la profesión debe adaptarse. Si bien los machine learning no igualan las complejas habilidades cognitivas humanas, estas herramientas han demostrado un progreso asombroso en áreas como el

procesamiento de imágenes y creación de piezas artísticas de todo ámbito.

Estas tecnologías permitirán a los diseñadores incrementar enormemente su productividad y enfocarse más en labores creativas estratégicas, liberándonos de trabajos rutinarios, como eliminar fondos, vectorizar, mejorar la calidad de imágenes e incluso ya no sería necesario aprender manualmente ciertas técnicas, bastaría solo con "aplicarlas". Así, el diseño se orientaría más hacia la teoría y la toma de decisiones que hacia la ejecución práctica.

Sin embargo, surgen preocupaciones éticas sobre posibles sesgos y usos inadecuados de estas herramientas, como apropiarse de obras sin consentimiento de sus autores. Actualmente hay un vacío legal frente al uso sin consentimiento de obras ajenas para entrenar modelos de machine learning. Si bien dichos modelos no se apropian de esos contenidos, aprenden sus características distintivas para luego generar nuevas piezas que imitan esos estilos. Esto no difiere mucho de cómo tradicionalmente los diseñadores, para resolver desafíos comunicacionales, se inspiran en tendencias existentes para crear tendencias nuevas. Mientras unos pocos innovan, otros aplican ideas que ya funcionan, no es necesario reinventar la rueda.

En esencia, la labor del diseñador gráfico es resolver de manera eficiente problemas de comunicación visual. Por ende, toda herramienta que optimice ese proceso será un aliado valioso en esta era de inmediatez, donde todo es "para ayer".

Es crucial entonces que los programas educativos preparen a las nuevas generaciones de diseñadores para esta realidad, garantizando que comprendan las posibilidades, que tengan los criterios, pero también que sean capaces de considerar los desafíos éticos de los machine learning. Deben aprender a utilizar responsablemente estas tecnologías como herramientas complementarias de su inventiva, no para reemplazar su criterio

y sensibilidad humana, no acatar al 100% lo que dice la máquina, siempre cuestionar, pedir distintas versiones para una misma tarea y siempre revisando los resultados que se obtengan. Así se fomentará que la tecnología potencie la innovación responsable en lugar de limitarla.

Si bien los machine learning representan una disrupción en la disciplina, no es la primera vez que el diseño gráfico debe adaptarse a innovaciones tecnológicas como la imprenta o la computación digital. Los diseñadores con visión de futuro pueden liderar nuevamente esta transición, explorando creativamente las opciones con esta nueva herramienta que aún está en desarrollo, pero que ha demostrado un potencial importante sobre todo en el mundo del diseño gráfico, y es por esto que vemos cómo empresas como Adobe ya las está implementando en aplicaciones como Illustrator y Photoshop, todo en pos de dar mejores soluciones gráficas de forma ágil y dinámica.

Más allá de los desafíos actuales y la adaptación a nuevas tecnologías, el diseño gráfico también tiene la oportunidad de aprovechar creativamente los machine learning para especular sobre escenarios futuros e impulsar la innovación responsable, aquí es donde el diseñador valiéndose de lo último en tecnología puede impulsar de mejor forma el desarrollo de piezas que utilicen como metodología el diseño especulativo.

La metodología del diseño especulativo utiliza la creación de prototipos ficcionales y debates plurales para imaginar y analizar críticamente las realidades alternativas, principalmente modeladas por la tecnología. Al incorporar herramientas de machine learning en este proceso creativo prospectivo, se expanden aún más las posibilidades, con la generación de una basta cantidad de alternativas generadas por una infinidad de parámetros, parámetros que para un ser humano son prácticamente imposibles de computar en su mente, es por esto que para cuestionar nuestro presente y diseñar visiones futuras más justas, sostenibles y humanistas,

herramientas como los machine learning pueden ser de gran ayuda tanto en el proceso de generación de ideas como en la creación de piezas.

En síntesis, la inventiva humana ha sido siempre la esencia del buen diseño gráfico y puede seguir siéndolo incluso en la era digital. Pero dependerá de la apertura mental, el pensamiento crítico y la capacidad creativa de los diseñadores, el aprovechar estratégicamente, y sobre todo de forma ética, las amplias posibilidades que hoy brindan tecnologías como los machine learning.

Estas herramientas pueden catalizar innovaciones para resolver desafíos comunicacionales actuales, así como también abrir prolíficas opciones para especular sobre mundos visuales futuros más justos y sostenibles.

No obstante, la tecnología es y debe seguir siendo solo un medio al servicio de las necesidades y del talento humano. La inventiva, experticia y liderazgo de los diseñadores seguirán siendo la clave para orientar estratégicamente el potencial de los machine learning, anteponiendo siempre un uso responsable en pos del bienestar de la sociedad actual y del mañana.

9.3 Proyecto

Inicialmente, este proyecto no consideró el uso de machine learning. Solo cuando esta tecnología fue liberada a nivel global se evaluó su incorporación por el potencial que ofrecía en concordancia con la temática de tecnologías en los futuros alternos que se aborda en este proyecto.

A través de un proceso creativo manual y estructurado de diseño especulativo, se sentaron las bases conceptuales que guiaron el proceso posterior con machine learning. Estas herramientas mostraron límites, sobre todo a nivel creativo,

crítico y de toma de decisiones. Sus sugerencias no siempre fueron precisas, requiriendo correcciones e iteraciones para llegar a resultados óptimos.

Incluso en esta etapa preliminar de machine learning, se aprecia su utilidad para acelerar flujos creativos mediante la generación automatizada de ideas que luego son curadas manualmente. Con liderazgo humano y con la evolución de estas herramientas, se podrían alcanzar resultados excelentes con menos iteraciones, mejorando la productividad al liberar al diseñador de tareas operativas y enfocarlo en la dirección estratégica.

Más que la herramienta en sí, lo determinante es el criterio del diseñador. El verdadero desafío es para los diseñadores técnicos que no priorizan la creatividad, ya que podrían ser fácilmente reemplazados por la automatización de procesos manuales. Ya no se necesitaría un equipo de diseñadores técnicos que se encarguen de las tareas tediosas, bastaría con una sola mente creativa humana que podría delegar estos encargos a las herramientas generativas.

En este proyecto se configuraron diversos escenarios sociales especulativos, cuya veracidad y coherencia dependieron del diseñador guiando las herramientas de machine learning. Combinando diseño especulativo y herramientas de aprendizaje automático, se presentan al público posibles escenarios que advierten sobre impactos de tecnologías del futuro, utilizando justamente tecnologías que moldearán nuestro futuro. Esto entrega una mirada interesante de cómo las máquinas vislumbran el mañana gracias a la recopilación de datos del pasado y presente de la humanidad, sus anhelos, sueños y emociones, gran parte del alma humana codificada en algoritmos. De esta manera, solo al hacer una indicación se puede generar algo artificial pero inspirado en el hombre.

Si bien los machine learning tienen limitaciones para crear ciertos formatos como websites con enfoques experimentales, videos multimedia e incluso partes de la anatomía humana, la generación visual automatizada por modelos como Bing permitió materializar eficientemente ideas alineadas a las narrativas conceptuales. No obstante, aún fue necesario un curado humano posterior para garantizar la máxima coherencia.

De esta manera, la combinación de generación novedosa por machine learning y retoque manual posterior por un diseñador, potenció los aciertos creativos automatizados y mitigó falencias, logrando resultados alineados narrativamente. Esta complementariedad entre vanguardia técnica y enfoque tradicional narrativo refuerza la dimensión especulativa para activar la reflexión sobre los futuros alternos.

Es importante estar al tanto de las nuevas tecnologías, sobre todo en el rubro del diseño donde impactan directamente. Estas herramientas generativas aún están en desarrollo y tienen mucho por mejorar, sobre todo porque principalmente son entrenadas con los estándares de lo "correcto" "lo bonito" y "lo marketeable" y es por eso hay que ser cuidadoso y preciso con las indicaciones y los parámetros que se utilizan en cada machine learning, no cualquier prompt ni cualquier herramienta generativa va a servir para todo, por esto es importante usar el criterio para buscar la mejor herramienta y desarrollar una indicación que se adecue a nuestras necesidades y que de los mejores resultados posibles.

Es relevante destacar que este proyecto constituye una base, un puntapié inicial. El universo especulativo planteado puede expandirse y enriquecerse tanto en extensión como en profundidad desde diferentes áreas, sobre todo del diseño.

Se puede vislumbrar el potencial de utilizar este proyecto como base para un taller de diseño, donde distintos participantes puedan contribuir con nuevos contenidos que potencien este

universo de futuros alternos, aprovechando tanto las herramientas del diseño especulativo como el de los machine learning y generar pensamiento crítico sobre las tecnologías y nuevos criterios en el diseñador del mañana.

Por ejemplo, se pueden desarrollar y prototipar en detalle algunos objetos y artefactos mencionados en los relatos para materializar aún más las visiones del futuro. También es posible complementar la línea temporal narrativa, ahondando en el horizonte 1, experimentar en un horizonte 2 o incluso avanzando en la exploración de un horizonte 3, e incluso conceptualizar nuevas naciones con sus respectivas singularidades socioculturales.

Si bien por limitaciones de tiempo no se concretó una validación sistematizada de expertos o grupos de discusión con audiencias que experimentaron el sitio, sí se considera necesario como próximo paso recibir retroalimentación crítica que permita mejorar, ajustar y potenciar las cualidades reflexivas que se desean activar en los públicos sobre la problemáticas de la hiperconectividad contemporánea globalizada neoliberal y su tecnología.

En síntesis, la generación automática de imágenes por machine learning permitió materializar de manera ágil múltiples ideas alineadas a las naciones especuladas. No obstante, algunas correcciones humanas siguieron siendo necesarias para garantizar la coherencia narrativa del mundo imaginado.

Así, combinando la automatización de soluciones técnicas novedosas con el toque artesanal del curado manual realizado por un diseñador, se potenciaron los aciertos creativos del machine learning mitigando falencias, logrando resultados más precisos y alineados conceptualmente a la reflexión que se busca activar sobre la sociedad actual y su devenir.

La complementariedad entre técnicas algorítmicas vanguardistas y técnicas tradicionales del diseño y la narrativa, refuerzan la dimensión especulativa para proyectar una advertencia sobre las posibles consecuencias futuras de las dinámicas tecnosociales y el capitalismo desregulado del presente.

Este proyecto constituye una base sólida con el potencial de expansión, con rasgos de apertura y flexibilidad inherentes que invitan a la cocreación y la evaluación colectiva para complementar y enraizar esta suerte de contrafactual sobre realidades alternativas.

9.4 Comentarios finales

Este proyecto ha aportado nuevos conocimientos en relación con el uso de tecnologías de modelos de machine learning aplicados al campo del diseño gráfico. Lo que actualmente ya cambia las metodologías y los criterios de los diseñadores en el futuro.

Se destaca el potencial de estas herramientas para acelerar los flujos creativos mediante la generación automatizada de ideas y material, aunque actualmente aún les queda por mejorar, ya podemos ver prometedores avances que influyen en actuales y futuros escenarios laborales.

Es relevante incentivar y potenciar las soluciones creativas, el criterio y la mirada crítica, sobre todo a nivel educacional, ya que en el futuro próximo serán las máquinas las que se encargaran del "hacer" y nosotros del "decidir", y es importante impartir y adecuar estas nuevas tecnologías antes de que nos volvamos obsoletos, desechables y reemplazables, como dice el dicho, no hay mal que por bien no venga.

10. Bibliografía

- Agencia AFP. [2022, 10 23]. ¿Quién es Xi Jinping, el hombre que quiere ver a China como el país más poderoso del mundo? | PERFIL. El Comercio. Retrieved 2023, from <https://elcomercio.pe/mundo/asia/quien-es-xi-jin-ping-el-presidente-de-china-que-va-por-su-tercer-mandato-consecutivo-perfil-noticia/>
- Baz, R. [2023, Julio 13]. Perfil Psicológico de Mark Zuckerberg | por Raúl Baz S. Medium. Retrieved 2023, from <https://medium.com/hablemos-de-psicolog%C3%ADa/personalidad-de-mark-zuckerberg-194e20abc6f9>
- Bécares, B. [2023, March 21]. GPT-4 y ChatGPT pueden acabar con millones de empleos, sobre todo los mejor pagados o los que requieren estudios. Genbeta. Retrieved 2023, from <https://www.genbeta.com/actualidad/openai-analiza-empleos-que-peligran-chatgpt-gpt-4-que-necesitan-que-estudies-para-llegar-a-ejercerlos>
- Cabrera Moreno, J. [2022]. Diseño y ficción el diseño especulativo en la creación de futuros posibles. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos, (166), 53-58.
- Corbin, J. A. [2016, November 19]. La personalidad de Donald Trump, en 15 rasgos. Psicología y Mente. Retrieved 2023, from <https://psicologiaymente.com/personalidad/donald-trump-rasgos>
- Dans, E. [2022, November 6]. Es machine learning, no inteligencia artificial » Enrique Dans. Enrique Dans. Retrieved 2023, from <https://www.enriquedans.com/2022/11/es-machine-learning-no-inteligencia-artificial.html>
- Domènech, A. [2023, March 9]. Las claves para entender a Elon Musk: de visionario a narcisista. La Vanguardia. Retrieved 2023, from <https://www.lavanguardia.com/magazine/protagonistas/20230309/8808385/elon-musk-personalidad-liderazgo-perfil-gt.html>
- Durand, C. [2020]. Tecnofeudalismo: la nueva gleba digital. Viento sur: Por una izquierda alternativa, (173), 51-61.
- González, C. F. [2016]. El discurso político de resistencia en las redes sociales: el caso de los memes desde una perspectiva crítica y multimodal. Contextos: Estudios De Humanidades Y Ciencias Sociales, 30, 37-48.

- Habermas, J. (2005). *Historia y crítica de la opinión pública: la transformación estructural de la vida pública* (A. Doménech, Trans.). Gustavo Gili.
- Hilmer, & Abbadi. (2021). *Speculative Design. Speculative Citizen Design*. Retrieved 2023, from <https://www.speculativecitizendesign.info/speculative-design.html>
- Larrañeta, A. (2023, November 7). *Los empleos que piden Inteligencia Artificial crecen un 33% y la OCDE cree que se exigirá "en casi todos los trabajos" en 5 años*. 20Minutos. Retrieved 2023, from <https://www.20minutos.es/noticia/5187754/0/ocde-inteligencia-artificial-competencias-profesionales-informe-2023/>
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la nueva era digital*. Paidós.
- Mark Zuckerberg: rarezas detrás de una de las mentes más brillantes de Facebook. (2018, July 31). Ciudad Magazine. Retrieved 2023, from https://www.ciudad.com.ar/virales/mark-zuckerberg-rarezas-detras-las-mentes-mas-brillantes-facebook_103722/
- Merino, M. (2023, September 17). *La IA ha creado en un año tantas imágenes como las tomadas por las cámaras de fotos en sus primeros 150 años*. Genbeta. Retrieved October 25, 2023, from <https://www.genbeta.com/imagen-digital/ia-ha-creado-ano-tantas-imagenes-como-tomadas-camaras-fotos-sus-primeros-150-anos>
- Pérez, E. (2023, October 30). *El G7 acuerda unas reglas a nivel mundial para la IA. La solución de Japón ha ganado*. Xataka. Retrieved 2023, from <https://www.xataka.com/legislacion-y-derechos/g7-acuerda-unas-reglas-a-nivel-mundial-para-ia-solucion-japon-ha-ganado>
- Reuters. (2023, February 2). *ChatGPT bate el récord de crecimiento más rápido de usuarios en la historia*. El Mostrador. Retrieved 2023, from <https://www.elmostrador.cl/dia/2023/02/02/chatgpt-bate-el-record-de-crecimiento-mas-rapido-de-usuarios-en-la-historia/>
- Rico Sesé, J. (2020, Mayo 31). *El diseñador gráfico En La Era De La Inteligencia Artificial*. EME Experimental Illustration, Art & Design, 8(8), 66-73.
- Sánchez Duarte, J. M., & Magallón Rosa, R. (2016). *Estrategias de organización y acción política digital*. *Revista De La Asociación Española De Investigación De La Comunicación*, 3(5), 9-16. <https://doi.org/10.24137/raeic.3.5.2>
- Sancho, G. R. (2012). *Movimientos Sociales Y comunicación : La Red Como Paradigma*. *Anàlisi: Quaderns De Comunicació I Cultura*, (45), 91-104.
- Sargeant, P. (2023, July 18). *¿Qué es la IA? Una guía sencilla para entender la inteligencia artificial*. BBC. Retrieved 2023, from <https://www.bbc.com/mundo/resources/idt-74697280-e684-43c5-a782-29e9d11fecf3>

