

Que la fuerza del pensamiento te acompañe

Modificado el lunes, 07 de enero de 2008

Por Sergio Ramírez

MANAGUA - En la película Sentencia previa de Steven Spielberg, hay una escena donde los pasajeros de un autobús van leyendo el periódico, que no está hecho de papel, sino de un material óptico. Las noticias y las fotos cambian a los ojos del lector, y además de fotos hay imágenes en movimiento. Son los inventos que se salen de la ciencia ficción y entran en la realidad, y al asombrarnos alertan nuestro sentido de futuro.

Hoy ya existen las vallas igualmente cambiantes de la publicidad comercial en los estadios, y se anuncian las prendas de vestir, chaquetas, camisetas, y hasta cortinas y sofás, hechos en base a la tecnología textil fotográfica, que permiten presentar en la espalda, en el caso de las chaquetas, y también en el pecho, en el caso de las camisetas, logos, mensajes, imágenes fijas o animadas de ídolos artísticos o seres queridos. En la superficie de un sofá, podrá haber, esperando al solitario que regresa a su casa, la imagen de un cuerpo desnudo, que uno podrá cambiar a voluntad, si es que se aburre de sentarse, o acostarse, sobre el mismo de siempre. Para los más recatados, bastará la imagen de un gato.

Â

Y también han salido ya al mercado zapatillas con un chip GPS incorporado en la suela, útiles para excursionistas de montaña temerosos de extraviarse, ancianos con Alzheimer que no saben el lugar adonde han ido a parar en su paseo, niños que aún no pueden dar a entenderse, y por accidente se alejan de su casa. Un sistema de localización como el de los brazaletes, o aros en el tobillo, que se coloca a los presos en libertad condicional, y que una esposa celosa bien podrá poner a su marido, para saber donde hallarlo si falla en llegar a dormir a su lado.

Â

Pero más notable aún es la nueva generación de juegos interactivos que podrán controlarse, o dirigirse, con la mente. Aquí entramos ya al más puro terreno de la ciencia ficción, que tanto nos ha atemorizado siempre, y es cuando los poderes del pensamiento entran en acción.

Â

Para empezar, los juegos que ya vienen serán tridimensionales, y los jugadores podrán colocar su propia cara a los contendientes en lucha. Pero esos contendientes tendrán inteligencia artificial, que les permitirá detectar peligros en el camino, minas o emboscadas, sin quedar ya más sometidos a acciones específicas programadas. Ahora actuarán con libertad. Esto se debe a que estarán manejados por las ondas cerebrales de los jugadores. Desde el casco colocado en la cabeza del jugador, se podrá ordenar con el pensamiento, por ejemplo, que la espada láser de Darth Vader se encienda y se despliegue: que la fuerza del pensamiento te acompañe.

Â

Esta maravilla se ha logrado al crear sensores incorporados al casco, que miden la longitud de las emisiones cerebrales, y así pueden determinar los estados de ánimo. Para hacer que los objetos en la pantalla se eleven, el jugador debe lograr serenarse. Para hacer que el contendiente se enfurezca y ataque, deberá enfurecerse él mismo. De su tranquilidad, o de su agitación, dependerá su fuerza. Estos cascos los produce ya Neurosky en Corea, y costarán 50 dólares, precio al por mayor.

Â

Y también habrá pronto MP3 que sonarán con el pensamiento. Si me siento alegre, Oscar de León. Si triste, el Requiem de Mozart. Si no quiero más música, simplemente pienso que el aparato debe apagarse. Ojalá haya una posibilidad tecnológica igual con las voces de los necios, poder apagarlas con el pensamiento.

Â