

En una película de ciencia ficción

Tags

[The Long Now - Anthropocene](#)

En una película de ciencia ficción, un hombre y una mujer entran en un jardín nocturno. Y los asalta una fuerte sensación de náuseas, como si su densidad no estuviera adecuada a la frecuencia de ese jardín, en esa noche en particular; como si tuvieran que deshacerse de sus opiniones, sus elaboraciones, su ciencia, sus recuerdos, sus biografías y sus nombres ... para poder entrar en la noche ... y su jardín escondido. Vomitan con violencia en lo que pareciera ser un exorcismo abrupto. Vomitan sus entrañas y más, al pié de una planta de tabaco. Luego caminan en una trayectoria circular alrededor del jardín infinito, al que llamarán con deleite "su planeta". Ellos deambulan por ahí, y se encuentran en diferentes puntos de esa pequeña e interminable parcela de tierra.

Al cabo de un rato el hombre se encuentra solo, hay algunas plantas que crecen de forma salvaje, como pelo negro despeinado que fluye desde o hacia una pared. Él está allí, meciéndose suavemente ... y luego sus ojos se abren. Pero es difícil saber cómo se abren, de qué parpados se ha despojado en ese momento; porque lo que ve flotando encima de esas plantas no se parece a nada que él haya visto antes. Hay vórtices en ciertos lugares, hechos de algún tipo de filamento hiper dimensional, similares a los de una telaraña, que dibujan su forma invisible contra el telón de fondo de la noche, como si fueran algoritmos holográficos. Hay más capas, capas infinitas de información, algunas de ellas sólo se pueden percibir en décimas de segundo antes de perder acceso a ellas. Sin pensarlo mucho él toma uno de esos vórtices en su mano, con gran delicadeza. Todavía lo puede ver flotando encima de la palma de su mano derecha, cuando la ve a ella acercándose. Le muestra el pequeño vórtice ... ella también lo ve...

Días más tarde - en conversaciones con amigos - apenas pueden encontrar las palabras adecuadas, y aún así lo intentan... el único término que puede describir el evento es la palabra "digital": lo que vieron era información digital. Ellos tratan de ir más lejos, piensan en un campo de información: "El ser humano como la entidad consciente que camina en el jardín de la conciencia." Una vez más las metáforas digitales son su única herramienta: el ser humano como un sistema operativo que ha sido actualizado a través de milenios, paso a paso ... y que ya está listo para percibir los campos morfogenéticos, la poesía escrita como un código que resuena en el mundo tridimensional ... que ya esta listo ...? Por supuesto que no ... nada de esto podría ser el producto de una evolución lineal. Sería más adecuado decir que después de la percepción del código siempre sigue una caída; y el laberinto sinuoso tiene que volverse a recorrer. El código no puede ser transmitido, él siempre se precipita: se imprime, por lo que la percepción del código es, al mismo tiempo, su impresión en algún lugar, y aquello que parece estar abriéndose también se está cerrando, simultáneamente. El apóstol Pablo, por ejemplo, está lejos pero muy lejos de la visión que lo ciega cuando cae de su caballo, justo después de recibir la visión que inaugura el cristianismo.

El jardín de la pareja es el arquetipo omnipresente del Génesis, la idea de la "evolución creativa" de Bergson.

Un pensamiento surge; ellos revisan sus metáforas digitales y llegan a una conclusión: estas metáforas están a la mano, porque la humanidad - en esta Edad - ha inventado espontáneamente

una máquina - que llamamos inteligencia artificial - que imita la acción invisible de un mundo natural multidimensional; esta mimesis distraída, o co-expresión ha tenido lugar, una y otra vez, en las 1.001 protohistorias de una humanidad recurrentemente amnésica. El punto es que hay un código inmaterial, y de ahí se desprende que hay también un procesamiento de este código como realidad física. El juego de sombras es, por supuesto, infinito. La caverna de Platón es la visión de un místico, un vidente, o un físico cuántico, nada menos, y es infinita: cada caverna lleva a otra caverna y los habitantes de la caverna no son propiamente creadores de símbolos, ellos son el ser simbólico jugando de forma natural en su entorno, expandiendo un patrón que ya está en juego antes de que comience el juego; un lenguaje que engendra lenguaje, infinitamente.

Después de todas sus elaboraciones, ellos se devuelven a lo que vieron, a la visión literal; y se acuerdan de algo mucho más simple: las historias de chamanes que salen de noche a la selva amazónica y son capaces de encontrar plantas medicinales en la oscuridad total. Estas personas conocen cada planta y sus propiedades curativas ... esa historia ya no es tan solo una fábula para ellos.