



```
<script src="https://www.googleapis.com/tagmanager/gtag/js?id=G-1234567890"></script>  
<script>(function(w,d,s,l,i){w[l]=w[l]||[];w[l].push({gtm:'tag',sn:'G-1234567890',url:'https://www.askweb.com.ar'});})(window,document,</pre>
```

```
<script>(function(w,d,s,l,i){w[l]=w[l]||[];w[l].push({gtm:'tag',sn:'G-1234567890',url:'https://www.askweb.com.ar'});})(window,document,</pre>
```

## **ARTIFICIAL**

### **No querrás escuchar esto**

Yo sabía que algo macabro se estaba gestando a los ojos de todos, aunque nadie pudo verlo antes que el desastre se desatara.

Jamás hubiese podido acertar qué ocurriría, ni cuándo pasaría, solo el *cómo* era lo que pude entrever en un sinnúmero de cosas. Ahora está claro cuál era el objetivo, cuál era la real dimensión del plan que en unos pocos años lograron concretar.

El día que descubrimos que la música podía subirse y descargarse de la internet, en poco tiempo y a un precio irrisorio, la popularidad de los formatos digitales se disparó. Aparecieron numerosas plataformas que, en líneas generales, ofrecían lo mismo: música al instante y virtualmente gratis.

Las empresas fabricantes de tecnología se asociaron para lo nefasto. Los equipos de audio comenzaron a incluir, dentro de sus características tradicionales, la capacidad de reproducir estos nuevos formatos. Se impuso que televisores, teléfonos y hasta relojes, interactuaran con la red para llevar a cabo el plan. La proliferación de todo tipo de software, aplicaciones, bases de datos y sitios web especializados no conoció límites.

Nadie, pero nadie, se preguntó por qué las monstruosas multinacionales de la industria musical, se contentaron con ganar unos míseros centavos por producciones en las que invertían cientos de miles de dólares, en vez de continuar ganando unos buenos dólares con formatos cuya fabricación les costaba centavos. Tampoco alguien cuestionó que los soportes de audio masivos y más accesibles se viesen desplazados por el *revival* de otros mucho más costosos, y que, por añadidura, exigían la adquisición

de equipos nuevos y nada baratos. Las formas tradicionales de la música se convirtieron en un lujo, uno tonto para muchos, mientras que la inmensa mayoría de los consumidores se volvieron adictos a la inmediatez y al facilismo de descargar su música preferida al instante y sin impacto visible a sus bolsillos. Millones de piezas musicales inundaron la red con sus melodías para todos los gustos y provenientes de cualquier parte del globo. La armonía y la belleza de las creaciones tuvieron un lugar donde concentrarse como parásitos; y también aquel tipo de sonoridad carente de toda estética, logró tener un para nada despreciable número de fanáticos.

Con la gigantesca demanda, lógicamente, subió la oferta. No solo los usuarios más activos se dedicaron a subir a la red cuanto disco o cinta tenían en su poder, sino que los propios músicos y productoras comenzaron a hacer lo mismo con sus novedades, al tiempo que descubrieron que la nostalgia, primitivo sentimiento humano, exigía que se pudieran escuchar aquellas voces de artistas muertos hacía décadas, y cuya obra no tuvo ningún tipo de repercusión en su momento. Conocer a estos artistas se convirtió en algo elitista, como si quien los descubriera fuera un sabio. Fue cada vez más común que obras completas pasaran directo a internet, sin conocer jamás el soporte físico. Todos decían que esto era el futuro. No faltaron las filas de músicos de reconocimiento mundial, contratados para imponer una falsa promesa de felicidad. Decían que la música debía estar presente en cada segundo de tu vida, así fue como nació la música para viajar, para estudiar, para trabajar y hasta para dormir. ¿Quién hubiera sospechado que estaban cebando a una bestia, que devoraba ávidamente el inmenso caudal de alimento que le llegaba desde cada rincón del planeta?

Pronto surgieron aplicaciones para los teléfonos

móviles que sorprendieron con su eficiencia reconociendo canciones. Bastaba ejecutarlas mientras sonaba un tema para que en apenas uno o dos minutos el dispositivo identificara título e intérprete. Si fallaba, el usuario podía reportarlo para “una mejora en el servicio”. Meses más tarde esas aplicaciones, no solo se habían vuelto infalibles, sino que reconocían las obras en apenas tres segundos. La bestia crecía y se probaba a sí misma.

En las otras formas de la música, la ejecución en vivo, desapareció. Poco a poco fueron siendo cada vez más escasos los conciertos, a la vez que proliferaron sitios que ofrecían espacios de encuentro, con conexión libre a internet, con el objeto que cada consumidor gastara su dinero en tragos y platos, escuchando lo que *Soundpoint* le recomendaba. Un maridaje extraño, aborrecible, entre la comida y lo artificial.

Para el público, saturado quizá por el avasallante ritmo de las novedades, la creación de *Soundpoint* pasó desapercibida en un principio. Nadie supo con exactitud cuándo y por qué la tenía instalada en cuanto equipo electrónico estuviera al alcance de su mano. La aplicación alcanzó millones de usuarios involuntarios en pocos días y, unas semanas más tarde, la masificación dio lugar a una nueva ola de consumidores que pagaron su suscripción para no sentirse diferentes. Es innegable que era un divertimento por demás adictivo pedirle al celular que un clásico de Elvis Presley sonara como interpretado por Goyeneche o que una canción de Michael Jackson pareciera ejecutada por The Beatles. Tengo que admitir que aquello fue asombroso. Tras unos meses de ajustes por parte de sus desarrolladores, el resultado de cualquier combinación propuesta, por más excéntrica que fuera, sonaba perfecta. La bestia estaba haciendo gala de sus capacidades y poniendo a

punto su siniestra maquinaria.

Pero la gente se divertía. Y seguía subiendo música a la red sin pensar en las consecuencias. No las imaginaba, no le importaba. Y el monstruo aprendió todo, y me refiero a absolutamente todo.

Llegó el día en el que se anunció con bombos y platillos el lanzamiento de una nueva versión de *Soundpointit*. La bestia por fin se mostró ante el mundo sin velos. Y el mundo la alabó y se rindió a sus encantos y allí, justamente allí, se sentenció a muerte al oficio del cuarto arte.

*Soundpointit* se nutrió por años con música creada en todo el mundo por cientos de miles de intérpretes. Aprendió cada estilo musical existente, sus características, sus diferentes sonoridades, sus patrones y variaciones, incluso los errores humanos inherentes al simple acto de tocar. Aprendió el timbre de innumerables gargantas y de cada instrumento en sus casi infinitas variedades. Y por supuesto, de todas las épocas, desde que se pudieron registrar los sonidos, porque los usuarios fueron quienes se encargaron de ello febrilmente. Así que *Soundpointit* afiló sus uñas recreando obras al estilo de los intérpretes más inverosímiles, para dar su macabro zarpazo al ofrecer al usuario una experiencia asombrosa: la creación de nuevas canciones con el estilo y el sonido de su artista preferido o incluso crear música que nunca haya sido oída antes, con solo darle el usuario a *Soundpointit* unas breves instrucciones. La inteligencia artificial detrás de *Soundpointit* se mostró capaz de crear sus propias canciones imitando el sonido, el pulso, el nivel de producción, la dicción e incluso el estilo de las líricas de bandas, solistas y orquestas completas. Un ávido fanático de un artista en particular, conecedor al dedillo de toda su discografía, pudo entonces comprar una nueva canción nunca antes escuchada, previamente

inexistente, con solo indicar que deseaba determinado autor, año de referencia y longitud de la obra, entre otras variables que naturalmente impactaban en el precio del servicio.

Suspendida definitivamente su fabricación, y con precios elevados hasta lo ridículo para cualquier ítem relacionado, los formatos físicos se habían convertido en una extravagancia. Con ese telón de fondo, a partir de la irrupción de *Soundpoint*, el trabajo de los músicos devino en un oficio sin demanda, obsoleto, innecesario, como el de los antiguos aguateros y encuadernadores. Ninguna compañía invertiría su dinero en financiar la creación de un disco, cuando en unos pocos minutos cualquier persona podía descargar en su teléfono un exclusivo nuevo álbum completo del mismo artista. Fue cuestión de unos pocos meses más para que las aspiraciones de todos los músicos, tanto profesionales como *amateurs*, quedaran truncadas. Pero parte del siniestro plan era que esos mismos artistas creyeran que caminaban por el sendero correcto, que era mejor tener miles de suscriptos en sus perfiles en *Soundpoint*, que tener que brindar conciertos a su público y esperar que su música fuera distribuida para que llegara a millares de oyentes. Ellos mismos participaron de la creación de cientos de miles de hologramas, prestaron su cuerpo para ser escaneados y perfilados, de modo que la presencia de ningún artista fuera requerida en el futuro. Algunos experimentos rudimentarios de hace dos décadas atrás dieron resultados más que favorables. La reconocida banda *Moonkeyz* fue un éxito instantáneo y sus shows holográficos recorrieron el mundo. Los músicos se convencieron que eso estaba bien y accionaron los comandos de su propia extinción. Pero esa aberración, ese insulto a la naturaleza humana, se termina hoy.

Quienes jamás nos resignamos a aceptar el rumbo

que estaban tomando las cosas -artistas más o menos radicales la mayoría- lo observamos todo. Analizamos cada situación, compartimos cada rumor, cada migaja de información que logró filtrarse. Tuvimos la colaboración de mentes dedicadas a otras artes y a las ciencias. No era yo el único loco que pensaba así, tampoco éramos unos pocos. En el ambiente subterráneo se difundió la creencia de que el cerebro de *Soundpoint* estaba alojado en mi país, en una enorme pero bien disimulada edificación en Villa La Justa. La elección del sitio para su emplazamiento pareció razonable: población circundante escasa, clima poco amigable, acceso dificultoso y considerable distancia a cualquier otro punto de interés. No fue fácil corroborar esto. Pero al cabo de un tiempo renuncié a mi empleo y me alejé de mis amistades, manteniéndome por más de un año en una situación apretada. Confieso que debí arruinar mi vida, con el solo fin de otorgarle verosimilitud a los pasos siguientes. Con mis últimos ahorros compré una pequeña casa en Villa La Justa, comentando, a quien quisiese escucharme y a quien no, que en las ciudades no tenía suerte, que estaba al borde del colapso mental por el trajín de las grandes urbanizaciones, que estaba buscando un lugar donde pasar mis últimos días con tranquilidad y comodidad. Suponiéndome observado, ofrecí mis servicios prácticamente casa por casa, para terminar postulándome en la “planta eléctrica”, cuyo reducido personal acudía desde lugares desconocidos, cuando no residía directamente en sus dependencias. Así conseguí un empleo temporal, de escasa jerarquía y remuneración, incluso teniendo el título de ingeniero y una sólida experiencia previa.

Desempeñando mis tareas y armado de paciencia fui dilucidando cuáles eran los componentes críticos del sistema de *Soundpoint*. El recinto en el que se

alojaba la inteligencia artificial de *Soundpoint* y sus bancos de datos eran por completo inaccesibles, pero todos los equipos auxiliares requerían de algún mantenimiento y de eventuales modificaciones. Cuando logré un cabal conocimiento sobre cómo funcionaba todo, pude trazar un plan y luego conseguí lo necesario para ejecutarlo.

En unos minutos más, la red principal de energía fallará. Los consumos eléctricos del edificio se reducirán automáticamente al mínimo indispensable a fin de poder ser sostenidos con los generadores de emergencia. Esto significa que los equipos de refrigeración habituales del cerebro de *Soundpoint*, inalcanzables para mí, se apagarán a la vez que los refrigeradores secundarios, que tengo ante mis ojos, tomarán su lugar. Me llevó meses ingresar e instalar los cilindros de gas corrosivo. Supongo que serán los usuarios los primeros en notar que algo anda mal en *Soundpoint*. Imagino que para entonces el daño será ya catastrófico e insalvable para ella, la artificial.

*Por M. Pérez Morando y Alejandro Sabransky*

Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional



(CC BY-NC-ND 4.0)

[www.facebook.com/mperezmorando](http://www.facebook.com/mperezmorando)