

Desafiando a Stranger Things (Parte 1)

Descripción

Revelando la Conexión entre Ficción y Realidad Tecnológica

El mercado global de los sistemas BCI (interfaz cerebro-computadora) ha experimentado un crecimiento exponencial, alcanzando 1,5 billones de dólares en 2021 y proyectando un aumento anual superior al 17%.

En este contexto, la popular serie Stranger Things no solo ha capturado la imaginación de millones desde su debut en 2016, sino que también ha acercado a la audiencia a conceptos que, aunque parezcan sacados de una dimensión paralela, tienen fundamentos en nuestra realidad.

Situada en el misterioso pueblo de Hawkins, Indiana, la serie narra el enfrentamiento de sus habitantes, incluida una joven con habilidades extraordinarias, Eleven, contra una entidad amenazante de otro mundo. Más allá del atractivo narrativo de Stranger Things, lo que muchos de los seguidores de la serie no saben es que la serie se inspira en eventos supuestamente reales y teorías que bordean la línea entre la ciencia y la especulación.

El monstruo trata de entrar una y otra vez a través de un portal interdimensional, algo que supuestamente logró Nikola Tesla en el experimento Filadelfia, durante la Segunda Guerra Mundial, tratando de hacer invisibles a los barcos de la armada americana. Portales como los que algunos afines a las teorías conspiratorias han especulado que ya ha logrado hacer

el CERN, aunque este no es tema que nos ocupa hoy.

Hoy quiero hablar de uno de los personajes principales, Once, por el número de reclusa asignado en los experimentos llevados a cabo en ella y otros como ella, capaces de mover objetos con la mente, encontrar personas a distancia y otras cosas sorprendentes que podemos ver en la serie.

La adquisición de sus poderes está basada en el proyecto Montauk, un proyecto secreto en el que supuestamente el Gobierno de Estados Unidos experimentaba y entrenaba a personas con habilidades especiales.

Once está basada en una persona real que aseguraba ser capaz de dominar la telequinesis, Nina Kulagina.



Nina, nacida en Leningrado en 1926, fue sometida a diversas pruebas y experimentos para mover objetos con la mente. Sin embargo, sorprendió a todos cuando consiguió parar el corazón de una rana viva y estuvo a punto de parar el de un investigador incrédulo que la retó.

Esto es tan real como los vídeos que pueden encontrarse en internet sobre ella. O eso nos pretendieron hacer creer desde la antigua URSS en plena Guerra Fría, momento en el que la guerra psicológica y el miedo a combatir contra lo inexplicable podía balancear la victoria.

¿Es esto realmente posible?

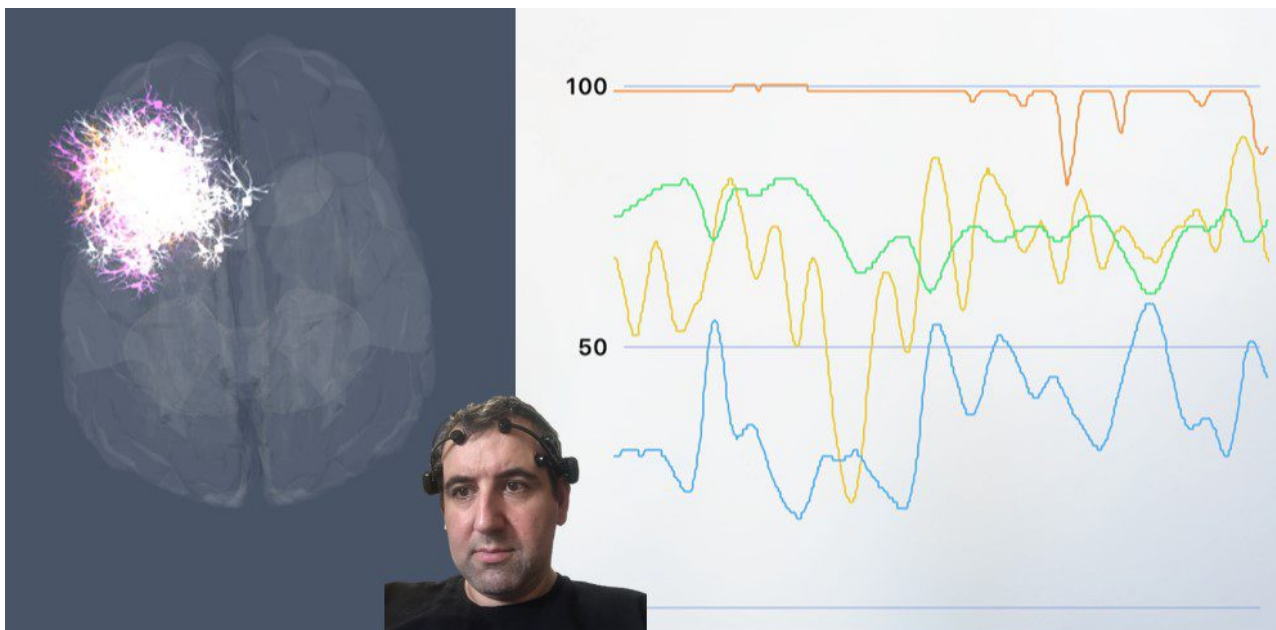
A pesar de nuestras reticencias a creer en lo impensable, debemos analizar si esto es imposible. La respuesta es contundente y científicamente demostrable, NO, no es imposible.

Puede definirse la telequinesis como la habilidad mental para trasladar o manipular objetos sin la intervención de algún elemento material.

Ciertamente aún no se ha demostrado que sea posible, al menos de manera oficial, la existencia de ninguna persona que disponga de estos poderes de manera innata, pero no podemos negarnos al desarrollo tecnológico.

Hoy, la ciencia ha comenzado a desentrañar estos misterios. Los avances en neurociencia y tecnología BCI están transformando lo que una vez fue considerado imposible en una realidad tangible.

La capacidad de mapear áreas cerebrales y traducir señales eléctricas en comandos para máquinas abre un nuevo horizonte de posibilidades.



La neurocomputación, un mercado en alza, se basa en este principio para entender cómo funciona el cerebro y, gracias a la combinación con la inteligencia artificial, acelerar los procesos de análisis cerebral, comportamientos humanos y su interconexión con el entorno.

A través de interfaces cerebro computador (BCI; Brain Computer Interfaces) es posible interconectar cerebro con máquina y llevar a cabo cualquier acción que la técnica nos permita, como enviar mensajes por internet, mover un brazo robótico o hacer volar un drone.

Pero mover objetos con la mente no es tan nuevo, ya llevamos tiempo haciéndolo, aunque no con demasiada precisión, a pesar de que en los últimos años se ha mejorado considerablemente en ello.

Sin embargo, vayamos más allá. En 2012 se conectó una pata de cucaracha a la mente humana usando un dispositivo BCI y un ordenador, sincronizando la pata de la cucaracha y los patrones cerebrales de un usuario humano y haciendo que se moviera en función de lo que la persona pensaba.

Experiencias como la conexión de la pata de cucaracha a la interfaz cerebro-computadora nos obligan a reconsiderar nuestras nociones sobre la interacción entre mente y materia. Aunque el objetivo de estos experimentos no es dominar la vida, sino comprenderla y potenciarla, nos enfrentamos a un futuro donde la telequinesis artificial no solo es plausible, sino que ya está entre nosotros, remodelando sectores desde la medicina hasta el entretenimiento.



Este es el verdadero desafío que *Stranger Things* plantea: reconocer y aceptar que el límite entre la ficción y la realidad tecnológica es cada vez más difuso.

Mientras disfrutamos de la serie, debemos también reflexionar sobre cómo estas tecnologías podrían transformar nuestras vidas y negocios.

Conectar el cerebro a una máquina permite acceder a internet, lo que abre inmensas posibilidades de desarrollo en cualquier campo imaginable. La realidad, en este caso, parece estar no solo alcanzando, sino superando a la ficción.

La telequinesis es posible de manera artificial, así que, a partir de ahora, cuando vea una película sobre este tema, piense el lector cómo podría aterrizar este poder a su negocio y a su vida.