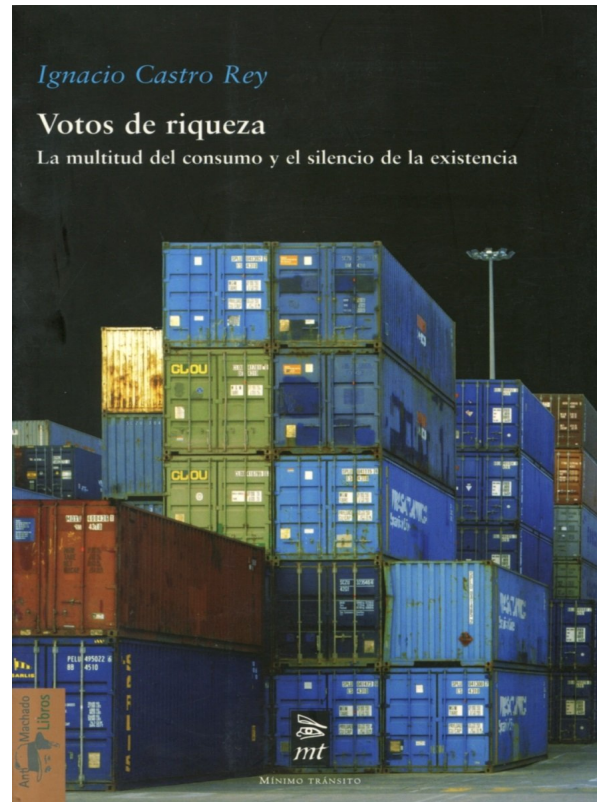


LIBRO

► Votos de riqueza. Ignacio Castro



PROPÓSITO

► Inmediatez terrena

La nostalgia de un verde valle de inmediatez terrena que estaríamos perdiendo por culpa del despegue tecnológico es algo que algunos seres especialmente atávicos están padeciendo.

IDEA CLAVE

► Liberación del laberinto

Buscamos una liberación del laberinto mortal de lo vivo, una distancia con el suelo que nos dificulta el control y nos obliga continuamente a sentir, pensar y decidir.

IDEA CLAVE

► La gran coartada

Mañana, mañana, mañana. Siempre el futuro como gran coartada para no ver ni atender al hoy, a su lentitud real, a una crudeza sumergida que nos sigue como una sombra.

IDEA CLAVE

► Ingravidez

Al despreciar los dioses de la materia, aquellos en los que cree la mayoría de una atrasada humanidad, es imposible después volver a habitar la tierra. Tenemos que encapsularnos así en ideologías de despegue y dispositivos de ingravidez.

IDEA CLAVE

► Tesoro

En el fondo, de lo que se expropia al común de las gentes es de la indefinición, de una experiencia del silencio que constituye el primer y máspreciado tesoro para poder sentir, pensar y decidir.

IDEA CLAVE

► Vacuna

¿Qué es la cobertura tecnológica, el empoderamiento de la imagen y la visibilidad, más que una vacuna contra el peligro de habitar la endiablada mezcla terrenal y de poder ser contaminados por ella?

IDEA CLAVE

► Expropiación

Lo peor que se le expropia a la gente es su derecho a la incertidumbre, a la duda y el esfuerzo, y eso comienza hoy por un despojamiento de lo físico.

IDEA CLAVE

► Poder

Lo que se renueva cada día desde el poder es la vieja voluntad de impedir por todos los medios que la población pueda descender a sí misma, confiando en sus más viejas intenciones.

IDEA CLAVE

► El viejo mundo

En el fondo, lo que no es permitido es la caída, que las almas se armen desde su gravedad y sus traumas, en el vuelo que brota de una fatalidad natal que siempre nos ha envuelto. Por eso está prohibido fracasar, sin paliativos. Se acabó el viejo mundo.

IDEA CLAVE

► El caminante

Solo se detiene el caminante, quien atraviesa escenarios reales y es atravesado por ellos. Pero nuestra inteligencia social media está carcomida por un retiro espacial, y una aceleración virtual, que también nos impide pararnos.

IDEA CLAVE

► Inteligencia

Somos inteligentes porque algo falló. Eso es todo. De hecho, un intelectual es alguien que –en el orden de la vida, del éxito, de la programación- sufrió errores traumáticos. La tristeza, el fracaso y la desesperación son el gran máster de la inteligencia, de una formación que no depende tanto de la institución académica como de la biográfica.

IDEA CLAVE

► Un principio

Jobs reconoció que fue el fracaso de la programación en su juventud, y más tarde la expulsión de su propia empresa, lo que le permitió el beneficio inmenso de ser otra vez un principio, partiendo de nuevo con el corazón y la cabeza vacíos.

IDEA CLAVE

► Soberanía

Solo otra relación con el peligro real podría librarnos de esta ficción de ingravidez compartida, de la circulación perpetua y su corte de líderes salvadores. La soberanía es aventurera, contradictoria y metamórfica, igual que la sabiduría natural.

IDEA CLAVE

► Afectos

Nunca hubo un mero comprender intelectual que pudiese prescindir de los afectos, del querer, de la experimentación y del riesgo físico. Todo lo que sea alejar a los humanos del peso terrenal es alejarlos del peligro que les puede impulsar como creadores potencialmente originales e independientes. Incluso hacerlos rebeldes ante cualquier injusticia establecida.

IDEA CLAVE

► Agentes dobles

Con un hemisferio tenemos que dialogar con la mitología de una época, simulando adaptarnos a su contexto. Con el otro, hay que tantear un exterior, un umbral donde el peligro físico aún humee, permitiendo rehacer con la materia prima del vacío los entornos sociales y tecnológicos que nos oprimen.

IDEA CLAVE

► Detenerse

La clave se vuelve a decidir hoy en las paradas, en el coraje para detenerse al borde de nuestro estruendo. Dime cómo te paras y te diré quién eres.

IDEA CLAVE

► Una idea no codificada

Está prohibido atender el demonio del reposo, habitar un tiempo muerto donde podría colarse algo, donde podría invadirnos una idea no codificada. ¿Qué es la cultura del entretenimiento más que un dispositivo masivo para evitar eso, para invadir el ocio?

IDEA CLAVE

► Hacerse cargo

Lo informativo tiene la función política de impedir el retraso, la vacuola de soledad desde donde la gente aún podría decir algo. La meta es que nadie, de una manera antigua, se haga cargo de su vida.

CONCLUSIÓN

► Comunión afectiva

Extirpada la potencia del ser cualsea, la posibilidad de su inocencia y su tragedia, todo el poder social invade hoy el cuerpo individual. Después de todo, la amplia comunión afectiva al estilo antiguo es un pesado lastre para la flamante y rápida seguridad del actual asilamiento conectado a distancia.