

## Gregory Crewdson: Una Mirada Sutil al Corazón de la Sociedad Americana

El afamado fotógrafo Gregory Crewdson es conocido por sus elaboradas sesiones [resultado da esporte bet](#) gráficas a gran escala, que han documentado con detalle. Ha cerrado áreas de pequeños pueblos y construido escenarios de interiores domésticos sombríos para capturar lo que se esconde bajo la fachada suburbana, encapsulando una vista inquietante de Estados Unidos. Sus producciones de varias semanas incluyen una tripulación completa (y costos) comparables a pequeñas películas independientes, así como un proceso de selección de reparto para encontrar sujetos que tengan un sentido particular de melancolía.

Pero para sus primeros cuerpos de trabajo, realizados a finales de la década de 1980 y principios de la de 1990, Crewdson lo hizo lo mejor que pudo. Como estudiante en el programa de MFA de [resultado da esporte bet](#) gráfica de Yale, [resultado da esporte bet](#) graficó lo que pudo encontrar en hogares en Connecticut y Western Massachusetts, dirigiendo a las familias para que representaran escenas de inquietud creciente. Construyó escenarios de animales en la naturaleza y maquetas de animales similares a los dioramas de museos, utilizando perspectiva forzada para hacerlos parecer más grandes que la vida. Para sus imágenes formativas de paisajes urbanos, obtuvo una grúa de un cirujano de árboles para obtener una vista elevada sobre los techos y, peligrosamente, pirateó la electricidad de los hogares para iluminar las escenas en lugar de alquilar generadores.

"Fue un equipo tan improvisado", recordó Crewdson en una llamada de video con **poker cashgame**. "Fue un poco como el Lejano Oeste: no teníamos muchas autorizaciones o permisos. Solo estábamos allí improvisando, y se sintió muy emocionante".

Treinta años después, Crewdson reflexiona sobre todo su trabajo a medida que se inaugura una retrospectiva importante en el Museo Albertina de Viena, que muestra todas sus series juntas (menos su trabajo comercial) por primera vez. Entre ellas, la muestra autotitulada reúne su gran esfuerzo de ocho años "Beneath the Roses" de mediados de la década de 2000, sus imágenes de bajo presupuesto en blanco y negro de "Hover" de 1996 y su regreso meditativo a la [resultado da esporte bet](#) gráfica después de un difícil período de divorcio y transición, "Cathedral of the Pines" en 2013. El comisario de la muestra, Walter Moser, enmarcó la muestra en torno al largo diálogo de Crewdson con el cine, incluidas las inspiraciones como David Lynch, Steven Spielberg y Alfred Hitchcock.

"Realmente está citando el lenguaje visual popular", dijo Moser en una llamada telefónica con **poker cashgame**. "Es un lenguaje que todos conocemos... así que podemos conectarnos con eso. Al mismo tiempo, sus temas son muy actuales".

Cuando Crewdson comenzó su carrera, estaba entre un grupo de fotógrafos posmodernos, incluidos Jeff Wall, Cindy Sherman y Philip-Lorca diCorcia, que estaban preocupados por la artificialidad de la [resultado da esporte bet](#) gráfica, a menudo difuminando la verdad y la ficción.

"Analizan cómo percibimos la realidad y cómo se construye la realidad en la [resultado da esporte bet](#) gráfica", dijo Moser. "Es completamente escenificado, y cada detalle se ha pensado. Pero al mismo tiempo, también es documental en el sentido de que refleja realmente el estado de la sociedad".

Desde el principio, los ahora familiares elementos en su trabajo ya estaban presentes. Considere una imagen tomada a finales de la década de 1980 tomada en Pittsfield, Massachusetts - una ciudad a la que ha seguido regresando, incluido su declive industrial para "Un eclipse de polillas" en 2024. En la tenue luz nocturna, [resultado da esporte bet](#) graficó la vista de un campo de béisbol

iluminado fuera de una ventana de dormitorio, cortinas gauze empujadas hacia atrás. La composición de iluminación misteriosa, stillness nocturno y ventana, motivos a los que ha recurrido una y otra vez en los años posteriores, hizo clic en algo en su lugar, dijo, un sentido de algo "allí pero no allí" que ha buscado desde entonces.

"Recuerdo tomarla y saber que se sentía significativa para mí. Había algo hermoso para mí sobre mirar a través de una ventana a algo que está ligeramente fuera de alcance", explicó Crewdson.

"Cuando miro el trabajo que hice cuando tenía 25 o 26 años, es como - en una etapa muy temprana - no está tan lejos de lo que incluso hice la semana pasada", agregó.

El deseo y la desconexión han servido como las arquitecturas fundacionales sobre las que se construyen los vecindarios en el mundo de Crewdson, que describió como parcialmente fuera de la realidad. Sus imágenes finales son composiciones de múltiples marcos, lo que permite que cada área de la imagen sea nítida, lo que las hace aparecer "hiperreales", como lo describió Moser. Perdidos en el pensamiento o la memoria, los personajes que coloca juntos rara vez interactúan en estos entornos exagerados. En cambio, a menudo se enfrentan a la extrañeza que corta a través de la banalidad del día en forma de un foco abrumador, una llama ardiente o sangre en el fregadero - un llamado a los extraterrestres de Spielberg que acechan fuera de la pantalla en "Encuentros cercanos del tercer tipo", o el hallazgo de un oído cortado en "Twin Peaks".

Artistas como Sherman, Edward Hopper y William Eggleston, que desempeñaron un papel en la toma de Crewdson del psique estadounidense, también son evidentes. Pero ahora, el estilo altamente reconocible y no imitable del fotógrafo también ha ayudado a dar forma a la imagen del país.

Algunas de sus incursiones en la cultura pop fueron de su propia mano, como cuando se asoció con HBO's "Six Feet Under" - otro estudio icónico y espeluznante de la familia estadounidense - para [resultado da esporte bet](#) grafiar una escena de cocina verde con el elenco para la promoción de la tercera temporada del programa. Otro, su única comisión editorial, "Dream House", para el New York Times Magazine en 2002, presentó a actores de primera línea como Julianne Moore, Tilda Swinton, Phillip Seymour Hoffman y Gwyneth Paltrow como residentes sin nombre de una casa de Vermont, casi ocultando su celebridad.

Pero su visión permea en otros lugares, también, a través de referencias directas o supuestas de otros creadores: la extrañeza de la vida en la pequeña ciudad de "Stranger Things" o las escenas de dormitorio florales surreales de Taylor Swift's music video "Lavender Haze" (con las últimas paralelismos notados por los fans de Swift en TikTok).

"Esa es la forma en que funciona la cultura; es una calle de dos sentidos", dijo Crewdson sobre las referencias inesperadas a su trabajo. "Y a veces puede ser un poco encantador, pero... solo tienes que dejar que eso sea parte de la ecuación".

Aunque el cuerpo de trabajo de Crewdson abarca cambios sociales que incluyen la polarización política, una epidemia de soledad, ansiedad suburbana y declive rural, se abstiene de hacer comentarios específicos - aunque afirma que "está en el trabajo". También evita los marcadores de lugar o tiempo, cambiando las señales de la calle o el texto de la tienda y favoreciendo automóviles y ropa no distintivos.

Ni su visión de Estados Unidos es particularmente amplia, [resultado da esporte bet](#) grafiado en gran parte en Massachusetts, así como en Nueva York y Connecticut, en las áreas donde ha vivido, estudiado y enseñado toda su vida. (Crewdson ahora es el director del programa de posgrado al que asistió en Yale en New Haven y reside en los Berkshires). Con el tiempo, ha vuelto a visitar calles o edificios que anteriormente había [resultado da esporte bet](#) grafiado y ha recreado algunos de los mismos personajes, creando conexiones narrativas sutiles a través de su serie.

"Hay fotógrafos que documentan el paisaje estadounidense de una manera amplia - para mí, siempre ha sido regresar una y otra vez a los mismos pueblos", dijo.

"Parte de eso es práctico, porque una vez que te conviertes en una figura conocida en el pueblo

puedes cerrar calles y trabajar con el departamento de bomberos para mojados", explicó, refiriéndose al método para empapar un conjunto para efectos atmosféricos o meteorológicos. "Pero la parte más grande es psicológica. Tengo una conexión con este lugar en términos de una respuesta estética - se siente familiar para mí".

## Nvidia en el camino a los R\$4tn: la IA y la visión de Jensen Huang

Cuando Jensen Huang, director ejecutivo de Nvidia, habló en la reunión anual de accionistas la semana pasada, no hizo mención de la caída en el precio de las acciones.

La empresa estadounidense de chips, impulsada por su papel clave en el auge de la inteligencia artificial, había alcanzado brevemente el valor de mercado más alto del mundo el 18 de junio, pero la corona se deslizó rápidamente. Nvidia perdió alrededor de \$550.000 millones (£434.000 millones) desde el pico de \$3.4tn (£2.68tn) del valor de mercado que había alcanzado aquella semana, ya que los inversionistas en tecnología, combinando las ventas con dudas sobre la sostenibilidad de su crecimiento récord, aplicaron los frenos.

Sin embargo, Huang habló como el CEO de una empresa que pasó de una valoración de \$2tn a \$3tn en 30 días de este año y ve \$4tn a la vista.

Describió una próxima generación de poderosos nuevos chips, llamados Blackwell, como potencialmente "el producto más exitoso en nuestra historia" y quizás en toda la historia del computador. Agregó que la nueva ola para la IA sería la automatización de \$50tn de industrias pesadas y describió lo que sonaba como un bucle sin fin de fábricas robóticas que orquestan robots que "construyen productos que son robóticos".

Resumiendo, dijo: "Hemos reinventado Nvidia, la industria informática y muy probablemente el mundo".

Estas son las palabras en las que se construye una valoración de \$4tn y el ciclo de la euforia de la IA. Las acciones de Nvidia están recuperando terreno, regresando por encima de \$3tn esta semana, porque sigue siendo la mejor manera de comprar acciones en el auge de la IA. ¿Es eso suficiente para impulsarlo a \$4tn a pesar de la emergencia de la duda de los inversionistas?

'Hemos reinventado Nvidia, la industria informática y muy probablemente el mundo', ha dicho Jensen Huang. [resultado da esporte bet](#)

Alvin Nguyen, analista senior en la empresa de investigación Forrester, dijo que "solo el colapso del mercado genAI" impediría que Nvidia alcanzara los \$4tn en algún momento, pero si llegaba allí primero antes que los rivales tecnológicos era otra historia. En la actualidad, Microsoft, otro gran jugador en IA, y Apple ocupan el primer y segundo lugar respectivamente en términos de tamaño de mercado, con Nvidia en tercer lugar.

Si el próximo gran modelo de IA de OpenAI, GPT-5, y otros nuevos modelos son asombrosos, el precio de las acciones seguirá siendo robusto y podría llegar a \$4tn para fines de 2025, dijo Nguyen. Pero si decepcionan, entonces el precio de las acciones podría verse afectado, dado su estatus como portaestandarte de la tecnología. Un avance tecnológico podría resultar en que se necesite menos potencia informática para entrenar modelos, agregó, o el interés de las empresas y los consumidores en herramientas de IA generativas podría ser menos robusto de lo esperado.

"Hay mucho desconocido y fuera del control de Nvidia que podría afectar su camino a los \$4tn", dijo Nguyen. "Como la decepción con los nuevos modelos que salen, las mejoras en los modelos que reducen las necesidades informáticas y la demanda más débil de lo esperado de las empresas y los consumidores por los productos genAI".

Los laboratorios de IA privados como OpenAI y Anthropic, las entidades detrás de los chatbots ChatGPT y Claude, no se negocian en los mercados públicos, dejando vastas cantidades de dinero flotando en cuentas de inversionistas sin forma de acceder a algunos de los principales

actores en la fiebre de la IA generativa.

Comprar acciones en multinacionales como Microsoft o Google ya es caro y solo una fracción de una inversión está relacionada con la nueva cosa caliente. Podría haber un auge de la IA, pero si, por ejemplo, el negocio de anuncios de búsqueda de Google se tambalea como resultado, entonces la empresa no necesariamente será un ganador neto.

Nvidia, por el contrario, vende picos en una fiebre del oro. A pesar de años de inversión en capacidad, continúa vendiendo sus chips de gama alta más rápido de lo que puede fabricarlos. Grandes proporciones de las inversiones en la investigación de IA de vanguardia fluyen directamente desde los laboratorios y en las arcas de Nvidia, con empresas como Meta que se han comprometido a gastar miles de millones de dólares en la adquisición de cientos de miles de GPU de Nvidia (unidades de procesamiento gráfico).

Ese tipo de chip, la especialidad de la empresa, una vez se vendió para permitir que los jugadores experimentaran gráficos nítidos y suaves en juegos 3D, y a través de un golpe de suerte monumental, resultó ser exactamente lo que los investigadores necesitaban para construir sistemas AI masivos como GPT-4 o Claude 3.5.

Las GPU pueden realizar, en gran volumen y velocidad, los cálculos complejos que subyacen al entrenamiento y el funcionamiento de herramientas AI como chatbots. Por lo tanto, cualquier empresa que desee construir o operar un producto AI generativo, como ChatGPT o Google's Gemini, necesita GPU. Lo mismo ocurre con el despliegue de modelos AI disponibles públicamente como Meta's Llama, que también requiere cantidades masivas de chips como parte de su fase de entrenamiento.

En el caso de los sistemas conocidos como modelos de lenguaje grande (LLMs), el entrenamiento implica procesar bloques masivos de datos. Esto enseña al LLM a reconocer patrones en el lenguaje y determinar qué debería ser la próxima palabra o frase en respuesta a una consulta de chatbot.

Nvidia nunca ha dominado por completo el mercado de chips de IA, aunque. Google siempre se ha basado en sus propios chips, que llama TPUs (por "tensor", una característica de un modelo de IA), y otros quieren unirse a él. Meta ha desarrollado su Meta Training and Inference Accelerator, Amazon ofrece sus Trainium2 chips a las empresas que utilizan AWS (Amazon Web Services), y Intel ha producido el Gaudi 3.

Ninguno de los principales competidores compite con Nvidia en la parte superior del escalón en este momento. Pero eso no es el único lugar donde se está produciendo la competencia. Un informe de The Information, un sitio web de noticias tecnológicas, destacó el auge del "procesamiento por lotes", que ofrece a las empresas un acceso más económico a los modelos de IA si están bien con esperar a que se ejecuten sus consultas en períodos de baja demanda. Eso, a su vez, permite a los proveedores como OpenAI comprar chips más eficientes y baratos para sus centros de datos en lugar de enfocar todo su gasto en el hardware más rápido posible. después de la promoción de boletines

En el otro extremo, las pequeñas empresas están comenzando a ofrecer productos cada vez más especializados que superan lo que Nvidia puede proporcionar en una carrera cara a cara. Groq (no confundir con el similar nombre de Elon Musk's Grok AI, el lanzamiento del cual provocó una disputa de marca en curso) hace chips que no se pueden usar para entrenar IA en absoluto, pero que ejecutan los modelos resultantes a una velocidad fulgurante. No ser superado, la startup Etched, que acaba de recaudar \$120m, está construyendo una placa que solo ejecuta un tipo de modelo de IA: un "transformador", la T en GPT (transformador generativo preentrenado).

Jensen Huang, el CEO de Nvidia, dijo que la empresa estaba 'automatizando \$50tn de industrias pesadas'. [resultado da esporte bet](#)[resultado da esporte bet](#)

Nvidia no solo necesita mantenerse al día con la competencia, grande y pequeña. Para llegar a la siguiente marca, necesita prosperar. Los fundamentos del mercado están fuera de moda, pero si la empresa se valorara como una empresa tradicional de baja crecimiento, incluso una

capitalización de mercado de R\$3tn requeriría que vendiera un billón de sus GPU de gama 8 alta al año, con una margen de ganancia del 30%, para siempre, señaló un experto.

Incluso si la industria de la 8 IA crece lo suficiente como para justificar eso, la margen de ganancia de Nvidia puede ser más difícil de defender. 8 La empresa tiene los diseños de chips para mantener el liderazgo, pero los cuellos de botella reales en su cadena 8 de suministro son los mismos que para gran parte de la industria: en las fundiciones de semiconductores avanzadas, como las 8 operadas por TSMC de Taiwán, Intel de EE. UU., SMIC de China y unos pocos otros en el mundo. Notablemente 8 no está en esa lista Nvidia, que es un cliente de TSMC. No importa cuán avanzados sean los conjuntos de chips 8 de Nvidia, si necesita comer en el libro de pedidos de TSMC para igualar la demanda, entonces inevitablemente fluirá la 8 utilidad de esa manera también.

Neil Wilson, el analista principal de Finalto, el corredor de bolsa, dijo que el caso bajista 8 contra Nvidia, o argumento para una caída sostenida en el precio de las acciones, se basa en la idea de 8 que una vez que la empresa trabaje a través de su libro de pedidos, volverá a niveles menos frenéticos de 8 demanda.

"Todos sus clientes han estado acudiendo en masa a pedir los GPU, pero no lo harán para siempre", dijo Wilson. 8 "Los clientes sobreordenan y luego comienzan a cancelar. Es un punto dulce ahora, pero no se puede mantener". Puede ver 8 a Nvidia llegando a R\$4tn y más allá, pero "tal vez no al ritmo actual".

Jim Reid, el jefe de investigación 8 económica y temática global de Deutsche Bank, publicó una nota esta semana preguntándose si Nvidia era "la empresa de más 8 rápido crecimiento de todas las épocas". Al señalar que Nvidia pasó de R\$2tn a R\$3tn en 30 días, Reid dijo, 8 por el contrario, que le tomó a Warren Buffett 60 años acercar Berkshire Hathaway a R\$1tn.

Sin embargo, en un mundo 8 de baja productividad, una medida de eficiencia económica, y poblaciones de trabajadores en declive y deudas gubernamentales en aumento, la 8 promesa económica de la IA es bienvenida, dijo Reid.

"Si la IA es el catalizador de una cuarta Revolución Industrial, eso 8 sería muy buenas noticias", escribió. "Si no, los mercados tendrán un gran problema".

Está en juego más que ganar una carrera 8 a R\$4tn.

---

#### **Informações do documento:**

Autor: symphonyinn.com

Assunto: poker cashgame

Palavras-chave: **poker cashgame - symphonyinn.com**

Data de lançamento de: 2024-07-10