

SU MENSAJE HA SIDO ENVIADO

Carlos Ossa Swears
ossaka300@gmail.com

Resumen

El diseño es la frontera dramática entre estética y técnica, no existe posibilidad de reducirlo a una cómoda simbiosis, sin embargo llena el mundo de cosas tecnologizadas que definen gustos, emociones y subjetividades. La vida hipermedial, despliega un sinnúmero de productos y fórmulas, pero sin duda hay una que por la riqueza de su visualidad y lo problemático de su configuración nos interroga sin cesar: los videojuegos. Se han instalado en la cultura global como extensiones de experiencia y economías lúdicas con una fuerte influencia en las relaciones humanas, la narración social y los códigos intergeneracionales. Pero los videojuegos, deben su afán y fortuna a una sincronización previa que ocurrió cuando la imagen cinematográfica se transformó en el modelo de organización de las prácticas digitales. En suma, cuando el montaje fílmico sedujo a la interfaz y la convirtió en su mensajero.

Este texto es una invitación a reflexionar sobre el impacto que la imagen y el videojuego tienen en el cotidiano, y también en las posibilidades de dislocamiento cultural que se podrían desplegar en el contexto de efervescencia tecnológica actual.

Palabras clave

Imágenes, cine, videojuego, hipermedio, transmodernidad.

Abstract

Design is the dramatic border between aesthetics and technique, there is no possibility to reduce it into a comfortable symbiosis, however it fills the world with technological things that define tastes, emotions, and subjectivities in a synergic way. On that, hypermedia life displays countless products and formulas, but without a doubt, there is one that, due to the richness of its visuality and the problematic nature of its configuration, questions us incessantly: videogames. They have been instilled in global culture as extensions of experience and playful economies with a strong influence on human relationships, social storytelling, and intergenerational codes. But videogames owe their eagerness and fortune to a previous synchronization that occurred when the cinematographic image became the organizational model for digital practices. In short, when the film montage seduced the interface and made it its messenger.

This paper is an invitation to reflect on the impact that visuals and video games could have in everyday life, and about the possibilities of cultural disruption that may unfold in the context of current technological effervescence.

Keywords

Images, cinema, video game, hypermedia, transmodernity.

Doctor en Filosofía con mención en Estética y Teoría del Arte, Magíster en Comunicación Social y Licenciado en Teoría e Historia del Arte de la Universidad de Chile, además de Licenciado en Comunicación Social de la Universidad de Artes y Ciencias Sociales.

Desechar un objeto plástico, expulsar con el movimiento de un dedo una imagen atisbada en la pantalla son dos gestos que forman parte de un conjunto simbólico general de una visión del mundo según la cual el ser humano ya no es más un actor de pleno derecho en la vida terrestre, sino un simple material atrapado en un mecanismo.

Inclusiones, Nicolás Bourriaud (2020)

Las imágenes se instalan en el horizonte cultural, de diversos modos, en unos revocan las cosas y destruyen las significaciones lineales, en otros se mezclan con las tradiciones y tienden a reafirmar lógicas autoritarias, promueven nuevos rituales de la memoria o bien la reducen a una estética funcional dedicada a proteger altares y famas. Entre la adulteración, lo testimonial y reflexivo, las imágenes han fomentado una heterogénea discordia sobre la realidad y sus dimensiones. Los lenguajes estéticos y políticos han sido predominantes en la formación moderna y son capaces de elaborar nostalgias programadas, futuros brumosos o incertidumbres abusivas. Sin embargo, es posible distinguir a la imagen política como un anhelo de totalidad y a la imagen artística como un ejercicio de ambigüedad ¿qué comparten?; ¿cómo sostienen el cuerpo, la muerte y la lengua?

Está consagrada la relación entre ambas, pero permanece muda o inexpresable la conjunción solidaria de su tiempo. Sería intimidante creer en la existencia de una explicación contundente sobre su vínculo, más bien una dialéctica en suspenso sin formas conclusivas, en viaje sin destino, interrumpiendo la serenidad de los predicados alimenta una relación hecha de deuda y duelo. Sin duda, la política imagina el esplendor y ambiciona lo sublime y el arte espera construir una discrepancia simbólica, pero eso no es posible, ambos atravesados por los vestigios de la historia deben construir imágenes para tomar posesión de esas cosas irrecuperables, a través de los trozos, los detalles y el modo esquivo que tienen de permanecer sin entregarse. Las imágenes no pueden devolver nada, a lo sumo, ficcionan un retorno débil, expuesto a la

desintegración de su testimonio cuando descubrimos que son un suplente. La política –muchas veces- usa un significante de promesa y el arte, de vez en cuando, trae lo que no está.

Todo lo anterior, parece hoy anacrónico, ante la vastedad de cambios, obsolescencias y derroches que las tecnologías visuales dejan a su paso. El consenso que instala la imagen digital –donde la postfotografía, por ejemplo- desarma la ilusión del referente atrapado en su singularidad (Brea, 2010) nos muestra un deseo de lo real superfluo y fugitivo, donde no importa un original sin errores. Asimismo, irrumpen nuevos medios (Manovic, 2006) aburridos de mimesis cansinas desprovistas de la elegancia de una desaparición sin escándalo como ocurre con el vertedero visual que es youtube, donde todo se hunde en la saturación de lo inmediato.

Una cuestión interesante es la incorporación a la red de costumbres informales escondidas en lo cotidiano, pues ahora alcanzan notoriedad y glamour en los espejos de las plataformas, así esa idea de una imagen artística y política que agenda la novela y el martirio de algunos notables, pasa a ser sustituida, en parte, por una especie de teatro algorítmico de la mayoría: la actuación es un motor de búsqueda y directorios web. Es un desplazamiento fundamental, allí donde antes hubo un cine de autor ahora encontramos un diseño de autor, que no se concentra en los creadores, sino en miles de individuos organizando en el metal líquido de las redes sociales la celebración de su subjetividad (Han, 2017). Estamos en presencia de un *art nouveau* de la *hipermediación*: los medios adquieren una potencia antropológica y existencial única.

Las funciones asociadas a la información importan si el valor y la escucha se combinan con resistencias culturales, estrategias identitarias y mercados pragmáticos. Aquí se gestan nuevas formas de trueque, producción, consumo de creencias y símbolos a partir de una trama relacional entre sujetos, lenguajes, ideas y tecnologías. Lo peculiar es la demanda de protagonismo en los medios, más allá, de pretensiones verídicas o realistas, se trata de ser el medio y no solo un medio¹ de lo técnico: una ontología flotante nace de estas interconexiones.

[...] lo que vemos exaltado no es otra cosa que el orden mismo de la subjetividad—la del diseñador y la del consumidor— con sus sueños, su afectividad, sus placeres, su imaginario, en otras palabras, todo lo que el estrecho funcionalismo había querido poner entre paréntesis en nombre de una racionalidad estética estrecha y doctrinal: es la rehabilitación del *homo sentiens*. (Lipovetsky y Serroy, 2015: 208-209)

Hay una historia —imposible no haberla—: en los 60 y 70 la contracultura animaba la revuelta y la colaboración comunitaria defendiendo en las calles y pasquines la libertad personal contra la masa capitalista. Las computadoras no gozaban de buena reputación (Van Dijck, 2016) sin embargo con el tiempo se convirtieron en el mito del empoderamiento y lograron establecer una peculiar alianza entre cultura crítica, comunidad política y comunicación descentrada que, finalmente, encontró su casa en la invención de la triple www (1991), cuya épica noventera alimentó tantos relatos a cerca del final de la burocracia, el estado terapéutico y el individualismo obsesivo. En este espacio el mercado se transformó en un cazador de demandas y la automatización contribuyó a profundizar un concepto del tiempo, cada vez más centrado en el disfrute personal, dando paso a el *homo ludens* posmoderno.

El trabajo de las plataformas interactivas era contribuir a lograr mayor participación de usuarios dispersos y solitarios con poco rédito en los

sistemas de exhibición, las máquinas dejaban de ser las piezas ciegas de un poder centralizado y se abrían a fuerzas visuales, eróticas y estéticas que venían desde los googleados fondos de la sociedad. Una consecuencia inesperada pero efectiva fue la aparición de los archivos y el problema de cómo traducir el pasado que escoltan. El archivo propone varios pasados que no encajan con un sermón oficial y el acoplamiento cuestiona las alegoría que pretenden convencernos de un gesto inédito e impredecible. Así, el arte asume un desmantelamiento de la memoria, pues todo aquello conocido se desgasta en su repetición y crítica (Groys, 2015). El archivo se ha transformado en la diva electrónica, en el sexto elemento (el que nunca pensó Luc Besson), capaz de coordinar y entre traducciones en las que caben desde juicios contra la universalidad de los nombres y/o la homogeneidad de la cultura hasta la influencia alienígena en la construcción de las pirámides. ¿Por qué puede darse esta posibilidad?

Una sugerencia podemos encontrarla en el trabajo de Lev Manovic al decir:

Cien años después del nacimiento del cine, las maneras cinematográficas de ver el mundo, de estructurar el tiempo, de narrar una historia y de enlazar una experiencia con la siguiente se han vuelto la forma básica de acceder a los ordenadores y de relacionarnos con todos los datos culturales. En este sentido el ordenador cumple la promesa del cine en cuanto esperanto visual [...] Y a diferencia del cine, donde la mayor parte de los usuarios son capaces de entender el lenguaje cinematográfico pero no de hablarlo (es decir, de hacer películas), todos los usuarios del ordenador saben hablar el lenguaje de la interfaz. (2001: 18)

Nuestra hipótesis es la siguiente: hay una subjetividad transestética cuyo trabajo permanente es mezclar y mezclar, entonces gracias a ello se fusionan el *homo sentiens* y el *homo ludens* que necesitan un lugar nuevo donde realizarse: los videojuegos. En acuerdo con lo

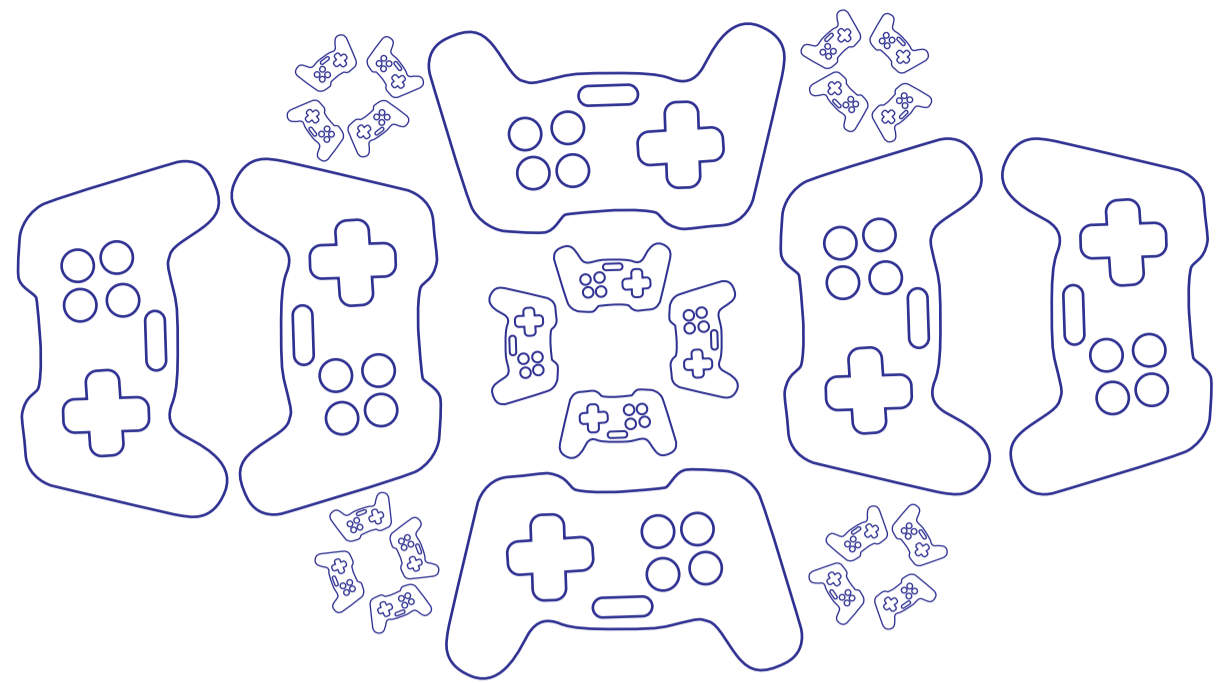
¹ Es todo lo opuesto a la crítica modernista de la enajenación, pues el sujeto se apropia de la comunicabilidad de los medios y rompe la visión instrumental que los encarcelaba en una infantilización sociológica.

anterior aparece un régimen de la experiencia tecnológica que prefiere efectos imaginarios, competencias emotivas y desafíos sensoriales más que objetos de ostentación y decoro. Los videojuegos consagran el esperanto visual mencionado por Manovic, ponen en tensión categorías como pantalla, espectáculo o simulacro y, a la vez, promueven una integración funcional entre lenguajes, emociones y tiempo: los elementos internos y externos del sistema confluyen para simular que quien juega controla personajes, destinos, paisajes, identidades, la vida y la muerte a través de mecánicas, dinámicas y estéticas diluidas en *Mythos, Topos y Ethos*² (Tosca y Klasttrup, 2019).

Las teorías culturales y visuales han sido desbordadas por miles de cientos de cerebros interconectados que disfrutan alterando los principios de composición de la realidad, celebran las seductoras gráficas de mundos postapocalípticos como los de *Horizon Zero Dawn*; las anarquías barrocas de un shooter llamado *Rage* o la noche zombi más larga d la tierra de *The last of us*. A modo de ejemplo, estos videojuegos llevan la imagen hiperrealista, el cine de blockbuster y la música de culto al momento de más transgresión, es decir, cuando la simulación se confunde con liberación personal y la autorrealización, dando forma a la subjetividad tardomoderna (Vercellone, 2016).

Al respecto, María Rodríguez Magda señala:

La transmodernidad es imagen, serie, barroco de fuga y autorreferencia, catástrofe, bucle, reiteración fractal e inane. Su clave no es el post, la ruptura, sino la transubstanciación vaso-comunicada de los paradigmas. Son los mundos que se penetran y se resuelven en pompas de jabón o como imágenes en una pantalla. [...] no es ni buena ni mala, benéfica o insoportable... y es todo eso juntamente. [...] Es el abandono de la representación, es el reino de la simulación, de la simulación que se sabe real. (1989: 141-142)



Había una vez una interfaz

La programación digital, primero y los videojuegos, después realizan el sueño del cine: la vida es un montaje, la existencia es postproducción; la biografía una experiencia tecnologizada que se esconde en un XD de mensajería instantánea, la identidad es un avatar, un discurso y una base de datos, en fin. Pero, es más amplio, se trata de una reconfiguración del tiempo y el espacio, de convertir la realidad en una narración inmersiva donde saltamos de personaje en personaje, del pasado hacia el futuro y viceversa, y ahora, de teoría conspirativa en teoría conspirativa. Antela falta de complejidad y exceso de uniformidad impuesta, alimentada por empleos grises y formularios electrónicos siempre por llenar, el videojuego se transformó en la red digital de autoexhibición y autocontemplación, se usa la virtualidad para separarse de la realidad, para cambiarla y elevarse *más allá de la ficción*. El videojuego es un anhelo de realidad en ambiente protegido.

De ser cierta esta afirmación: el videojuego es la última edad del cine, entonces el cine-ojo de Dziga Vertov –cual fantasma mecánico- reproduce incansable en los hardware de los dispositivos de seguridad o en las videoconsolas ese despertar animista de la cámara de cine que baila sola y autónoma mostrando el poder de la máquina. Algo está allá afuera licuando su acontecer y entrando siempre plural y flexible en nuestro consumo digital. Los videojuegos, terminal de una larga arqueología de los medios liberan a la cámara, el motor y el relato de ser pura mercancía y los introducen en una esfera cultural donde todo, paradójicamente, puede ser sacrificado por el big-data para expandir las zonas de negocios cuyas ofertas van desde automóviles tesla a

²Narraciones, escenarios, filosofía y ética que le da sentido a un mundo.

vestimenta fabricada con hilos de bambú o cobre, siempre contando una historia de bienestar, individualidad y placer. Sin embargo no es suficiente, porque estamos viviendo en una cultura digital tramada, también, por la vigilancia y el empadronamiento de las identidades como dice Shoshana Zuboff:

Google es al capitalismo de la vigilancia lo que la empresa automovilística Ford y General Motors fueron al capitalismo gerencial basado en la producción en masa. Unas personas descubren una nueva lógica económica con sus correspondientes modelos comerciales en un momento y un lugar, y esa lógica y esos modelos se perfeccionan luego por ensayo y error. (2020: 70)

Al videojuego le ocurrió lo mismo que a las ilusiones autonomistas de los programadores de los años noventa, que creyeron tener el control sobre los contenidos, establecer la horizontalidad entre los jugadores y hacer primar unas concepciones artísticas con historias disfuncionales al *mainstream*. El poder industrial entendió la fascinante escena en crecimiento, profundizó ciertas líneas, separó espacios, verticalizó la distribución mientras democratizaba el consumo. Y como siempre se formó un bando institucional y unas contracorrientes. En los últimos años los videojuegos han ido ganando una soberanía *gamer* y han convertido ciertas entregas en verdadero textos de disidencia, protesta y cinismo.

Es fabuloso este instante, dominado por artefactos culturales, que son mercancías digitales, ocurriendo como organizadores de la experiencia a través, de una subjetividad que abraza emociones y tecnologías pulsando un joystick. Un botón, una pulsión, un diseño, miles de gráficas y como diría Ray Bradbury: El ruido de un trueno!

Referencias

- Brea, J. L. (2010). Las tres eras de la imagen: imagen-materia, *film*, *e-image* (Vol. 6). Ediciones Akal.
- Groys, Boris (2015) Volverse público. *Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*. Editorial Caja Negra, Argentina.
- Han, B. C. (2017). *La sociedad del cansancio*: Segunda edición ampliada. Herder Editorial.
- Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2015). *La estetización del mundo*. Barcelona: Anagrama.
- Magda, R. M. R. (1989). *La sonrisa de Saturno: Hacia una teoría transmoderna* (Vol. 49). Anthropos Editorial.
- Manovic, Lev (2001) El lenguaje de los nuevos medios. *La imagen en la era digital*. Editorial Páidos, España.
- Tosca, S. & Klasttrup, L. (2019). An Experience Approach to Transmedia Fictions. In M. Freeman & R. Rampazzo Gambarato (Eds.), *The Routledge Companion to Transmedia Studies* (pp. 392-400). Routledge.
- Van Dijck, Jose (2016) La cultura de la conectividad. *Una historia crítica de las redes sociales*. Editorial Siglo XXI, México.
- Vercellone, F. (2016). El nihilismo y las nuevas formas de la imagen tardomoderna. *Bajo palabra*. Revista de filosofía.
- Zuboff, Shoshana (2021) *La era del capitalismo de la vigilancia*. Editorial Páidos, España.