

EL CONTRATO NATURAL

Aproximaciones desde el Videojuego

Verónica Perales y Fred Adam

Artistas del colectivo Transnationaltemps e Investigadores.

Resumen

En *El Contrato Natural*, Michel Serres habla de la urgencia de establecer un pacto con el mundo natural, con el que hasta ahora mantenemos una relación “*de violencia no consciente: dominio y posesión*” (Serres, 1990, 44). En dicho acuerdo son figuras contractuales, por un lado, la comunidad humana asociada por lo que los antiguos filósofos llaman el “contrato social”; y por otro: la naturaleza global, el Planeta Tierra.

Palabras clave

Videojuegos– Contrato Natural – Realidad y simulacro – Compromiso con la Biosfera –Activismo

Abstract

In *The Natural Contract*, Michel Serres speaks about the urgency of establishing an agreement with the natural World, with which until now we have kept a relation of “non-conscious violence: domain and possession” (Serres, 1990, 44). In the said agreement are contractual figures on one hand, the human community associated with what the ancient Greeks called the “social contract”; and on the other: global nature, the Planet Earth.

Key words

Videogame – Natural engagement –Reality and Simulacra – Biosphere –Activism

1. El espíritu de Gaia

Gaia, la teoría holística presentada por James Lovelock (*Lovelock Gaia: A New Look at Life on Earth*) rompe con la aproximación analítica y cartesiana tradicional, revolucionando en los años setenta la forma de entender la relación de la vida con el medio físico que la rodea. La tierra es un ser vivo compuesto por toda la materia y las formas de vida que soporta, el todo es más que la suma de las partes que lo componen, el todo es un ser vivo. Junto a la bióloga Lynn Margulis, Lovelock presentó la hipótesis de Gaia que completaría años más tarde con su modelo *Daisyworld*. Gaia es *"una entidad compleja, que comprende la biosfera terrestre, los océanos y la tierra; el conjunto constituye un sistema de feedback o cibernético que busca un entorno físico y químico óptimo para la vida en este planeta. La preservación de condiciones relativamente constantes por un control activo podría ser descrita de manera satisfactoria por el término homeostasis"*¹.

La teoría de Lovelock desató la suspicacia de una buena parte de la comunidad científica, que pusieron de manifiesto varios puntos oscuros en su argumentación (sobre todo por parte de geoquímicos y matemáticos), a lo que se sumó, desde hace algunos años, el apoyo incondicional que Lovelock brindó a la energía nuclear (de hecho, la defiende como la mejor alternativa energética), esto provocó el rechazo de gran parte de aquellos que antes lo idolatraban, a su persona y sus teorías. Pero estemos de acuerdo o no con él, la teoría de Gaia nos aporta dos puntos que en este momento nos parecen fundamentales:

- - Gaia es un ser vivo y comprende más que la suma de las partes que lo componen; luego hay algo más... ¿el alma? ¿un espíritu de la globalidad?
- - Gaia vive gracias al equilibrio sistémico de sus componentes; existe entre ellos una regulación que responde a un equilibrio dinámico. La fragmentación y destrucción de los hábitats nos ha llevado a la alteración y reducción de la biodiversidad y no sólo eso, aceleramos o desviamos los cambios naturales del terreno desestructurando los componentes del sistema. ¿hasta cuándo podremos obviar nuestra incidencia en todo esto?

¹ Segarra, José Gabriel: Gaia, una visión holística de la Tierra.

http://www.quercus.wanadoo.es/natuweb/html/carticulos/70291_1.html

Omitimos la condición sistémica de la vida sobre la Tierra cuando invertimos en desarrollo militar y bélico nuestras energías y riquezas. Parece que investigamos cómo romper(NOS) -romper Gaia- desde dentro. El diseño, estudio, investigación, desarrollo de prototipos, pruebas militares, para la creación de armas cada vez más mortíferas, - que como sabemos no sólo matan seres humanos, sino cualquier forma de vida- es el motor principal y parte muy importante de la innovación tecnológica que llevamos a cabo; y en las simulaciones Hollywoodienses, las grandes producciones (de costes desorbitados) reflejo de metas y aspiraciones, admiramos cómo estas nuevas armas provocan genocidios (digitales) sólo comparables a las grandes catástrofes de la humanidad. Los errores humanos se trasvasan, del mundo real al ficticio y del ficticio al virtual, son reintegrados y naturalizados, eliminando la posibilidad de reflexión crítica por parte del espectador. De películas como *El señor de los anillos*, *La Guerra de las Galaxias*, *Troya*, emergerán las bases de videojuegos, en los que la destrucción aporta beneficios al jugador, juegos de muertes digitales masivas que banalizan la guerra y naturalizan el imperialismo y la destrucción. Labran el camino hacia la militarización del mundo y generan el terror suficiente para esa militarización parezca una situación natural.



imagen extraída de la película Troya (2004)

2. Videojuego y Endofísica

Peter Weibel, en *El mundo como interfaz*² nos habla de la Endofísica como la ciencia que investiga el aspecto de un sistema cuando el observador se vuelve parte de él. “*La endofísica difiere de*

² El Paseante. Número 27-2 La revolución digital y sus dilemas (revista)

la exofísica en que las leyes físicas de lo que uno está observando suelen ser diferentes de las leyes extraídas desde un punto de vista externo imaginado o real. Por el contrario, el teorema de la indefinición de Gödel sólo es válido internamente, dentro del sistema. Un observador explícito ha de entrar en el mundo modelo de la física con el fin de volver accesible la realidad existente. La endofísica aporta una "aproximación doble" al mundo. Aparte del acceso directo al mundo real (mediante la interfaz de los sentidos), se abre una segunda posición de observación a partir de una posición imaginaria de observador. ¿Es la llamada realidad objetiva tan sólo el lado endo de un mundo exo? La historia de la producción cultural ha aportado una y otra vez pruebas de que percibimos la posibilidad del mundo sólo como el lado endo de un mundo exo. El único modo científico de revelar si el mundo posee un segundo lado exo-objetivo es construir mundos modelo (o mundos artificiales) en un nivel inferior a nuestro mundo, como hace la endofísica.” (Weibel, 1998). Construir mundos modelo, a través de los que poder estudiar la situación del planeta en el que vivimos, es una de las posibles vías de objetivización y concienciación con respecto a los problemas medioambientales, las luchas de fronteras, conflictos de poder y demás barbaries con las que convivimos hoy y que inciden en el estado general del planeta. La visión endogámica es la que nos impide ver que una playa contaminada afecta a la totalidad del océano o que el hambre en Senegal afecta a la economía de España o que la tiranía de las potencias sobre sus antiguas colonias revierte directamente sobre ellas. “La realidad virtual, las instalaciones informáticas interactivas, la endofísica, la nanotecnología, etc., son tecnologías del presente expandido, modos de trascender el horizonte local de los acontecimientos. Todo esto constituye una tecnología que nos libera de instancias de realidad.” (Weibel, 1998). Como colectivo artístico, confiamos en la posibilidad de modelar y convertir videojuegos en versiones exofísicas posibles, *exoaproximaciones* desde diferentes perspectivas que permitan poner entre nosotros y nuestra realidad la distancia suficiente para poder verla en su globalidad y dotarla de diferencias contrahegemónicas. Es importante que el hombre tome conciencia de su escala física en el mundo (respecto al mundo y al resto de los seres vivos) y también de las dimensiones de la escritura que está dejando sobre él, somos un pixel en una pantalla enorme y sin embargo estamos distorsionando toda la imagen. Dice el poeta Jean Luc Parant que “*el hombre nunca podría vivir en un mundo donde todo estuviese a su escala real, porque el hombre no*

Textos de J. Echeverría, J. P. Barlow, G. Lovink, CAE, S. Turkle, J. Dibbell, R. Lloret, P. Virilio, J. Lanier, R. U. Sirius, B. Sterling, L. Manovich, J. Fontcuberta, P. Weibel, A. Lamikiz y Th. Pynchon. Ediciones Siruela. 1998.

Descarga en: <http://www.elementos.buap.mx/num40/pdf/23.pdf>

vería nada, estaría profundamente dentro del todo”³, a pesar de esta referencia proporcional, las repercusiones del hombre sobre el planeta nos dan medida de la importancia que tiene lo local sobre lo global.

“ Un texto griego antiguo divide la tierra en dos zonas: aquella en la que un mismo instrumento pasaba por una pala de grano y aquella en la que los caminantes lo identificaban con un remo. Pues bien, esas dos poblaciones desaparecen progresivamente de la superficie de la tierra occidental; excedentes agrícolas, buques de gran tonelaje transforman el mar y el suelo en desiertos. Incontestablemente, el mayor acontecimiento del siglo XX es la desaparición de la agricultura como actividad piloto de la vida humana en general y de las culturas singulares.

Viviendo únicamente en el interior, inmersos exclusivamente en el primer tiempo, nuestros contemporáneos, hacinados en las ciudades, no utilizan ni la pala ni el remo, y lo que es lo peor, nunca los vieron. Indiferentes al clima, salvo durante las vacaciones, donde vuelven a encontrar, de forma arcadiana y palurda, el mundo, polucionan, ingenuos, aquello que no conocen, que raramente les afecta y que jamás les concierne.

Especies sucias, monos y automovilistas, rápidamente abandonan sus basuras, porque no habitan el espacio por el que pasan y, por lo tanto, no les importa ensuciarlo. ” (Serres, 2004, 53)

La historia de la ciencia nos muestra la secuencia de progresos, e integración de los mismos, por los que ha pasado la humanidad. Las diferentes revoluciones en el terreno de la ciencia no sólo han supuesto cambios en el marco psicológico en el que operan los científicos, sino que ha provocado sucesivamente notables transformaciones en la organización social de la comunidad. Éste es el aspecto que nos interesa de las revoluciones científicas – el cambio estructural- de una comunidad, y por eso introducimos en nuestra exposición el concepto de paradigma.

3. Paradigmas

Los estudios científicos parten en su trabajo de un postulado de realidad, de unos fundamentos que componen las bases del paradigma en el que se inscriben. Thomas Kuhn, en *The structure of scientific revolutions* define paradigma como aquellos "*descubrimientos científicos universalmente*

³ PARANT, Jean Luc: “ De l’apparition à la disparition” publié dans La parole Vaine n°13 (hiver 1997-1998)

reconocidos que, de forma temporal, dan a una comunidad de investigadores problemas tipo y soluciones", pero estos descubrimientos científicos se sientan sobre unas bases consensuadas susceptibles al cambio en el tiempo. A lo largo de la historia algunas teorías han sido aceptadas, justificadas y dadas por buenas y otras no lo han sido. Kuhn argumenta que el progreso científico nunca debería ser considerado como el proceso acumulativo de teorías, leyes científicas hechos o inventos. Los paradigmas avanzan alzándose sobre sus predecesores, mejorando las teorías y solucionando cuestiones abiertas del antiguo. Con las Crisis de los Paradigmas, se producen las *Revoluciones Científicas*, que provocan el avance progresivo, nunca lineal, de la ciencia normal. La diferenciación entre *ciencia normal* y *ciencia revolucionaria* es base importante del trabajo de Kuhn, a un período de confusión le sigue el logro de un paradigma y a este logro la entrada en la ciencia normal, en ésta la investigación se dirige hacia el desarrollo del paradigma mismo y su aplicación para resolver los problemas pertinentes.

La vida, en el mundo real, sólo puede ser planteada o explicada desde un paradigma (ése en el que se inscribe) sin embargo, si aplicamos el concepto de paradigma a las experiencias en el espacio virtual del videojuego posibilitamos la confluencia de diferentes paradigmas de forma simultánea, como también la confluencia de tiempos pasados y futuros, de oriente y occidente. El videojuego nos deja borrar fronteras históricas, espaciales, temporales, políticas... podemos recrear los principales motores económicos que nos condujeron a la actual sociedad de consumo y recordar las grandes conquistas de occidente, desde las cruzadas hasta la guerra de Irak, podemos diluir las líneas geopolíticas y encarnar los dos bandos de una misma contienda. ¿Por qué partir hacia el espacio virtual con los bolsillos llenos de piedras? ¿por qué pensar el videojuego como propuesta monoparadigmática?

El videojuego necesita una revolución, la que llegará cuando sea reconocido como medio y los contenidos tomen la importancia que merecen, siendo tratados por personas preparados para ello, no es algo banal. Es necesario que implantemos la porosidad de los paradigmas (en la estructura misma del juego), de manera que podamos enriquecer los puntos de vista y ampliar gradualmente el bagaje cultural de aquel que juega. La porosidad, la conexión con el espacio real y la tendencia hacia una verdadera democratización del medio, nos llevará a una satisfactoria explotación del espacio virtual. Es evidente que no podemos dar por conseguida la utopía de democratización y acceso global que profetizaban algunos gurús de internet, pero tenemos que reconocer que la red de internet ha facilitado la labor artística y favorecido la difusión de información y la acción y participación de usuarios.

4. Virtual y Real

Virtual es uno de los términos que más a proliferado en su uso, en los últimos años. Marie-Laure Ryan (2004) afirma, que el uso sistemático de este adjetivo, para referirse a todo lo que encontramos o experimentamos en el ciberespacio (y no de manera específica a las tecnologías de RV que se pusieron de moda en los ochenta y con las que apareció con más fuerza esta etiqueta), se debe a la proyección que hacemos sobre el ciberespacio de las promesas incumplidas (de mundos virtuales) que nos hizo la RV en su momento. “Para el público en general, el estricto significado técnico de la palabra no quería decir nada, pero la etiqueta de virtual se convirtió en una poderosa metáfora del vuelo, cada vez más rápido emprendido por la tecnología rumbo a lo desconocido. El término otorgaba un aura casi de ciencia-ficción a los productos de una cultura que esperaba ansiosa la eclosión de algo radicalmente nuevo, a medida que se acercaba a las puertas míticas del cambio de milenio.” (Ryan, 2004, 44).

Jean Baudrillard empezó a utilizar el término *virtual* en la década de los 90, usando de manera indiferenciada *virtual, realidad virtual y simulacro*. En *El crimen perfecto* lo virtual no es más que un simulacro que amenaza con sustituir a lo real “Con lo virtual, no sólo entramos en la era de la liquidación de lo Real y lo Referencial, sino también en la era del exterminio del Otro. Es el equivalente a una limpieza étnica (...) que se encarnizará con todas las formas de alteridad” (Baudrillard, 2000, 109), donde real y virtual son dos polos opuestos que no tienen cabida en un mismo mundo; *no hay cabida para el mundo y sus dobles*. Pero de manera antagónica a esta de lo virtual como falsificación, encontramos la idea de lo virtual como potencia, que desarrolla fundamentalmente el también francés Pierre Lévy en su obra *¿qué es lo virtual?* (1998). Para Lévy, lo *virtual*, en sentido estricto, tiene poco que ver con lo falso, lo virtual no es lo opuesto a lo real sino otra forma de ser, fecunda y poderosa que favorece a los procesos de creación. Lo posible o potencial existe y está plenamente formado, pero habita en el limbo, lo virtual no está localizado en el espacio tiempo, es sólo cuando se lleva a cabo su realización que queda anclado en el espacio tiempo. Esta dicotomía entre lo virtual como simulacro y lo virtual como potencial, podemos transponerla sin problema al debate sobre los efectos que los videojuegos tienen sobre sus adeptos. Una gran parte de la población piensa que los videojuegos potencian la distancia con lo “real” (en el sentido que Baudrillard da a la palabra), sometiendo las vidas de los jugadores al entramado de una ficción que acaba captando y absorbiendo su verdadero desarrollo vital; otra parte de la población

piensa que no hay lugar a dudas en el discernimiento entre realidad y ficción y que el desarrollo de la persona en los espacios virtuales es tan importante, o más, que su crecimiento en el espacio real. Nuestro propósito aquí, no es defender ninguna de las dos vertientes, pero sí sostener en este punto de nuestra exposición, que el juego como experiencia de ocio y entretenimiento tiende en mayor medida hacia la libertad de acción y la diversidad (hablamos de las nuevas propuestas), mientras que el espacio real, en muchas de sus manifestaciones nos lleva a la tiranía, a la división y subordinación de clases y al constreñimiento de un capitalismo retroalimentado. El juego parece tender al modelo de lo que debería ser lo real, donde el proyecto de paraíso “ocioso” en el mundo real tiende a las manifestaciones pasadas, estancas y encapsuladas, del videojuego. Podemos ver este tipo de analogía en los lugares de ocio programado que cubren, hoy en día, una gran parte de nuestro tiempo libre, lugares como *Marina D’or*, *Terra Mítica*, *Terra Natura* y otros muchos concentrados de ocio temáticos o no. En 1955 Benjamin escribía “*Los parques de atracciones prefiguran los futuros sanatorios. El estremecimiento que acompaña una verdadera experiencia cósmica no está ligado a ese minúsculo fragmento de la naturaleza que solemos llamar “naturaleza”* “. (Benjamin, 2002, 98)



Analogía entre videojuego (virtual) y ciudades de vacaciones (real). Cortesía de Transnationaltemps.

5. El contrato natural

Los nacidos del suelo radiactivo no tendremos más remedio que meditar la tecnología y los espacios digitales para ponerlos al servicio de la biosfera, firmando un "contrato natural" con Gaia y por extensión con nosotros mismos (nosotros como devenir y como parte de la vida). Un paradigma virtual no puede acontecer en el paradigma de una realidad que no se sostiene. Las corrientes marítimas se paran y el espíritu y el corazón del todo enferman. Y nosotros con él.

Transnational Temps apuesta por el acercamiento al mundo biológico, la tecnología ha de ser una herramienta que nos sirva para conocer mejor, amar y respetar la biosfera. La paz universal así lo exige. Benjamin en *Dirección única*, dice que la finalidad de la técnica no ha de ser el dominio de la naturaleza, sino el dominio de la relación entre naturaleza y la humanidad, una humanidad que pierde la noción de lo que es la experiencia cósmica. *“Nada distingue tanto al hombre antiguo del moderno como su entrega a una experiencia cósmica que este último apenas conoce. (...) Pero lo cierto es que se impone cada vez de nuevo, y los pueblos y razas apenas logran escapar de ella, tal como lo ha demostrado, y del modo más terrible, la última guerra, que fue un intento por celebrar nuevos e inauditos desposorios con las potencias cósmicas. Masas humanas, gases, fuerzas eléctricas fueron arrojadas a campo raso, corrientes de alta frecuencia atravesaron el paisaje, nuevos astros se elevaron al cielo, el espacio aéreo y las profundidades marinas resonaron con el estruendo de las hélices y en todas partes se excavaron fosas de sacrificio en la madre tierra. Este gran galanteo con el cosmos se realizó por primera vez a escala planetaria, es decir, en el espíritu de la técnica. Pero como el afán de lucro de la clase dominante pensaba satisfacer su deseo en ella, la técnica traicionó a la humanidad y convirtió el lecho nupcial en un mar de sangre. Dominar la naturaleza, enseñan los imperialistas, es el sentido de toda técnica.”*(Benjamin, 2002, 97)

Consideramos que no es suficiente con un contrato social de buena convivencia, también es necesario un contrato natural que comprometa a todos los seres humanos con la tierra. Michel Serres empieza su libro *Le contrat naturel* (1990) describiendo una escena en la que aparecen dos duelistas con las piernas enterradas en el fango hasta las rodillas. *"Pues bien, el pintor-Goya- hundió a los duelistas en el barro hasta las rodillas. A cada movimiento, un agujero viscoso los traga. de tal forma que gradualmente se van enterrando juntos. ¿a qué ritmo? Depende de su agresividad (...)"*. (Serres, 2004), Esta escena describe a la perfección ese mundo, en el que las grandes potencias

priman la actitud beligerante, en beneficio de la economía, olvidando el deterioro del planeta. Los contrincantes se hunden mientras luchan, cuanto más se odian más rápidamente los consume el medio en el que se encuentran. En busca de estrategias para la difusión y siembra de nuestras esperanzas, analizamos fenómenos de actualidad que nos sirvan como canales de comunicación. Los videojuegos son una de las vías más interesantes de divulgación, en parte por el potencial de sus usuarios y por otro lado, por el vertiginoso crecimiento de sus adeptos. No estamos de acuerdo con las críticas que dicen que *los videojuegos transforman a nuestros hijos en niños gordos y violentos*⁴, sino que creemos que hay un grupo de *gordos y violentos* descerebrados haciendo los contenidos de los juegos que ellos manejan.



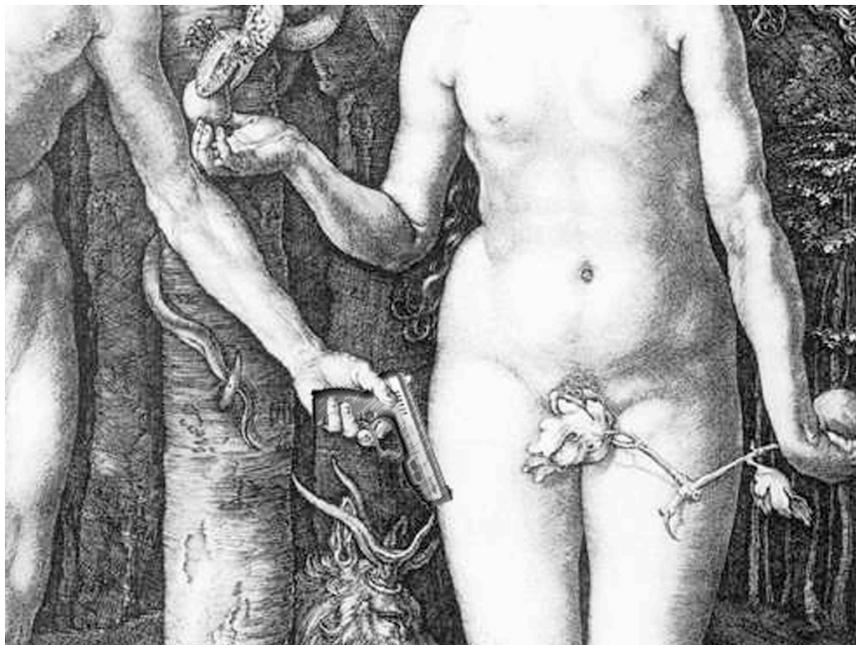
Sims Climate Change (vídeo)

<http://www.transnationaltemps.net/spain/works/ccv/index.html>

La conexión de los videojuegos con el medio ambiente es posible. Todas las bases de datos públicas son sensibles de intervenir en los espacios virtuales, *outputs* de sensores terrestres y mediciones locales, son fuentes de información que debemos integrar y difundir a través de estos nuevos espacios del recreo y concienciación. Los videojuegos pueden ser aliados de Gaia pero hasta ahora, el interés de la industria del videojuego se ha situado muy lejos de estas expectativas. Nos ha proporcionado avatares con millones de horas de modelización en su pelo, en los poros de su piel binaria, en sus ropas desgastadas y sucias... ¡como si todo esto fuese a moverse en un espacio sin aire y sin gravedad! Nos ha convertido en prisioneros de un barrio con muros infranqueables, vagabundos en un paraíso pixelado donde el único objetivo posible es estallar una mancha de código o chutar una bola en 3D, siempre, con un arma pegada a la mano como si ésta fuese una cosificación de nuestros deseos.

⁴ <http://www.infonoticias.net/article1709.html> Fecha de última consulta: 7 jun 2006, 14:16

En el paraíso, Eva muerde una manzana hermosa y brillante y con sus labios carnosos aún húmedos por el jugo, ofrece a su amante el pecado tendiendo su mano; Adán saliva el deseo y al intentar cogerlo, lo revienta en mil irrecuperables-pedazos, con sus dedos-pistola.



dedos-pistola

Se llama *juego emergente*⁵ a aquel que acontece dentro de un mundo dinámico, autónomo e independiente y que es capaz de asimilar las acciones del jugador sin romperse, es decir, donde todo recupera una dinámica habitual a través de la autorregulación. Podríamos decir que esta “emergencia” es equivalente a la homeostasis cibernética o aquella que regula según Lovelock su modelo *Daisyworld*. Para poder autorregularse estos mundos están dotados de leyes propias y son complejos cerrados, funcionan dentro de un sistema hermético. No existe relación con el mundo real donde acontecen, el único puente posible son los jugadores, pero los contenidos y la estructura de los videojuegos tradicionales no favorecen el *feedback* entre lo uno y lo otro. Real y virtual recorren vías paralelas temporalmente, pero no existe el diálogo entre ellas. El hermetismo del entorno se traduce en autismo para sí mismo y para aquel que lo habita.

⁵ SANTORUM, Michael y PEINADO, Federico: *Juego Emergente: ¿Nuevas formas de contar historias en videojuegos?* <http://www.icono14.net/revista/num4/michael.doc> Fecha de última consulta: 8 jun 2006, 17:21

Como artistas, miramos la línea de evolución del videojuego y apreciamos cómo sus elementos tenderán cada vez más a una organización rizomática (no sólo en las posibilidades de acción sino sobre todo en las temáticas. En el videojuego que nos espera, los elementos no siguen una estructura jerárquica sino que cualquier elemento puede afectar o incidir en cualquier otro, como rizomas, carecen de centro y los brotes pueden ramificarse en cualquier punto, así como engrosarse transformándose en raíz en cualquier punto de la rama. La concepción del juego, empieza a alejarse de las dicotomías estrictas para potenciar el amplio abanico de líneas que se abren entre el blanco y el negro. Los entornos lúdicos estilo SIMS, estancos en sus conexiones, quedarán atrás dejando paso a las nuevas vías no sólo de *juego en red*, sino también de *red de juegos* interconectados; esto es verdaderamente lo que aún está por venir... Hoy, millones de jugadores localizados en diferentes puntos del planeta pueden encontrarse en intersecciones de tiempo, tomando como espacio de confluencia mundos virtuales comunes. Estos espacios virtuales tienden a ser evolutivos inician una carrera hacia la *autopoiesis*, convirtiéndose en sistemas capaces de cambiar estructuralmente sin variar en su identidad (conservando los rasgos propios que lo caracterizan). Mañana, estos sistemas se inmiscuirán los unos en los otros, haciendo latente una porosidad potencial que hasta ahora aún no hemos visto aplicada y que convertirá los juegos *uniparadigmáticos* en mestizos (Porosidad de Paradigmas). Los avances tecnológicos empiezan a emplearse ya no tanto en los gráficos como en la mejoras en inteligencia artificial o la construcción de pasarelas que vinculen juego y realidad. Además, de manera creciente proliferan las aplicaciones *free software* y *open source*, aplicaciones que uno puede descargar, modificar y redistribuir. Estos métodos provocan el avance de herramientas construidas *por y para* la comunidad, que es finalmente la que determina en qué dirección evolucionan las herramientas. Es cierto que aún no podemos hablar de flexibilidad y que a menudo la reutilización de modelos abiertos provoca una replicación de unas formas que no son las deseables, pero la "toma" de las herramientas por parte de los usuarios es una actitud positiva que se dirige hacia el desarrollo de una oferta pluridisciplinar, pluricultural, democrática y accesible.

De manera reciente han aparecido algunos videojuegos que se alimentan de noticias reales, aunque no con finalidades democráticas y de integración, sino más bien de manera secuaz, fanática e intransigente; lemas como "*real war news, real war games*"⁶ anuncian conjunciones entre noticias seleccionadas sobre los conflictos internacionales y las tareas u objetivos de los espacios de ficción. Los jugadores persiguen y matan a terroristas (digitales) de la armada de Sadam Hussein, y tienen la

⁶ Kuma War: <http://www.kumawar.com/> Fecha de última consulta: 8 jun 2006, 16:23

posibilidad, de manera directa (y persuasiva) desde el juego, a alistarse en la armada de los Estados Unidos. *Los terroristas no son humanos, son figuras en tres dimensiones que se mueven dentro de la pantalla de mi ordenador. Cuando mueren no huele a nada.*

Es importante remarcar el serio peligro que constituyen estos modelos de ocio que afectan a la construcción del universo simbólico de los usuarios. Utilizan como herramienta de seducción vestiduras hi- tech o de alta tecnología y por supuesto un gran componente lúdico, pero encubren peligrosas armas de construcción subjetiva de modelos asociativos (oriente-terrorismo, muertes (ciertas)-justicia...) que atacan a los sectores de la población más vulnerables. Por otro lado, es muy difícil, por no decir imposible, competir contra la seducción que estos alardes de modelización ejercen sobre los usuarios, sobre todo por los enormes costes de producción que soporta la industria del videojuego.

Los juegos construyen realidad, sin duda; realidad que nace de la ficción que "vivimos" en ellos. Puesto que las experiencias son reales, nos interesa hacer propuestas alternativas en las que la ficción dialogue con el medio en el que se da. No queremos representar o simular el entorno dentro de ella, sino que en la narración, la realidad (externa y actual) modifique –traducida a código- las condiciones en las que opera la ficción. Que la realidad y la ficción no se fusionen en una representación virtual, sino que en el juego (como en la vida de cada uno de nosotros), el clima repercuta en la economía, la economía en la política y la política en lo social (...)

Lanzas la bola con la más destilada de tus técnicas: el ángulo, la fuerza, el movimiento de las rodillas... giro de diez con el que envías el volante tan lejos, que rebasas los límites del juego, atraviesas zonas borrosas y vas a parar a terreno ajeno. Tan ajeno como lo es otro juego, otro país, una guerra en otro lugar...



Golf Club War (vídeo)

<http://www.transnationaltemps.net/spain/works/ccv/index.html>

3. Propuestas

Transnational Temps propone así, dos grandes vías de intervención en el terreno del videojuego,

- la Porosidad de los Paradigmas, y
- la conexión con el mundo real, a través de sensores terrestres (y en órbita) que conecten el estado actual del planeta a los entornos digitales.

Se trata de dos movimientos importantes en el tablero mismo que pueden combinarse con otras manifestaciones subversivas más subalternas, a través de lo que podríamos denominar una aplicación de la Guerrilla de la comunicación a entornos virtuales, algo como *Game' Guerrilla*.

Se llama *Guerrilla de la Comunicación* a las intervenciones en el medio comunicativo con la intención de provocar efectos subversivos. Los métodos que se han utilizado en la guerrilla se basan principalmente en dos principios: *distanciamiento* y *sobreidentificación* (entendiendo por sobreidentificación la disolución de los autodistanciamientos incorporados al discurso dominante).

Hasta las situaciones absolutamente “normales” y cotidianas contienen contradicciones internas, esto es lo que dice el Manual de la Guerrilla de la Comunicación; pues bien, esta apreciación es perfectamente aplicable a los entornos virtuales (recordemos que la mayor parte de ellos han sido contruídos de manera mimética respecto al espacio real). El *principio de distanciamiento* consiste en cambiar el transcurso normal o la manera de representación usual de formas, imágenes, ideas o acontecimientos, con el fin de crear una fisura en la normalidad provocando una necesidad en el espectador de replanteamiento o análisis de lo que está presenciando. *“La perturbación resulta especialmente eficaz cuando durante algunos instantes se mantiene una confusión sobre qué (o quién) no encaja bien. Esta confusión debería facilitar al público la posibilidad de ganar una cierta distancia respecto a la situación, por lo menos durante unos instantes. Así se posibilita una visión crítica frente a los modelos usuales de la percepción de hechos o acontecimientos.”* (Blisset/Brünzels, 2000, 46)



Velvet Strike

*Velvet Strike*⁷ es un juego concebido por Anne-Marie Schleiner, Brody Condon y Joan Leandre, que critica el terrorismo a partir de una versión del juego llamado *Counter Strike*. A diferencia del modelo del que parte, los jugadores de *Velvet Strike* no llevan armas ni matan a sus contrarios sino que se mueven por la ciudad equipados con sprays para hacer graffitis. Éste es un claro ejemplo de *Game'Guerrilla*, una transposición de la metodología de la guerrilla a los videojuegos con el fin de subvertirlos. Pero *Velvet Strike* no es un caso aislado de juego subversivo, en el texto *Game as Critic as Art 2.0*⁸, Laura Baigorri describe varios ejemplos desarrollados en los últimos años. Es bastante significativo *BorderGames*, iniciado por la *Fiambarrera Obrera* y que permite a los protagonistas de una problemática concreta tratar el tema en cuestión (en este caso inmigrantes magrebíes hablan sobre la experiencia de ser magrebí en el barrio de Lavapiés). Este caso, a pesar de que la plasmación del juego no ha logrado el enganche que merecía la idea, revela el potencial del medio como portador de reivindicaciones.

Está en nuestras manos la posibilidad de crear videojuegos contraculturales, alternativos a la oferta dominante, podemos proponer una nueva gramática que corresponda a los deseos y el bienestar de una sociedad en armonía con el planeta.

⁷ <http://www.opensorcery.net/velvet-strike/recipes.html> Fecha de última consulta: 7 jun 2006, 17:09

⁸ BAIGORRI, Laura: *Game as Critic as Art 2.0*: <http://www.interzona.org/baigorri/textos/GAME.htm> Fecha de última consulta: 7 jun 2006, 19:06

Nos gustaría jugar a un juego que no sea simétrico, un juego que empiece a partir del final (es decir de hoy), uno donde los paisajes son los pliegues textiles que cubren el cuerpo de mi mundo, el cuerpo del mundo natural. A sabiendas de que, aunque el terreno que piso no es el de su piel, las montañas que subo y la temperatura que sufro si son las de su cuerpo.

4. Conclusiones

- Finalmente, lo que sin lugar a dudas desaparece bajo el control es el entorno natural, natural como original o salvaje, que es vilmente remplazado por las “zonas ajardinadas”, entornos pseudo-naturales que ilustran las estructuras económicas, políticas y sociales del complejo mundial. Por eso es necesario volcar nuestros esfuerzos en la lectura del pasado y la proyección de un futuro mejor para nosotros como “ser global”.
- Entendemos que la representación del mundo natural en el espacio virtual está siendo trucada a favor de intereses que priman resultados económicos y políticos y que esta deformación imparcial acabará afectando a nuestra percepción y relación con el planeta. Consideramos de fundamental importancia considerar el poder de la representación y tomar partido en este continuo proceso de construcción del “cosmos virtual”.
- La réplica de modelos hegemónicos apoya la naturalización y reafirmación de la violencia simbólica. Nuestro objetivo como artistas y miembros de Transnational Temps es ofrecer sistemas simbólicos alternativos que rompan con la dinámica dominante y ayuden a la visibilización de problemas ocultos, de manera especial en lo que se refiere a nuestro diálogo con la biosfera.

Bibliografía

- BAUDRILLARD, Jean: *El crimen perfecto*. Barcelona, Anagrama, 2000.
- BENJAMIN, Walter: *Dirección única*. Madrid, Alfaguara, 1987.

- BLISSET, Luther/ BRÜNZELS, Sonja: *Manual de guerrilla de la comunicación. Consultor práctico para el tratado de dolores locales y Generales. Tonificante. Relajante. Antiestrés. Como acabar con el mal.* Barcelona, Virus Editorial, 2000.
- KUHN, Thomas S.: *La estructura de las revoluciones científicas.* México, FCE, 1971.
- LATOUR, Bruno: *Ciencia en acción.* Barcelona, Labor, 1992.
- LÉVY, Pierre: *¿qué es lo virtual?* Barcelona, Paidós, 1998.
- RYAN, Marie-Laure: *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos.* Barcelona, Paidós Ibérica, 2004.
- SERRES, Michel: *El contrato natural.* Valencia., Pre-Textos, 2004.
- WEIBEL, Peter: *El mundo como interfaz.* Artículo en la revista El Paseante. Número 27-2 *La revolución digital y sus dilemas.* Ediciones Siruela. 1998.