

LOS LÍMITES DE LA REALIDAD

Lev Benitez - Eva Noriega

Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Artes

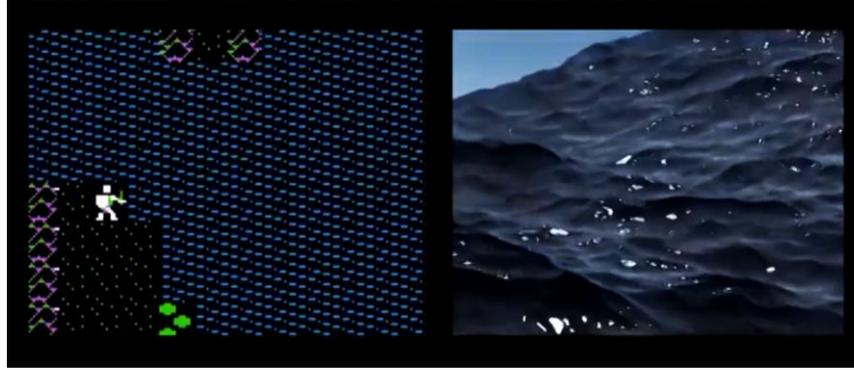
Resumen

La formación de sentido cultural avasallado por el avance de medios interactivos, digitales, audiovisuales, compenentran una parte sustancial del imaginario colectivo y los conocimientos impulsados desde la infancia de generaciones más recientes hasta culminar en los usos y costumbres que terminan definiendo concepciones ideológicas, identitarias y atractivos de consumo que traspasan la ficción para impregnar en el inconsciente cotidiano. Desde la cátedra de Análisis y Crítica, habiendo analizado al autor Harum Farocki, se desglosan un par de conceptos, apostando a la remediación como un intento consciente de reinterpretar la realidad.

Palabras clave: cultura, tecnologías, poblaciones, alienación, remediación.

Una de las funciones más utilizadas en los videojuegos, desde sus comienzos, es la muerte y su naturalización correspondiente al fracaso o al éxito. Daño y vida, munición y recursos, niveles, avance e información visual. Ello y más constituye la experiencia de Comandar un personaje en juego, con el cual atravesar su recorrido hasta el final, para dar con la experiencia como terminada. El premio, es simbólico y lo atribuye el mismo juego, o simplemente la noción de dificultad superada que ya opera dentro nuestro, habiendo sido propagada por la relación íntima con la máquina, con el dispositivo que cayó en las manos. Esta introducción intenta hacer un enlace entre nuestra interacción, social o humana, con estos medios que Re-median nuestra interpretación de la realidad y aquello que nos hace querer interactuar con lo que ofrecen tales productos, haciendo referencia a la realidad misma o más humildemente, a la que conocemos y que por ello nos interpela.

Tanto en el mundo audiovisual como en el multimedial e interactivo se puede tomar este objeto de estudio proveniente de cualquier Medio y que a mi entender se desarrolla en lo virtual, y es aquello que se aferra extendiéndose sobre el imaginario de quien especta o juega, siendo que esto trae nuevos suelos, bases para la conciencia en razón a las posibilidades de expresión o distensión, tal como si fueran lenguajes que se van solidificando y por ello mismo creando los cimientos para nuevos idiomas, nuevos medios. Encuentro interesante lo implícito en estas maneras de interpretar lo que se pone delante de nuestros ojos y cómo ello condiciona a más subjetividades imperceptibles en el uso, solitario e individual, como el comunitario, que luego nos inclina a seguir consumiendo presupuestas tendencias, irrigando vida a unas, y no a otras para su producción y recibimiento habitual, por lo que este inconsciente colectivo se verá condicionado, relegando lo discontinuado bajo el encanto de nicho o el fetiche de quienes sigan relacionándose con esas producciones alejadas del mercado y su fácil adquisición.



El autor Harum Farocki, aproxima estas concepciones a partir de su obra *Parallel*, entre 2012-2014 realizó cuatro producciones audiovisuales destinadas a la video instalación, y en ellas consagra metáforas, transponiendo fragmentos de diversos juegos, mediante el montaje blando y la narración calmada sostenida por una voz en off que reafirma el análisis sobre lo expuesto, a modo de reflexión y luego a la crítica. Crítica, en un sentido político/militar desde *Parallel III* y *IV*, pero a lo largo de toda la obra, aborda con extrañamiento el hecho de la creación de estas Representaciones audiovisuales y cómo ello coloca a la contemporaneidad en otra posición socio-tecnológica, en relación al arte (como lo fue la pintura, la fotografía, luego el cine y por último los videojuegos) y también en relación a lo que causa a la época misma el implemento de la técnica necesariamente aprendida para poder abordar el contenido transpuesto sobre la dinámica del juego, y conociendo el contenido tantas veces reiterado por fuertes ideas mainstream, factibles para los intereses del mercado, terminan afirmando nociones y conductas, como si el metarrelato implícito hiciera aún más “real” e incuestionable al relato canónico.

“No se trata de alcanzar lo real en un sentido metafísico, sino de obtener lo real mediante la experiencia misma del espectador. Lo real, entonces, sería aquello que nos permite evocar una respuesta emocional inmediata (y por lo tanto, auténtica)” (Bolter & Grusin, 1999, p.2).

En esta cita, los autores indagan sobre la Inmediatez y la Transparencia que efectúan los medios sobre la experiencia del usuario al utilizarlos, siendo esta la finalidad de la búsqueda de interfaces cada vez más orgánicas, transparentes, negando la existencia del aparato técnico que sería ajeno a la intención de la experiencia contenida y la Inmediatez, que es esta especie de absorción interior dada por lo sensorial de lo ofrecido simbólicamente, intensificando el proceso de interacción para que se de aisladamente a lo que esta por fuera del dispositivo.



El problema está en que, en el mundo cada vez más mediado que se consolida a nuestro alrededor, comienza a volverse difusa la línea entre la “realidad” propia y la Realidad que estos medios provocan. Es indudable que la Imagen por sus cualidades descriptivas, evoca un gran peso informativo. Desde el Renacimiento con el vuelque hacia el realismo, las estructuras matemáticas consolidaron la visión en tres dimensiones para luego volverse una necesidad dentro de la representación, haciendo esta característica signo de seriedad o de mayor comprensión objetiva al replicar lo visto por los ojos humanos comúnmente. Este factor, más la posibilidad reinante en las artes de manipular libremente cualquier símbolo en pos de alterar su significado, logra tanto mensajes visuales crudos como absurdos al hacer posible una paleta simbólica de temáticas fuertes o amarillistas como también elementos para una fantasía surreal, con las que nuestras percepciones se mezclan muy nítidamente, volviéndose más cercanas a un sueño lúcido propio que a un objeto discursivo en sí, llegando finalmente al límite de la inmersión solo por los bordes de la pantalla o lo que suceda al espacio físico que hay entre usuario y aparato/obra, sacando a la conciencia abruptamente del trance que solo busca hablar directamente a la mente.

Estos espacios imaginarios, idealmente tan vívidos, son en su mayoría colectivos, ya que los productos circulantes están hechos para una mayor recepción según grupos etarios, gustos por tendencias y personalidades moldeadas por el mismo entorno comercial. La experiencia vendida puede así volverse icónica para una época o marcar generaciones, ya que el deseo de vivir y presenciar tales sucesos, más allá de que se propicien individualmente, se vuelve tan posible como difícil de ignorar, además de que los medios reafirman su existencia en empresas reconocibles y modos de producción tanto industriales como autónomos, que luego conforman sus comunidades propias en las cuales los productos terminan definiendo la identidad y el sentido de pertenencia. Todo ello sobre un espacio “ficticio” pero tan real como lo real.

La cultura misma es modificada por los usos y costumbres de quienes la constituyen, una capa de sentido va germinando a la anterior, constantemente creando nuevas bases que identifican a la realidad cultural propagada en nuestro inconsciente. Temáticas solemnes o serias pueden tratarse cada vez más relajadamente, dando lugar a ironías, como también estéticas absurdas o infantiles mediante su insistencia o adaptabilidad hacia expresiones dramáticas pueden jugar un rol importante como respetable en narraciones verdaderamente profundas, sumando a favor de la sensación de Inmediatez. Parte de estas características explican a la Remediación, como un fenómeno de los medios que se reinventan para seguir cumpliendo con las expectativas y necesidades de quienes se sirven de ellos y así estar en contacto con otras personas de una manera sustanciosa, dejando expuesta la escasez humana dentro de las limitaciones expresivas dentro de la urbanización, ya que la

comunicación no siempre es absoluta pero puede ser por demás ilustradora gracias a estas invenciones. Sin embargo, los mensajes o discursos creados pueden ser tan variados como intenciones ocultas dentro de ellos haya, y por ello en la forma de recibirlos, pueden desprenderse matices que clarifiquen hacia donde apuntan.



El poder que hay dentro de cada videojuego o representación interactiva como tal, radica, en el lugar que ocupan sus usuarios, tantas personas como participen de estas experiencias están colocadas en un único punto de vista, una vivencia compartida como si se tratara de un solo cuerpo con una misma vida, donde las misiones o avances son lineales y claros a pesar de sus obstáculos, por lo que sino sería imposible avanzar. Los juegos tratan de hacer accionar los mecanismos internos del mismo, dándoles atención como intención, volviéndonos más capaces de resolver lo que se nos pide, con menor cantidad de esfuerzo. Lo increíble es que esto a nivel poblacional unifica a los usuarios en sus capacidades básicas. Más allá de las diferentes posibilidades de caracterización o distintos personajes disponibles, las lógicas operativas suelen ser, en rasgos generales acotadas pero no por ello menos entretenidas a la hora de optar por permanecer en estos mundos individuales compartidos. «La instrucción y la aplicación están muy relacionadas entre sí» (Farocki, 2011, p.226/17). menciona como comentario, al final del capítulo "Immersion [Arbeitstitel]" donde desarrolla la utilidad de la Realidad Virtual tanto para la capacitación táctica militar, como para la recreación y ajuste de momentos traumáticos presentes en veteranos sobrevivientes.

«Los recuerdos involuntarios y el sufrimiento que originan deben desvanecerse ante la realidad virtual que ocupa su lugar y a la que se atribuye toda la fuerza persuasiva que pueden producir la mente y la tecnología.» (Farocki 2011 p.224/15).

Dejando de lado la interesante cuestión de los usos explícitos para la guerra, y poniendo el foco en la "Fuerza Persuasiva", se puede hacer una aproximación a las técnicas manipulación reconocidas en las publicidades, para conseguir un resultado esperado del interlocutor sin el compromiso de explicitar los objetivos utilitarios. En los medios interactivos el resultado inconsciente es más bien la correcta utilización del dispositivo y la aprehensión a su funcionamiento, siendo que es parte de la logística diseñar una mecánica adictiva por el factor de una recompensa en ciclos, también como el "Like" replicado en la interfaz de redes sociales hoy en día. Las formas son variadas, pero limitadas, por lo que las jugabilidades pueden clasificarse según la interacción por tipo de personaje-mundo o con respecto a las redes, evidenciando su ambición por la inmediatez al imitar modelos efectivos a otras plataformas que presuntamente promueven objetivos distintos.



Sin más, las mediaciones nos atraviesan por su gran desarrollo tecnológico e interconectividad a fin a la forma de vida en sociedad, pero los modelos de producción implícitos impuestos sobre los modos de uso en la misma sociedad por la tecnología desbordante también nos posiciona en un lugar sin mucha voz o elección, pero que puede tornarse cada vez más activo ante la sobreestimulación efectiva y agradable desatada por los servicios que llenan nuestros espacios, tanto de ocio como de vinculación con otros con los que se saben y se comparten intereses o aficiones, pero que tienden a concretarse como paquetes de experiencias que únicamente puede ofrecer el mercado mismo, con los artilugios tecnológicos como las intenciones implícitas hacia el usuario, además de notables restricciones creativas, perdiéndose el hecho de utilizar los medios para explicar y conocer el verdadero imaginario colectivo propio de cada realidad cultural próxima a quien se interese por las aventuras bidimensionales, siendo que es un hecho que son posibles gracias a las demostraciones de los medios ya creados.

Las tendencias a ciertos tipos de juegos o temáticas, hacen de esos universos mundos cada vez más poblados, en los cuales uno puede asentarse y construir sobre ellos o solo visitarlos en pos del entretenimiento y la cultura, pero la accesibilidad a estas experiencias está fuertemente trazada por las imposibilidades culturales, tecnológicas y principalmente de el saber que manejamos, y que se vuelve cada vez más ajeno a la par de dejarnos convencer con la Inmediatez que vuelve nuestro día a día muy Real, pero que luego a la hora de construir realidad, tanto como artistas, diseñadores o guías en estos conocimientos, nos encontramos alejados de un modelo propio a lo que simplemente debemos optar por lo unico disponible en el mercado y trabajar sobre ello, sin perder el tiempo en nuestro territorio propio pero que por falta de insumos no nos pertenece, y a la vez explotando nuestras energías productivas en lo que parece asemejarse a lo que deseamos, siendo que muchas veces las experiencias compradas o adquiridas no terminan de satisfacer la búsqueda propia. La incapacitación para realizarnos más allá de consumidores dormidos en un mundo sobre desarrollado, se vuelve tan impactante como la capacitación inconsciente de gamers luego utilizados para operar drones en conflictos políticos por Territorios como denuncia Farocki en sus obras, y esta puja de recursos y manipulación es lo que hace presente la idea de comprender y crear nuevos límites en nuestra realidad.



Por último, para dar lugar al peso de las formas de interactuar, el término de Montaje Blando implementado a lo largo de las exposiciones del autor, consta en crear un diálogo espectador-pantalla, pero duplicando el contenido. Dos pantallas en una, no divididas sino adicionadas hacen tomar inconscientemente al espectador, su poder de decisión ante las imágenes y este crea su propio relato según se le escapa la información que le es mostrada. Las imágenes, los conceptos y el diálogo, no son manipulables en su carácter expositivo, una vez que nos interpelan y adentran en nuestros procesos cognitivos es posible crear una respuesta que en lo posible reconstituya los significados anteriores, o en su defecto, los replique o extinga. El carácter del escrito es ahondar mediante lo metafórico, el verdadero dominio que tenemos como espectadores de una vida a la que fuimos arrojados, pero sin programación limitante y nuestra verdadera capacidad de elegir lo que absorben nuestros ojos o dan cuenta nuestros oídos, es lo que forma los significados que exhalamos a nuestro mundo imaginario, real colectivo.

bibliografía_

- David Jay Bolter y Richard Grusin Inmediatez, hipermediación, remediación. CIC. Cuadernos de Información y Comunicación, vol. 16, 2011, pp. 29-57 Universidad Complutense de Madrid Madrid, España 2010
- LA RE-MEDIACIÓN: Comprender los Nuevos Medios Jay David Bolter - Richard Grusin MIT Press -1999.
- Collingwood-Selby, Elizabeth (2014). Reconocer y perseguir de Harun Farocki: El dominio de la imagen operativa. En Diego Fernández H. (ed.) Sobre Harun Farocki. La continuidad de la guerra a través de las imágenes. Santiago de Chile, Metales Pesados.
- Farocki, Harun (2019). Einfühlung/Empatía. En Otro tipo de empatía. Barcelona, Fundación Tapiès.
- Farocki, Harun (2013). Inmersión. En Desconfiar de las imágenes (pp.221-226). Buenos Aires, Caja Negra.
- Farocki, Harun (2013). Miradas que controlan. En Desconfiar de las imágenes (pp. 203-212). Buenos Aires, Caja Negra.
- Huhtamo - Siete malentendidos sobre el Arte Interactivo Erkki Huhtamo Professor of Media Studies University of Lapland
- Altman. Capítulo 10 ¿Cuál es el modelo comunicativo apropiado para los géneros?. Los géneros cinematográficos 2000
- BELTING, H.(2007). "Cap 7: la transparencia del medio. La imagen fotográfica". En Antropología de la imagen. Buenos Aires:Katz.

- VALTORTA, R.(1999). “El reverso de las imágenes. Azar y control en la fotografía”. Papel Alpha, cuadernos de fotografía, (4),pp. 3-19.
- PERRIAULT, J. Máquinas de compensar en Las máquinas de comunicar. Gedisa, Barcelona, 1989.
- TRAVERSA, O. Aproximaciones a la noción de dispositivo, Signo e Seña Revista del Instituto de Lingüística n°12, Facultad de Filosofía y Letras, UBA, 2001, 2003

audiovisuales:

- Parallel I (2012) <https://ok.ru/video/2712783489722>
- Parallel II (2014) <https://ok.ru/video/2712784669370>
- Parallel III (2014) <https://ok.ru/video/2712785128122>
- Paralel IV (2014) <https://ok.ru/video/2712786700986>