

Parcial Primer Cuatrimestre 2020

El 6 de agosto de 2019, a pocos días de que comenzaran las elecciones en nuestro país, Shitty Games publicaba un videojuego titulado "2001: helicopter simulation", que era al mismo tiempo un retrato del pasado, como una apuesta sobre el futuro. El juego coloca al jugador en el lugar de un gato que, desde un helicóptero, debe obtener la mayor cantidad de bolsas de dinero, antes de que lo derriben. Tanto la interfaz como la estética, están basadas en un tipo muy particular de videojuego que hoy por hoy casi no se ve. La duración es de apenas unos minutos, por lo que la pieza podría considerarse un meme interactivo.

Es evidente que la pieza es producto de un momento histórico determinado y de una cultura particular. Podemos analizar el rol del desarrollador desde el concepto de Gestor Cultural de Rodolfo Kusch, ya que este produce una obra, en consecuencia de la realidad que lo sostiene. La cultura desde Kusch es la materialización (en un sentido amplio que abarca tanto objetos como conductas) del modo de ser de una sociedad. Dicho modo de ser está manifestado explícitamente a través de la utilización de signos como el gato, el helicóptero, el año 2001, la casa rosada, etc; y también implícitamente a través de una interfaz que emula a una consola descartable, un soporte digital de fácil acceso, la utilización de palabras en inglés, etc. Todo esto habla de un consumo de la política a través de memes en redes sociales, de un pasado digital que es consecuencia de una política importadora y liberal, de una historia política con reflejos en un presente político. En otras palabras, el desarrollador construye un producto cultural en consecuencia de su propia situacionalidad, poniendo en juego signos y códigos culturales que construyen su visión del mundo.

Esta forma de entender la producción de cultura nos permite acercarnos al problema propio de la percepción de lo que llamamos realidad. Nelly Schnaith aborda el problema desde la idea del código de percepción, el cuál transforma y es transformado por los códigos representativo y cognitivo. Esto quiere decir que cuando algo se percibe, se lo hace a través de lo que forma parte de nuestro universo representado. Lo que percibimos es el resultado de la filtración inconsciente a la que sometemos las imágenes que vemos. En la obra podemos tomar como ejemplo el gato: tanto el desarrollador como los enunciatarios del videojuego, al percibir la imagen de un gato con ojos celestes están pensando en el ex presidente Mauricio Macri.

Otro abordaje que se puede hacer a esta problemática es desde el concepto de Universo Simbólico de Cassirer. Este autor, retoma los conceptos de sistema receptor y

sistema efector de la biología y va a plantear que, en el caso de los humanos, entre ambos acciona un sistema simbólico. El autor plantea que nuestra capacidad de percibir la realidad de forma natural y “pura” es casi nula. Es por esto que el autor afirma que habitamos un universo simbólico. Dicho universo no se puede plantear desde una mirada estática, sin que su equilibrio se encuentra en un dinamismo constante entre tradición e innovación.

Esta obra se caracteriza por hacer evidentes estas cuestiones: no intenta disimular su situacionalidad, su origen, como así tampoco trata de ser atemporal o universal. Es un videojuego consciente de su caducidad y de los límites de sus metáforas. También es una representación de una cultura, de una forma de ser. Por el compromiso con el espacio que habita, es necesario analizarla también desde esta óptica. Para esto retomaremos los conceptos de universalidad abstracta y situada definidos por Casalla. Cada uno es un abordaje diferente al problema de las culturas en el ámbito de la Globalización. La primera se relaciona a la forma en la que los países imperialistas defienden la propia identidad como universal, mientras que la ajena como distinta, inferior, atrasada, etc. La segunda define una forma de relacionarse con el otro desde la diferencia, pero desde el respeto.

La pieza estudiada pertenece a un circuito (el de los videojuegos) dominado típicamente por países centrales. Los pocos videojuegos que se producen desde la periferia “dependen” de una buena traducción al inglés para acceder al mercado mundial. Esta traducción tomada en un sentido general implica que las temáticas tratadas intentan ser lo menos regionales posibles. Haciendo uso de los estereotipos ofrecidos por las compañías más grandes de la industria, intentan proclamarse universales. En este contexto es que surge este producto que no intenta ser universal, ni atemporal, sino todo lo contrario. Es un producto que, más allá de tener un autor y una firma, fue creado por toda una sociedad que a través de la cultura y la historia, construyó los signos utilizados en la pieza.

Sin embargo, hay otra cara de este proceso que es necesario repasar. En relación a la forma en la que se construye el pasado Casalla va a definir dos miradas diferentes: por un lado, el folclorismo, una idealización del pasado que permite reducir la cultura; por otro lado la noción de proyecto. Esta última se construye a partir de dos partes: por un lado el *yecto*, aquello que está, que responde al pasado, que es cimiento; y el *pro*, la novedad que viene a resignificar el pasado y proyectarlo al futuro. Este doble concepto es a través del cual una sociedad construye una identidad desde donde entablar el

diálogo y seguir nutriéndose como cultura. Entre ambas partes se produce una tensión como la que describe Cassirer entre tradición y novedad, que da lugar a nuevas formas de representación simbólica.

Este concepto nos permite pensar la obra, no solo como un producto cultural engendrado por su presente, que pone en juego una idea particular del pasado; sino también como un arrojo sobre el futuro. A través del desarrollo de una pieza interactiva, el artista contribuyó a construir una idea de futuro. La construcción de esta idea no puede entenderse desde la dicotomía entre teoría y práctica a la que estamos acostumbrados. Esta idea puede ser superada desde el concepto de praxis desarrollado por Kosik. Lo que el autor va a plantear es que no se puede trazar una diferenciación clara entre ambos extremos, sino que es a través de la praxis (de la transformación de la realidad) que construimos lo que el autor llama la realidad humano-social. Este último concepto guarda cierta relación con el Universo simbólico que plantea Cassirer, ya que ambos hacen referencia a una forma de la realidad que no es natural, sino regida por la cultura. Mónica Caballero retoma el concepto de praxis de Kosik para argumentar acerca de la producción de teoría desde la práctica artística: es produciendo obra, la forma a través de la cual el arte produce conocimiento.

A través de los conceptos de Schnaith vimos de qué forma lo percibido está condicionado por las representaciones a las que fuimos sometidos. Lo que no podemos dejar pasar es que, en consecuencia, al momento de representar también estamos construyendo formas de interpretar la realidad. Al desarrollar obra, uno se afirma en su contexto, en su situacionalidad y en su pasado, para que una nueva forma de acercarse a la realidad forme parte del futuro. Si nuestra percepción está condicionada por el universo simbólico que nos rodea, también lo está nuestra imagen del futuro. Es mediante la producción de nuevas relaciones entre los símbolos que podemos cambiar esa imagen y construir futuro.

El juego "2001: helicopter simulation" es un acercamiento desde el humor, a la posibilidad de un futuro diferente a los que ya tuvimos que soportar.



"2001: helicopter simulator" es un juego desarrollado por Shitty Games en el 2019. Es de corta duración y está disponible en <https://shittygames.itch.io/2001-helicopter-simulator>

Bibliografía

Ernst Cassirer. Antropología filosófica, México, Fondo de Cultura Económica, 1992 [1944]. Caps. II “Una clave de la naturaleza del hombre: el símbolo” y XII “Resumen y conclusión”.

Karel Kosik. Dialéctica de lo concreto (Estudio sobre los problemas del hombre y el mundo), México, Grijalbo, 1967 [1963]. Cap. “Praxis”.

Mónica Caballero. Teoría de la Práctica Artística. Fundamentos para una mirada situada del campo estético y cultural, La Plata, Edulp, 2016. Cap. “Praxis”.

Mario Casalla. “El banquete tecnológico universal y los hijos pobres del sur”, en: Identidad cultural, ciencia y tecnología. Aportes para un debate latinoamericano, Rosario, Fundación Ross, 2009.

Nelly Schnaith. “Los códigos de la percepción, del saber y de la representación en una cultura visual”, en: TipoGráfica nº 4, Buenos Aires, 1987.

Rodolfo Kusch. Geocultura del hombre americano, Buenos Aires, Fernando García Cambeiro, 1976. Caps. “Tecnología y cultura” y “La cultura como entidad”.