

ESPACIOS PARA LA GUBERNABILIDAD

DOLO PIQUERAS MARÍN

Resumen

Nuestro estudio se centra en las creaciones del hombre desde el precepto del concepto de dispositivo, donde destacan cuestiones relativas a la técnica, la máquina, los dispositivos técnicos y de comunicación, el arte y el juego; todos ellos temas inherentes o pertenecientes a la cultura.

Además, se presentan como capaces de proporcionar espacios aislados y separados del mundo natural y circundante; también un gran sinfín de dispositivos, entre los que podríamos incluir las fábricas, internet o el lenguaje. E, igualmente capaces de proporcionar esferas o espacios creados mental y/o técnicamente, pertenecientes a las sociedades de cada momento. No en vano, el proceso de hominización y su desarrollo supuso una creciente capacidad para crearlos. Sin embargo, en una sociedad plagada de dispositivos dedicados a la creación de mundos, diégesis y espacio-temporalidades específicas, a la inmersión, a la interactividad y la comunicación constantes, o a la estetización y ludicización de todo tipo de creaciones, lo que resulta vital es estudiar la influencia o la contribución de los mismos para establecer modelos de comportamiento en los sujetos, para dirigir la atención o, directamente, para tomar a los sujetos y su vida como producción; no sólo el sujeto como productor. E, incluso, preguntarnos, ¿es la nuestra –nuestra sociedad postcapitalista- una sociedad distópica?

E investigar sobre este tipo de producción, pues en la relación o interacción hombre - máquina debemos contemplar al hombre como un ser poseedor de una parte técnica y a la máquina con una parte propia del hombre. Lo subversivo y turbador es pensar que el hombre ha creado dispositivos que le gobiernan y le imposibilitan gestionar su vida, capaces de absorber o atraer para sí (he aquí lo paradójico) algo tan “propio” del hombre como son las formas técnicas, artísticas, lúdicas y comunicativas.

Palabras-clave: JUEGO, ARTE, TÉCNICA, CREACIÓN, HCI, CIENCIA FICCIÓN, DISTOPÍA, DISPOSITIVO, MERCADO, TECNOLOGÍA.

Abstract

The focus of this research is the study of the human creations from the device concept point of view. To that effect issues related to technic, machine, communication and technical devices, art and the game are broached; all of them inherent or part of the culture.

Technic, game and art, all of them are basically capable to produce spaces, aisles and separated from the natural world and surrounding to the human; also an endless number of devices, and we can include factories, internet or the language among them. All of them are capable to provide spheres or spaces created mental and/or technically, belonging to the human and its current society. Not for nothing, the hominization process and development implied an increased capacity to create them. Howbeit, it's in a society riddled with devices devoted to the creation of worlds, specific storytelling and space-time, immersion, constant interactivity and communication or the aesthetization and gamification of any kind of creations, the critical point is to study its influence or contribution in establish behaviour models over the subjects, to drive the focus or, directly, to grab the subjects and their lives as a production; not only the subject as productor. And even ask, is our postcapitalist society a dystopian society?

And investigate that kind of production, because in the relationship or interaction human-machine we must to observe to the human as a being holder of a technical share, and the machine as a holder of a human share. It's subversive and disturbing to think the human has created devices that ruled him and incapacitate to manage his life, capable to absorb and bond itself (hereby the paradox) the humankind of the technical, artistic, recreational and communicative ways.

Keywords: GAME, ART, TECHNIQUE, CREATION, HCI, SCIENCE FICTION, DYSTOPIA DEVICE, MARKET, TECHNOLOGY.

1. INTRODUCCIÓN

La literatura y el cine cyberpunk han mostrado una fuerte unión entre el progreso tecnológico y el desarrollo de sociedades distópicas, donde se hace patente una falta de volición o libertad. Y, sin embargo, pese a ser las peores sociedades imaginables, sobresale la felicidad y despreocupación que, por lo general, habita en sus individuos, donde apenas unos pocos infelices son conscientes o capaces de renegar del mundo que habitan, cuyo final, para estos pobres desgraciados, no suele ser muy alentador.

Para autores como R.L. Rutsky (1999), nuestra época actual y las características particulares de las tecnologías que la habitan, configuran una nueva sociedad, que precisa –evocando a Heidegger– de una “pregunta sobre la High Tech”, añadiendo que si Horkheimer y Adorno identificaron la sociedad posindustrial con el advenimiento de lo que ellos denominaron la industria cultural, en nuestro presente se hace patente, además, la idea de Baudrillard sobre los cambios que esta sociedad industrial altamente tecnologizada propicia, donde destaca una mutación o transformación de la cultura en *tecno-cultura*.

Esta sociedad *tecno* destaca por haber dado por hecho esa concepción instrumental que viene definiendo, desde hace décadas, la técnica moderna, así como la estética, la “moda” y lo recreativo –lo lúdico– asociado a dichos objetos; reflejo de esa falsa creencia – cada vez más extendida– por la que se promueve tomar la esfera tecnológica y sus cambios como marco para definir todo lo cultural.

A esto debemos añadir esa capacidad inherente y creciente al ser humano de aislarse (y aislar) del mundo –natural– que lo contiene y preguntarnos si todo ello no es sino una muestra más del triunfo de esa consideración instrumental e instrumentalizada de la técnica o, más bien, de la parte técnica de ese extraño animal que somos.

Desde la perspectiva de Heidegger, esta *tecno-cultura* sigue omitiendo lo que verdaderamente representa la técnica, porque seguimos aferrados a concebirla únicamente como instrumento, en base a un interés de dominio. Desde la perspectiva de Ortega y Gasset, mantiene la imposición adaptativa que reclama la sobrenaturalidad que el hombre ha creado.

Siguiendo a Ortega y Gasset, el hombre, como animal racional que es, no es sólo simple biología, sino que es además un intruso en la biología. En el ser humano la técnica es un componente esencial de la vida humana y el hecho de que las “necesidades superfluas” o accesorias (y aquí es donde cabe estudiar el papel del arte y el juego) desborden con creces las estrictamente biológicas no hace sino acentuar ese carácter de animal de “vida inventada”, podríamos decir, incluso, de una especie que es ya avatar de sí misma.

El interés de este texto se centra en la relación de las creaciones estéticas y lúdicas con la técnica, y más concretamente en cómo esas creaciones definen aspectos relevantes de la existencia y gobierno de los hombres, pues en función de las características y aspectos que le han sido imbuidos podemos extraer conclusiones sobre cómo somos conducidos, sobre el tipo de mundo que habitamos e incluso, sobre el mundo del mañana.

Así, el sentido de estudiar estas creaciones es que por una parte nos ofrecen información acerca de cómo se han desarrollado (del curso, opciones y variantes que se han dado) y del ser que los ha creado, y por otra nos informan de cuáles son sus aspiraciones, intereses y focos de atención. Cuáles son y han sido sus formas técnicas, artísticas y de entretenimiento, qué visión tiene del mundo, cuáles son sus proyectos de vida y opciones existenciales y cómo aspira ser gobernado. Y es desde ese gobierno, desde la “biopolítica” o a partir de esa gestión de los hombres cuando cobra un verdadero sentido el concepto de dispositivo.

2. BIOPOLÍTICA Y CIBERPUNK: EL PAPEL DEL ARTE, LA TÉCNICA Y EL JUEGO

2.1. EL MUNDO COMO PLAYWORLD Y OBRA DE ARTE

Tanto el arte como el juego poseen aspectos comunes: una realidad aislada, reglada por normas propias, ficticia y real al mismo tiempo, ambigua, en cierto sentido libre y en términos ideales, no lucrativa.

Las últimas tecnologías han facilitado –aún más– poder jugar con la ambigüedad del mundo. Además, la relevancia del juego en el arte o de lo artístico en el juego (no sólo formalmente hablando, también desde las mecánicas de juego) muestra lo dificultoso o absurdo que puede resultar realizar una clasificación estricta según áreas. A lo que debemos añadir obras, ya clásicas, centradas explícitamente en la relación entre la tecnología, la representación y la identidad humana, como son las relativas a la cibernética, tanto práctica como teóricamente hablando, o toda la historia de los medios de comunicación y el arte producido desde mediados del siglo pasado.

Para Nicolas Schöffer el arte, la tecnología y el entorno debían conjugarse en un todo llegando a interesarse por el urbanismo. De hecho, una parte de los estudios de Nicolas Schöffer tiene que ver con lo que él llamaba “centros de desconexión” construidos en la ciudad de trabajo y “los centros estimulantes”, en las ciudades residenciales.

Con el surgimiento de grupos como Fluxus y el advenimiento de medios como la televisión, la unión de lo estético a la vida y el juego aún se hizo más patente. No obstante, desde los inicios comenzaron a surgir obras que no eran anti-televisivas, como es el caso de la creación del video *Global Groove* (1973), donde Paik mostraba su interés en la mezcla a través de fragmentos de video procedentes de diversas fuentes (tanto de creación propia, como de otros artistas, como de la televisión, tanto norteamericana como de otros países) o, de un acercamiento directo al medio como fue la emisión “global” de *Good Morning Mr.Orwell* (1984), el primer día de 1984, de forma simultánea en París y Nueva York, donde participaron numerosos artistas con sus imágenes, que Paik mezclaba en tiempo real. La ironía reside en que la novela de George Orwell describe un mundo gobernado por un régimen totalitario, donde la técnica es técnica de control de información y de/desde los sujetos que la producen.

La forma en la que fueron asimiladas las teorías de Marshall McLuhan en torno a los medios y la influencia que tuvieron en su momento, unidas a otras como una particular visión de la cibernética, tienen su reflejo en la asimilación tecnológica y medial que se estaba dando en la sociedad. En 1964 McLuhan escribió:

La presente aceleración no es una lenta explosión hacia afuera, desde el centro hasta los márgenes, sino una implosión instantánea y una fusión mutua del espacio y de las funciones. Nuestra civilización especializada y fragmentada, con su estructura centro-margen, está experimentando de repente un nuevo e instantáneo montaje de todos sus elementos en un todo orgánico. Este es el nuevo mundo de la aldea global (McLuhan 1964, 110).

Lo “extensivo” se asocia aquí a una capacidad ampliada del ser humano (la técnica como extensión) y los medios de comunicación del momento como la última de las revoluciones extensivas, con la capacidad de hacernos abarcar lo global.

Otros autores, como Herbert Marcuse, también contemplaron la importancia de la velocidad y la capacidad de los medios para modificar la percepción de las personas y la vida social, aunque sus enfoques eran más pesimistas.

Hoy en día, además, contamos con una gran cantidad de obras explícitamente lúdicas, así como de videojuegos, inscritos en salas y museos. Además, gracias a internet, los dispositivos móviles y las tecnologías de geolocalización GPS han surgido piezas que transformaban la ciudad o el espacio físico en espacio de juego, conjugándolo con aquello que los jugadores

podían ver en las pantallas: *Pirates!* (Staffan Björk y Peter Ljungstrand, 2000) *Can You See Me Now?* (Blast Theory, 2001), *PACMANHATTAN* (Franz Lantz + estudiantes, 2004), etc. Por no hablar ya de aquellos juegos que, de forma enrevesada, establecen un vínculo con lo real tan fuerte como los ARGs (*Alternative Reality Games*, o juegos de realidad alternativa) los cuales tienen, precisamente como rasgo determinante, una estética T.I.N.A.G. (This Is Not A Game).

Sin embargo, también cabe preguntarse si estas formas estéticas y lúdicas altamente tecnologizadas no son un síntoma más de aquello que ya observaron muchos autores a tenor de cómo la técnica se hacía ideología. O sí, dada la gran capacidad de absorción de la ingente maquinaria a la cual pertenecemos, no es un síntoma de nuestro tiempo que en dicha absorción participe profusamente lo estético y lo lúdico.

Varios autores de la escuela de Frankfurt destacaron la influencia y la interconexión entre la vida económica de la sociedad, el desarrollo psíquico de los individuos y las transformaciones en el ámbito de la cultura. Los autores exiliados a Estados Unidos estrecharon el vínculo entre la filosofía y la sociología. Gran parte de sus investigaciones giraban en torno a la personalidad autoritaria y la influencia de la industria de la cultura. De hecho, para las distintas corrientes de la perspectiva crítica, la técnica es determinante a la hora de definir las formas de relacionarse –y hacer– con el mundo, en los objetos y artefactos que lo habitan y en los cambios que asienta en los principios mismos de hombre, sociedad y cultura. Adorno y Horkheimer valoraron, ya entonces, la transición hacia un mundo administrado y una industria cultural; la transición hacia el horror racionalizador del dato, la pesadilla del entretenimiento como fin y la regresión de la Ilustración a ideología –pseudocultura– o, tomando sus palabras, por qué “la humanidad, en lugar de entrar en un estado verdaderamente humano, se hunde en un nuevo género de barbarie” (Horkheimer y Adorno 2005, 51).

Michel Foucault observó que en las sociedades de los siglos XVII y XVIII la disciplina y la vigilancia se ejercían controlando la actividad de los individuos; sujetos a una mirada escrupulosa y dispuestos para hacer uso de un tiempo por completo reglamentado, cuyo cuerpo debía disponerse a la sujeción de ritmos y ocupaciones determinadas, donde no había lugar para el juego o el divertimento. El tiempo de ocio pertenecía a una esfera distinta a la de la fábrica o el campo y frente a lo pesado y agotador se emplazaba el tiempo de descanso y el gozo. Ahora, cada vez más, la felicidad, la recreación y la satisfacción deben abarcar todo el tiempo y espacio posible; y las tecnologías (con los videojuegos como máximo exponente de los juegos actuales) tienen un papel crucial en ello. De hecho, al igual que ocurrió a inicios del siglo XX con el cine y la televisión, están cambiando las nociones espacio-temporales así como lo que tradicionalmente entendíamos como ocio y trabajo.

Para Rodrigo Mendizábal a través de estas tecnologías el individuo consigue salirse de sí mismo casi por completo. “Modela y ejercita el poder sobre territorialidades externas (espacios y cuerpos), además que se piensa desterritorializado y creador de sí mismo”. Añade la importancia de las heterotopías, en el sentido que se trata de lugares donde se instalan los simulacros en los individuos, y afirma que nuestras tecnologías pueden entenderse como una forma de heterotopías, “si es que asumimos que ellas suponen emplazamientos nuevos que hacen deslocalizar la vida de las personas hacia experiencias nuevas, en este caso de orden técnico” (Rodrigo 2004, 45). Y que ello es gracias al placer y la satisfacción que el hombre encuentra en la experiencia de la inmersión

Michel Foucault, hablando de las heterotopías, afirmaba que podríamos clasificar a cada una de las sociedades según las heterotopías que prefirieron y constituyeron y, lejos de tratarse de algo inmutable, cómo “toda sociedad puede perfectamente reabsorber y hacer desaparecer una heterotopía que había constituido antes, o incluso organizar otras que no existían todavía” (Foucault 1966, 22-23). Estudiar cómo y dónde se ubican los jardines, los cementerios, los cafés, los cines, los hoteles, los prostíbulos, las prisiones, las escuelas, los hospitales, etc. en cada sociedad y época nos habla, precisamente, de esas sociedades. Y, siguiendo a Sigfried Giedion (1941), estudiar cómo es la arquitectura, nosotros añadimos que no sólo del mundo físico,

puede ayudarnos a entender cómo es el espíritu o por qué tipo de hálito se ve embriagada una sociedad.

Para Foucault, no sólo el niño crea sus espacios imaginarios, también el hombre adulto, ubicándolos en la realidad pero a la vez fuera de todo lugar. Y esos lugares, en muchas de las ocasiones se relacionan de forma directa con un tiempo determinado; son además, espacio-temporales o, heterotopías y heterocronías a la vez.

“Yo sueño con una ciencia —bien digo, una ciencia— que tendría por objeto esos espacios diferentes, esos otros lugares, esas impugnaciones míticas y reales del espacio donde vivimos. Esta ciencia estudiaría no las utopías, puesto que hay que reservar ese nombre a lo que no tiene realmente ningún lugar, sino las heterotopías, los espacios absolutamente diferentes; y por fuerza la ciencia en cuestión se llamaría, se llamará, se llama ya, “la heterotopología”.

[...] En general, la heterotopía tiene por regla yuxtaponer en un lugar real varios espacios que, normalmente, serían, deberían ser incompatibles. El teatro, que es una heterotopía, hace suceder sobre el rectángulo de la escena toda una serie de lugares ajenos. El cine es una gran escena rectangular en cuyo fondo, sobre un espacio de dos dimensiones, se proyecta un espacio nuevamente de tres dimensiones” (Foucault 1966, 21-26).

En esa misma línea, pero desde la perspectiva de nuestras tecnologías y los videojuegos, McKenzie Wark (2007, 81-83) afirma que los espacios heterotópicos son variados y que cada uno tiene sus propias reglas y momentos o periodos. Existen tanto heterotopías de necesidades básicas (como cárceles, hospitales y escuelas) como heterotopías de lujo, banales e inútiles, pero son éstas últimas las que principalmente responden a necesidades estrictamente artificiales. Poseen espacios y tiempos asignados, así como subdivisiones en juegos y actos de jugar (a lo que debe añadirse que el espacio de juego puede contener otros espacios propios de la literatura, el arte, el teatro, el cine, etc.) y, aunque muchos autores han defendido que es la clase obrera la que principalmente juega, una teoría *gamer* sin prejuicios conlleva poder contemplar las heterotopías como precursoras del *gamespace* o espacio de juego.

Además, por *gamespace* no entendemos únicamente ese espacio virtual interno al videojuego, que se correspondería con el terreno de juego, el espacio de juego o el *playworld* en el que, tal y como apunta Gonzalo Frasca (2009), también debemos observar el significado de los signos adscritos al mismo. El *gamespace* es un concepto amplio que engloba el espacio y la realidad en la cual los juegos son jugados, debatidos y producidos. Sin embargo, dadas las características de nuestras tecnologías y la mecánica o el funcionamiento de nuestra época actual ¿podemos considerar el mundo como *playworld*?

Por una parte, la nuestra sería una sociedad empañallada deseosa de ejercer el poder, la interacción y la creación en los mundos virtuales (también, juegos y aplicaciones) que podríamos considerar como otra forma más de heterotopías, caracterizadas por poseer un espacio-tiempo determinado [mundo diegético] en las cuales los sujetos quedan inmersos y son persuadidos a realizar determinadas acciones y comportamientos, olvidando con ello cual debería ser la dirección habitual de su atención.

Por otra, tal y como introducíamos, la tecnología ha posibilitado formas de gobierno con características específicas y determinantes, donde el juego y el arte, o las formas lúdicas y estéticas participan en –o para– la inmersión de los sujetos.

La inmersión se encuentra estrechamente relacionada con el juego, con una segunda realidad. En el “círculo mágico” (en su noción tradicional) se da este “aislamiento” del mundo, donde el proceso circular forma parte del juego y el que juega –como si de una droga o un narcótico se tratara– lo hace en la medida en que queda envuelto. Además, tal y como observó Ortega y Gasset, el hombre es un animal técnico que posee una gran capacidad de ensimismamiento. Siguiendo a Johan Huizinga: “la humanidad se crea constantemente su expresión de la existencia, un segundo mundo inventado, junto al mundo de la naturaleza ”

(Huizinga 1938,16). Y, dado que el hombre es cada vez más técnico, este mundo inventado se presenta asociado a los dispositivos técnicos, cada vez más imprescindibles, y conformando la realidad principal del hombre.

Los dispositivos de visión y entretenimiento de los siglos XVIII y XIX establecían un vínculo directo con la sociedad de masas y el espectáculo, del mismo modo que era evidente la similitud del panorama (ciclorama) de Robert Baker con la arquitectura panóptica.

De forma similar, nuestros sistemas de visión y entretenimiento, cuyo origen se asocia, igualmente, a investigaciones científicas y tecnológicas, lo son también de masas, espectáculo y vigilancia, y ayudan a la sujeción de la sociedad al mercado.

2.1. DENUNCIANDO LO INEVITABLE: TECNOLOGÍAS, JUEGO Y ARTE PARA EL MERCADO

Desde finales de los años noventa, con el abaratamiento de los proyectores de vídeo, se hicieron populares las instalaciones que envolvían al espectador y se construyeron espacios en cuyo centro se ubicaba el sistema de navegación manejado por los usuarios.

Muchos dispositivos que provenían de investigaciones en la industria y el ejército fueron llevados a otros contextos, como el campo artístico, los museos de ciencia o el mundo de las atracciones.

Durante un largo periodo, por ejemplo, las cabinas de simuladores resultaron muy atractivas para el público, del mismo modo que navegar y recorrer la Tierra en todos sus rincones desde una visión aérea e industrial era algo asombroso.

El interés hacia los sistemas inmersivos, la realidad virtual, el muestreo del comportamiento de la población y la conducta presentada como forma de juego se ha acrecentado en las últimas décadas y cabe suponer que se trata, además, de formas de control y vigilancia cada vez más rentables.

Otros campos, como el campo artístico, se han hecho eco de esta situación, creando piezas u obras que reflejan este panorama.

Aquí destaca la obra de Harun Farocki cuya preocupación fue, precisamente, subrayar las características –no siempre visibles– de las sociedades a través del análisis de las imágenes y los dispositivos que las generan, así como de las funcionalidades insertadas en los dispositivos técnicos, con un recorrido que abarca desde los más tradicionales a los más actuales.

Los dispositivos propios de la técnica moderna (principalmente los vinculados a la robótica y la ingeniería genética) muestran avances apabullantes. Poseen, de por sí, un poder subversivo que radica en exponer una relación con el hombre que en muchos aspectos lo muestra como una tecnología caduca; lo que supone un acto desestabilizador.

Imágenes que controlan (Farocki, 2000) es un trabajo estrechamente relacionado con la disposición panóptica y en *I Thought I Was Seeing Convicts* (2000) y *Eye Machine I, II y III* (2000-2003) investiga la automatización y el uso de las tecnologías más actuales, desvelando sus estructuras de control. Estas estructuras tienen que estar sujetas a unas rutinas que forman parte de un proceso mayor: han sido programadas por un ingeniero y definidas por un analista, ambos subordinados a las demandas de una autoridad. Este proceso se desarrolla de manera inquisitiva dirigiendo la focalización de la máquina, cómo ve, cómo procesa la imagen, cómo nos ofrece los datos que obtiene, cómo trabaja con estos datos; y a qué título ha quedado relegada la mirada humana en todos esos procesos. Farocki se preocupa por la racionalidad y la causalidad dispuesta que invade cada vez más el espacio de los hogares. También, por los instrumentos que sirven para ostentar un poder y el poder asociado a la imagen; y en este sentido, es lógico que Michel Foucault sea un claro referente.

Foucault observó que en la época moderna, la burguesía capitalista del siglo XIX necesitaba afirmar su razón construyendo cárceles para los delincuentes y manicomios para

los locos, de la misma manera que el mercado, en otro momento [época anterior al s.XVIII] constituido como instrumento de justicia y reglamentación dedicado a proteger al comprador (para regular precios y evitar fraudes y robos), es ahora –en la época del post-capitalismo– un dispositivo para la gobernabilidad (Foucault 2004, 47). Es decir, la violencia y la obligación de la razón del mercado y no el derecho como razón gubernamental; y la economía como método e instrumento político: economía política.

En este caso, si seguimos con la obra de Farocki, en *Respite* (2007) rescata un vídeo de 1944 que a modo de anuncio trata de resaltar las bondades y eficiencia económica del campo de concentración de Westerbork y lo muestra (logotipo incluido) como una fábrica; y en *The creators of the shopping worlds* (2001), los managers e inversores de un centro comercial analizan de forma minuciosa numerosos aspectos asociados a la rentabilidad de l mismo, incluido los datos estadísticos –como por ejemplo a través de mapas electrónicos como *AnySite* y *CAP Risk*– para el emplazamiento y posteriormente, una vez construido, los movimientos del sujeto consumidor.

Aquí también se pone de relieve el estatus del mercado, donde la vigilancia, el reconocimiento de las zonas de interés y el estudio de los movimientos que hacen los clientes tiene una función clara: reorganizar el espacio y reubicar los elementos dentro de la arquitectura del edificio para obtener la mayor rentabilidad posible –mayor número de clientes y ventas.

Siguiendo lo expuesto se trata de la creación de espacios inmersivos dispuestos y reglados por los dictámenes del mercado como los espacios de deseo y divertimento; de ocio y entretenimiento.

El propósito inicial de *Simcity* (Maxis, 1989) era gestionar una ciudad con los recursos y el presupuesto del cual disponemos y saciar las ansias megalómanas de aquellos que quisiesen jugar a controlar el mundo, pero pronto se comprobó que la gente disfrutaba más creando los mapas o realizando una mala gestión o un mal control para sembrar el caos y ver qué ocurría. De hecho, inicialmente se tituló *Micrópolis* y, junto a *Raid on Bungeling Bay*, otra fuente de inspiración fue el relato Stanislaw Lem de *The Seventh Sally* (1974) en el que un ingeniero se encuentra con un antiguo tirano y le crea una miniciudad con habitantes artificiales para que les oprima y torture.

En *Vigilance 1.0* (Martin Le Chevallier, 2001) lo que sobresale es cómo el sistema está diseñado para contemplar a cada ciudadano como un delincuente en potencia. El videojuego está realizado en perspectiva isométrica y con una apariencia de pantallas divididas que recuerda los sistemas de cámaras de seguridad. Sitúa al jugador al frente de un sistema, como si fuese un vigilante, poniéndole en la tesitura o forzándole a ejercer de forma implacable un control escrupuloso, ya que el no actuar es interpretado por el juego como irresponsabilidad.

Otros *softwares* o videojuegos relacionados son *Kaisersrot* (Alexander Lehnerer, 2000) en el que muestra los beneficios de utilizar la programación para planificar y diseñar las ciudades de forma racional y *Spacefighter* (Winy Maas, 2006) basado en simular entornos urbanos dentro de un panorama global.

Para J. Crary, las obras de Foucault y Debord, pese a representar pensamientos muy diferentes y definidos, mantienen una crítica a cómo uno de los pilares fundamentales de la sociedad capitalista es la producción de individuos aislados desde la comunicación y dóciles y disciplinados a partir de las posibilidades de elección (Crary, 1999, 78-80). De hecho, para Debord, los medios de comunicación de masas y el espectáculo no son sino una forma más de disponer los cuerpos y producir sujetos unificados, informados y comunicados en tanto aislados.

En *Fahrenheit 451* (R. Bradbury, 1953 / F. Truffaut, 1966) un régimen fascista tiene como objetivo apagar cualquier idea contraria a su política: restringe el juicio humano instalando pantallas y quemando todo libro que pueda originar pensamiento; en *La naranja mecánica* (Stanley Kubrick, 1971) el protagonista es un joven descontrolado cuyo comportamiento tratan de corregir mediante una terapia audiovisual; en *Videodrome* (David Cronenberg, 1983) el protagonista se ve excitado por una grotesca pantalla; en *Rollerball* (Norman Jewison, 1975)

el gobierno controla a la población a través de un espectáculo televisivo donde todo vale; en *Her* (Spike Jonze, 2013) un sistema operativo resulta más atractivo que los humanos, llegando a resultar peligroso para la perpetuidad del género humano; en *Strange days* (Kathryn Bigelow, 1995) los protagonistas exhiben un dispositivo capaz de grabar en primera persona las sensaciones experimentadas por alguien para comercializarlas, invocarlas posteriormente o provocarlas y reproducirlas sobre otra persona; en *They Live* (John Carpenter, 1988) el protagonista descubre que con las gafas puestas, tras los eslóganes y mensajes de las vallas publicitarias, las revistas o los objetos cotidianos manejados, se esconden sentencias como "obey", "conform", "sleep", "no thought" y "buy"; en *Privilegio* (Peter Watkins, 1967), *El show de Truman* (Peter Weir, 1998), *Gamer* (Mark Neveldine, 2009) o el conjunto de capítulos que componen la serie *Black Mirror* (2011...), la población está por igual alienada; sin olvidar la importancia de dos obras precursoras y pioneras como *Un mundo feliz* (A. Huxley, 1932) y *1984* (George Orwell, 1948).

Todas estas ficciones nos hablan de cómo somos y lo que somos. Supone poder estudiar las imágenes que producimos y relacionarlas con determinados contextos espacio-temporales para analizar cómo son los sujetos que éstas –tanto las sociedades imaginadas como las asentadas en una "realidad"– producen. Supone tener en cuenta los simulacros y lo expuesto en torno a las heterotopías y las tecnologías. Y supone volver a retomar la cita que recogía J. Crary sobre tener en cuenta u observar cual era "la dirección habitual de la atención" en una determinada especie o cómo la tecnología jugaba un papel esencial para asignar lo que debía ser objeto de atención para las masas de forma externa.

No se trata de ir contra el poder porque siempre van a existir relaciones de "gobierno", incluso en nosotros mismos, y son necesarias, del mismo modo que sería absurdo ir contra la razón porque la noción de hombre implica *per se* la de razón, también necesaria. Sin embargo, lo que sí tiene sentido es ser conscientes de esos sistemas de poder, control y razón, estudiar diversas formas de gobierno y racionalidad (vinculadas además con nociones estéticas), ya que nos van a hablar de aquello que hace de los sujetos, sujetos particulares. En concreto, hijos de un "tiempo" y una tecnología, con los métodos científicos como soporte legitimador.

Y se trata de aspectos que nos devuelven, una vez más, a preguntas relativas al hombre y la técnica, pues hemos de entender este "gobierno" actual, esta conducción, como una forma que alienta el proceder "pasivo" del hombre. Con lo que finalizamos es preguntándonos de nuevo si, dadas las características que definen al ser humano, no es ingenuo pensar que podamos disfrutar de un "feliz" emplazamiento.

Referencias

- Crary, Jonathan. 2008. *Suspensiones de la percepción. Atención, espectáculo y cultura moderna*. Madrid: Akal.
- Ehmann, Antje y Eshun, Kodwo. 2013. "De la A a la Z (o veintiséis introducciones a Harun Farocki)", en *Harun Farocki, Desconfiar de las imágenes*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Foucault, Michel. 2010. *El cuerpo utópico. Las heterotopías*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Foucault, Michel. 2008. *Nacimiento de la biopolítica. Curso en el College de France (1978-1979)*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Frasca, Gonzalo. 2009. "Juego, videojuego y creación de sentido, una introducción", en *Comunicación, Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales. Videojuegos y comunicación: hacia el lenguaje del videojuego*, nº 7. Sevilla.
- Huizinga, Johan. 2008. *Homo Ludens*. Barcelona-Buenos Aires: Alianza-Emecé.
- McLuhan, Marshall 1996. *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.
- Rodrigo Mendizábal, Iván. 2004. *Máquinas de pensar: videojuegos, representaciones y simulaciones de poder*. Quito: Abya-Yala.
- Rutsky, R. L. 1999. *High Techné: Art and Technology from the Machine Aesthetic to the Posthuman*. Minneapolis-London: University of Minnesota Press.
- WARK, McK., 2007. *Gamer Theory*. Harvard: Harvard University Press.