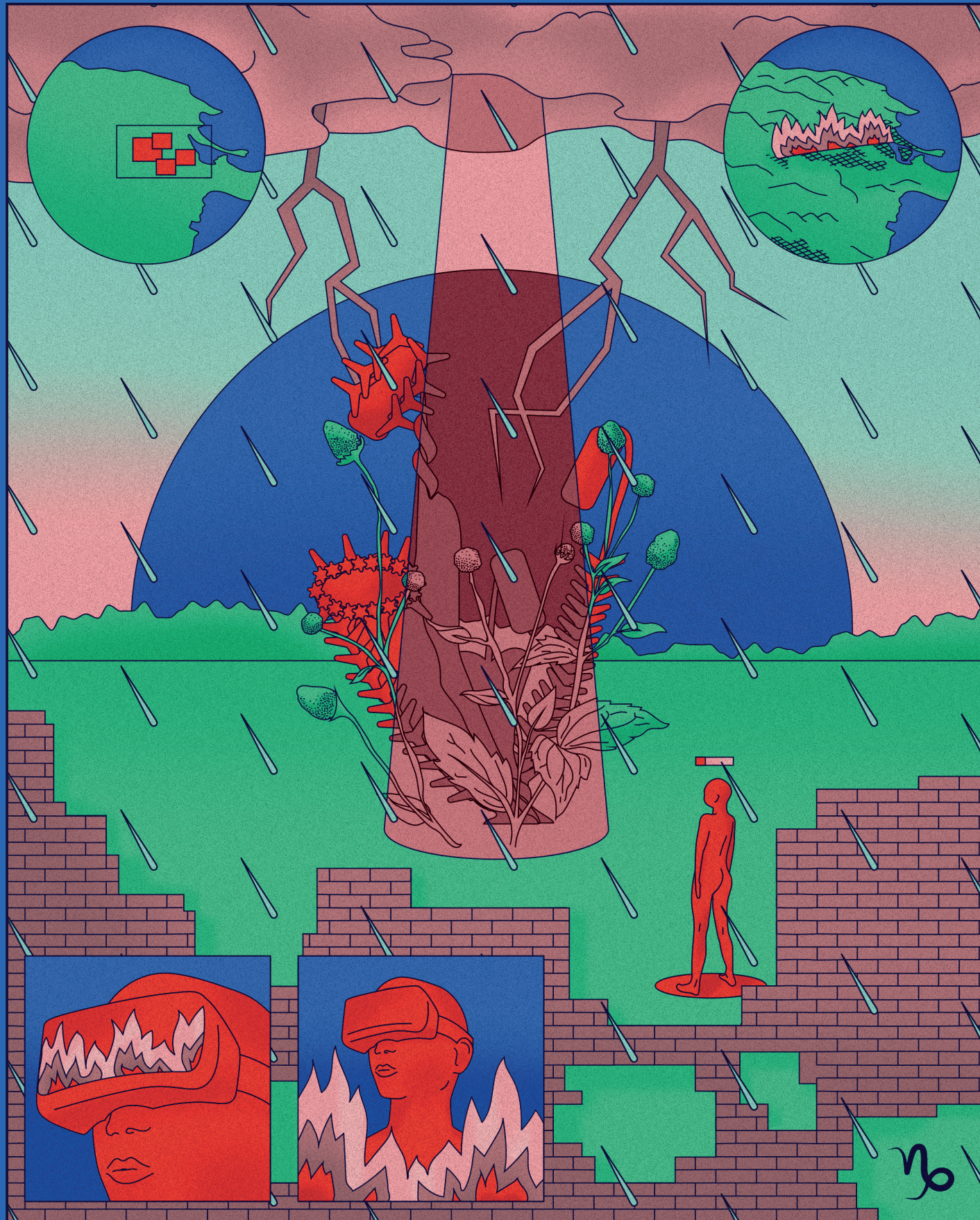


¡La nave se incendia!

Imaginarios virtuales y cambio real

*Texto: Pablo Chiuminatto.- Ilustraciones: Pili Valdivia
Capturas: Epic Games, Kojima Productions, Guerrilla Games*



“Se había criado en las Granjas OrgnInc, donde su padre trabajaba con los cerdones, cerdos transgénicos diseñados para alojar una amplia gama de tejidos humanos —lo mismo riñones que tejido cerebral— destinados a trasplantes. Luego trasladaron a su padre a VitaMorfis (...) donde Jimmy ya adolescente conoció a Crake (...) Su común interés en la pornografía por Internet y los más complejos juegos en línea los volvió inseparables. Entre esos juegos se contaba Extintatón, cuyo administrador era una críptica figura llamada MaddAddam («Adán le dio nombre a los animales vivos. MaddAddam se lo pone a los muertos»). Los dos amigos entraron en contacto con él por medio de una sala de chat a la que sólo podían acceder los Grandes Maestros del juego que se habían ganado esa confianza”¹

Este es uno de los párrafos que recibe a los lectores de la novela de Margaret Atwood, recientemente traducida al español, titulada *MaddAddam* (2021). Ciencia ficción o ficción especulativa —para recordar a Ursula K. Le Guin— en esta obra en clave ecológica, Atwood enseña el vaticinio de un mundo post-pandémico. La literatura sirve así como umbral entre ficción y no ficción, arqueología de un presagio. En la novela, los adelantos en la biología permiten que el personaje de Crake —al intentar salvar al planeta de una catástrofe ecológica— reemplace buena parte de la humanidad por unos humanoides inocentes y herbívoros llamados crakers. De los humanos solo quedan algunos sobrevivientes.

Ambos procesos, el de la crisis ambiental y el de la revolución tecnológica, ya no en la novela sino en lo que llamamos realidad, representan la base de la transformación reciente de lo humano. Ya no es una cuestión del futuro. El tono cada vez más grave de la amenaza planetaria, contrasta fuertemente con la brecha entre los datos (mediciones, demostraciones y extrapolaciones), y el débil alcance de las acciones —tanto individuales como colectivas—, que no aseguran un porvenir satisfactorio. La insuficiencia de las políticas, los servicios, las leyes, así como de los distintos saberes queda demostrada diariamente². La urgencia del cambio radical de hábitos para enfrentar la otra tesis, la de la autodestrucción humana, se evidencia en la necesidad de una nueva lógica, ya no puramente racional, sino razonable³.

Desde hace milenios, la disputa por la noción de lo real ha sido cruenta. Actualmente, en el universo de los videojuegos y las simulaciones, se cifran futuros imaginarios en los que podemos establecer fértiles paralelismos que, por desgracia, resultan presagios radicalmente distópicos. Ejemplos hay muchos. Los principales motores de este tipo de herramientas de producción de realidad virtual son Unity, Havok y Unreal Engine. Todas, potentes plataformas de creación 3D en tiempo real para imágenes fotorrealistas y experiencias inmersivas. Mientras,

hay voces que anuncian que el futuro posible vendrá desde un laboratorio de realidad virtual, como lugar de modelamiento de ese o este universo que suponemos real y que quizá, tal como la película *Matrix* popularmente planteó, no sea más que la actualización de otra simulación virtual que nos acoge desde siempre⁴.

En el cosmos lúdico de los pseudomundos digitales se prueban los límites de la ficción especulativa convertida en visiones. *Death Stranding*, videojuego lanzado en 2019 por Kojima Productions, transcurre en un contexto post-apocalíptico, donde el mundo de los vivos y el de los muertos se fusionan con tres consecuencias. Primera, los muertos intentan arrastrar a los vivos al más allá. Segunda, una forma de lluvia acelera el paso del tiempo de todo lo que toca. Y tercera, la amenaza de explosiones de antimateria, llamadas vacíos. En esta distopía, los jugadores deben cruzar un desmembrado Estados Unidos, de este a oeste, para reconectar el país y evitar la extinción de la humanidad.

¿Más ficción, más realidad? La aparición de la pandemia de covid-19, en 2020, precipitó la virtualización global y el salto al teletrabajo y la teleconvivencia. Las estrategias comunicacionales eco-amistosas han sido rápida e intensamente asumidas por gobiernos, empresas e instituciones. No obstante, la reversión real de los índices de emisiones de carbono no se logra. Contrario a la advertencia: —¡la nave se incendia!... la humanidad no consigue un salto reactivo para lograr un porvenir viable. Todo muestra una y otra vez la misma conjetura. Al inicio de la pandemia algunos señalaron que el principal vidente de la crisis sanitaria había sido Bill Gates en una charla TED en 2015. Sin embargo, en realidad fue la ficción especulativa, literaria y cinematográfica, décadas antes, la que anticipó estos acontecimientos. El problema humano está en suponer que la ficción no es una forma de conocimiento, una que ciertamente trabaja con los datos de la subjetividad, pero no por eso menos reales.

“

El problema humano está en suponer que la ficción no es una forma de conocimiento, una que ciertamente trabaja con los datos de la subjetividad, pero no por eso menos reales.

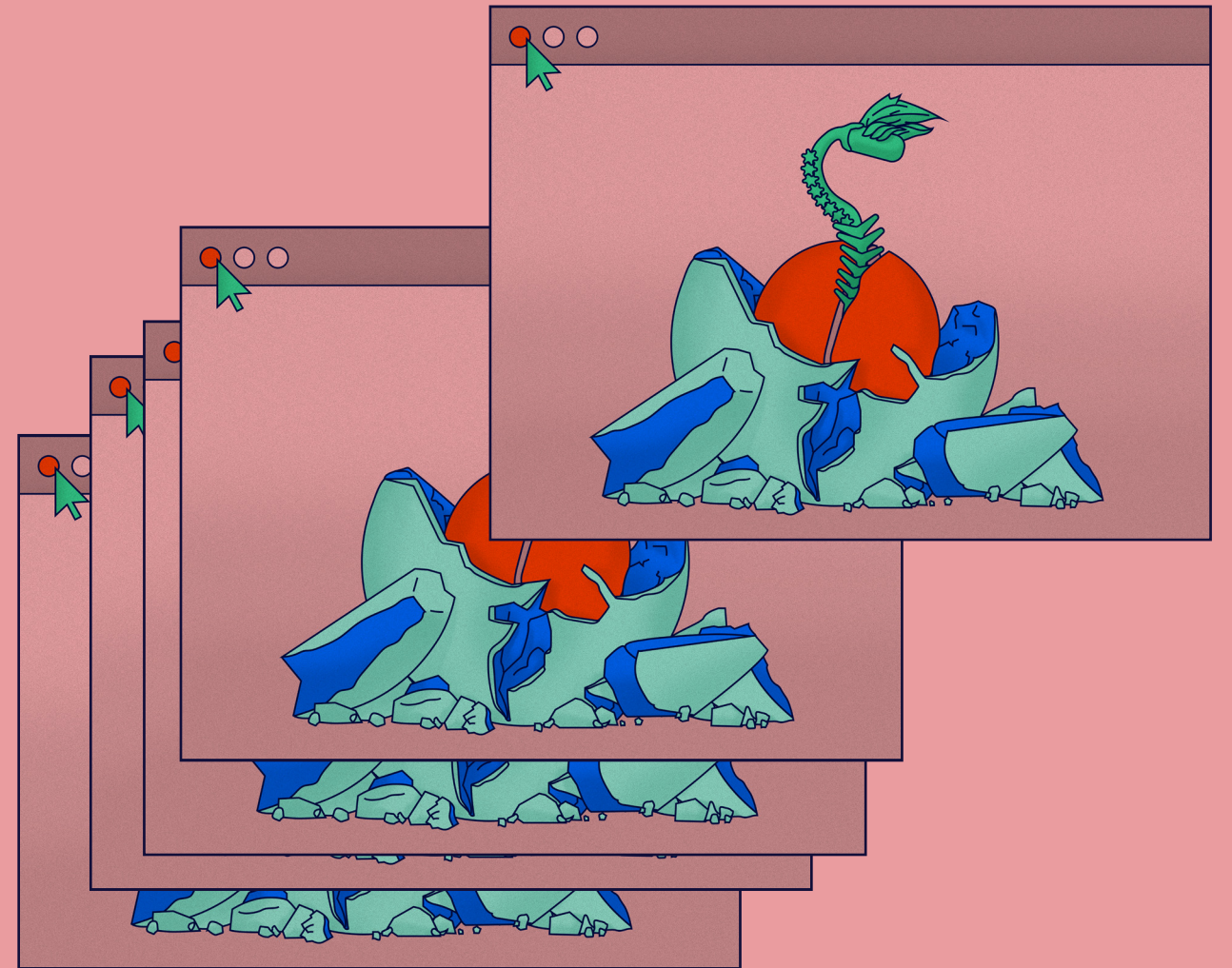
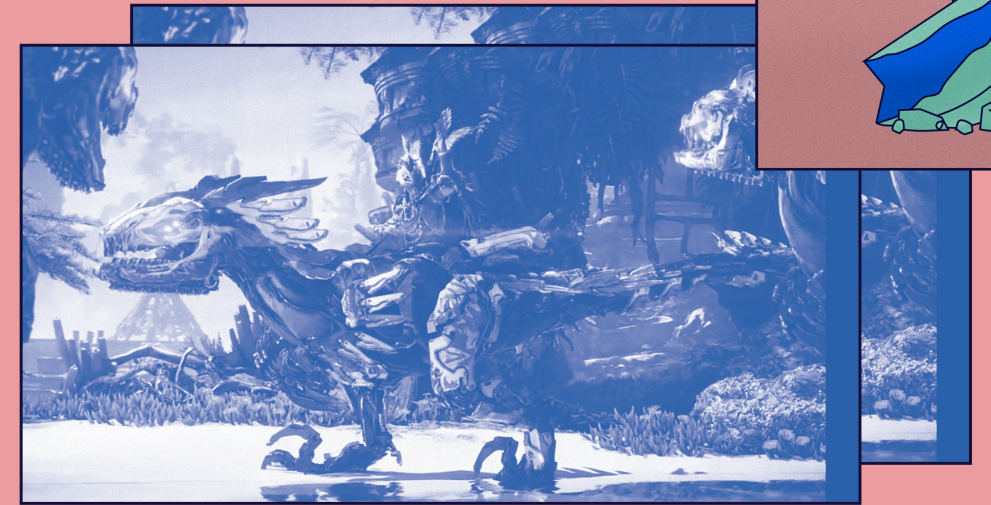
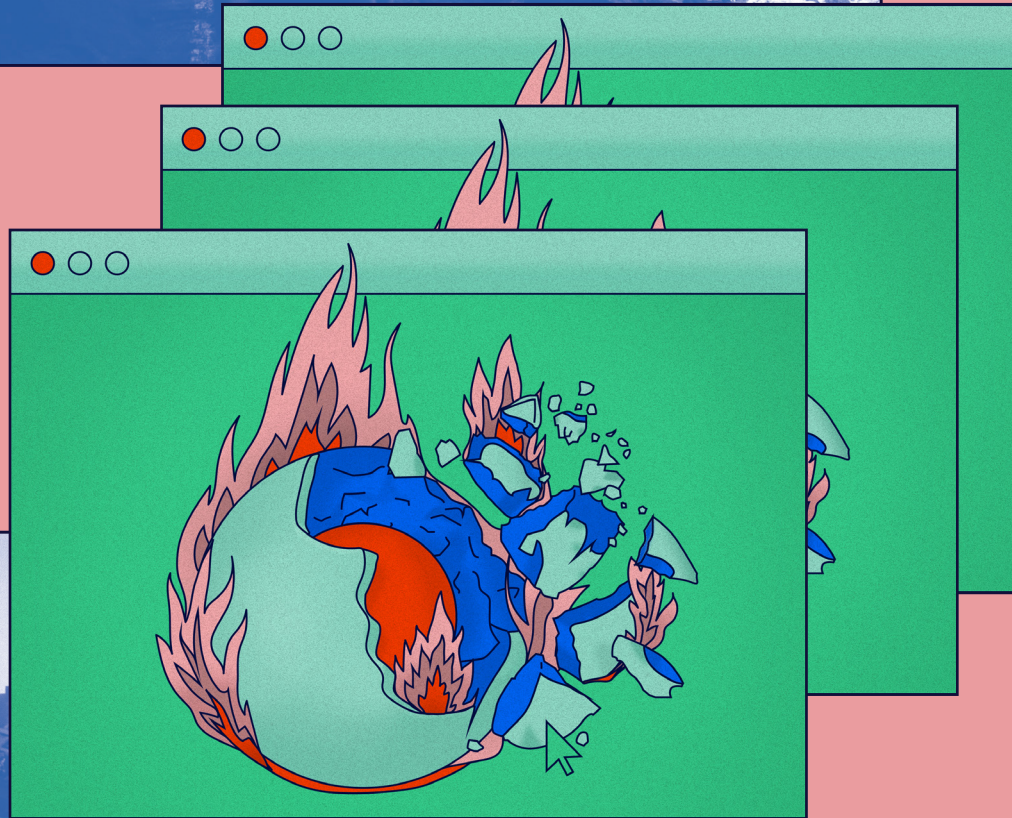
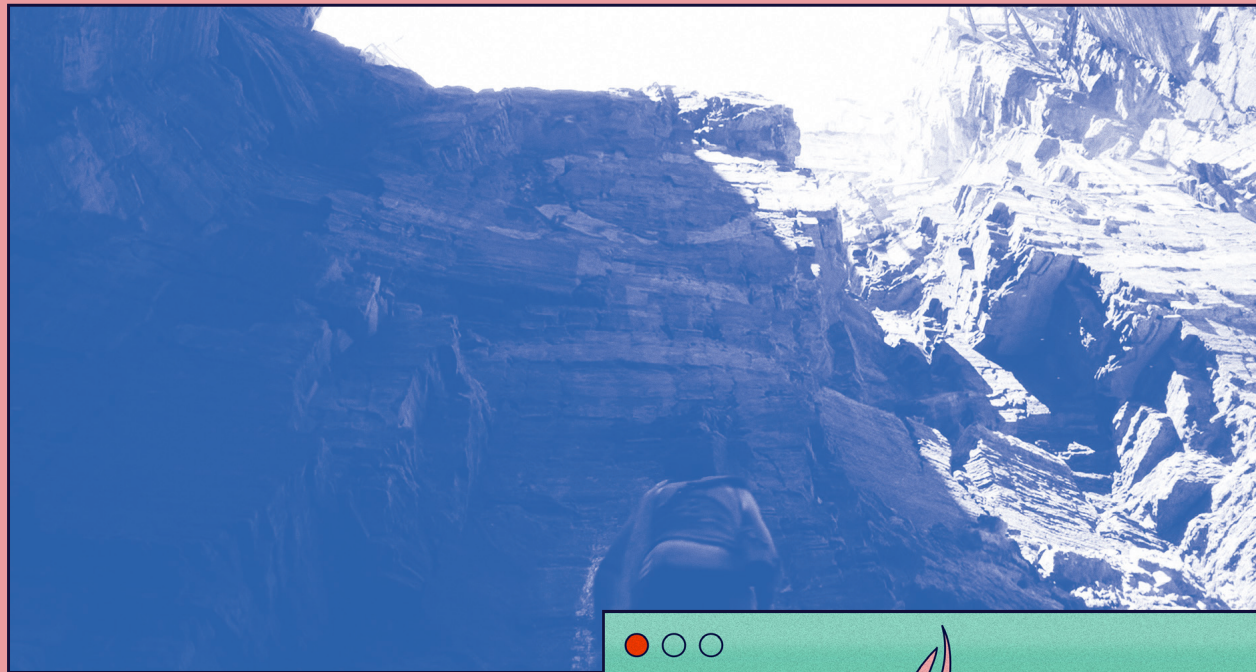
Recientemente, en el discurso inaugural de la COP26, el primer ministro del Reino Unido aludió a la caída del Imperio romano, para hacer patente la velocidad de la debacle, como símil planetario de la catástrofe. Entretanto, el primer ministro ruso propuso participar por videoconferencia, igual que el de China, Estado identificado actualmente como el mayor emisor de CO2 del mundo. En el fondo, una demostración patente de desinterés. Algunos medios consideran que el líder británico recurrió a los clásicos, aunque tal vez la referencia venga de los juegos de video. El año 2019 los creadores del conocido videojuego de estrategia por turnos *Civilization*, lanzado en 1991, presentó su sexta versión *Gathering Storm* (La tormenta que llega). Mientras las versiones anteriores proponían a los participantes los grandes paradigmas de la cultura y la historia humana, la última entrega muestra la inminencia de la catástrofe climática y sus efectos, variables que obligan a colaborar en el juego.

No es posible abandonar ni detener la nave que nos transporta. Las posibilidades humanas de revertir los efectos son inversamente proporcionales a la capacidad de destrucción, y parecieran depender de variables que mutan velozmente. La especie que generó el incendio del navío, paradójicamente, es la responsable de la conservación de las formas de vida que cohabitan el planeta. Desde cierta perspectiva, el núcleo de esa fuerza autodestructiva está cifrada en las bases de la Revolución Industrial, hace más de dos siglos. Y aunque hay disputas

sobre la responsabilidad y nocividad de los efectos de esa revolución, las alternativas provendrían —para algunos— desde las nuevas tecnologías y la innovación radical. Para otros, esta última fase revolucionaria, la de las tecnologías de la información y la comunicación, sería uno de los factores que influye negativamente en el hallazgo de las soluciones ante la crisis.

Son más de setenta años de copiosas evidencias del desastre ambiental, como lo señaló la novel activista Greta Thunberg en la COY16, antesala a la COP26, al ilustrar el débil compromiso de los gobernantes con un recurrente “bla, bla, bla...”. Las amenazas apocalípticas no bastan, es claro. La fascinación morbosa que producen las imágenes de destrucción es parte del hechizo. La identificación, el análisis y la discusión sobre las representaciones asociadas son un medio para conectar los imaginarios que permitirán figurar alternativas. Es evidente que el miedo puede también motivar la negación más radical. Es más, pareciera tratarse de uno de los ejes que determina las dificultades de negociación a la que se enfrentan quienes efectivamente buscan que sus acciones sean reconocidas entre las operaciones para reducir los efectos del cambio global.

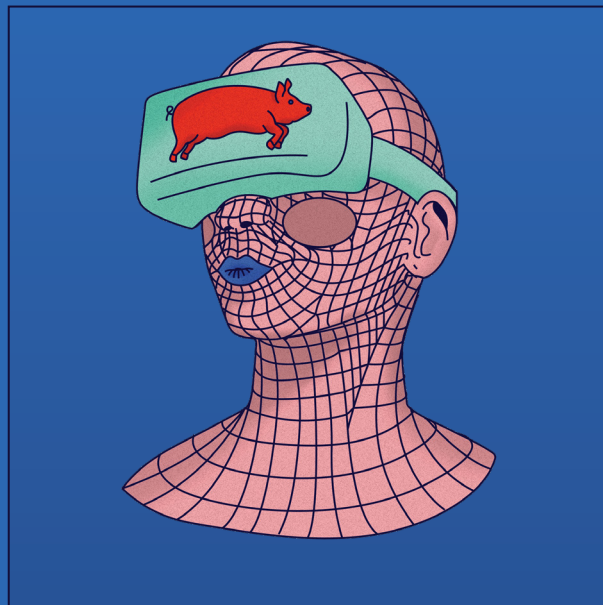
Ciertas razones, las verdades, las certezas, no logran el mismo alcance que una simulación de vuelo o una intervención quirúrgica virtual, tampoco la potencia del realismo de los juegos de video. Lo paradójico, entonces,



Página de enfrente. Arriba. Captura de pantalla de un demo utilizando Unreal Engine 5, un motor de videojuegos creado por Epic Games. Se ha utilizado en una variedad de géneros, incluyendo videojuegos de sigilo, lucha y RPG. Con su código escrito en C++, el Unreal Engine es una herramienta utilizada actualmente por muchos desarrolladores de juegos. **Abajo.** Captura de pantalla de Death Standing (2019), videojuego de acción y exploración en mundo abierto desarrollado por Kojima Productions. **Arriba.** Captura de pantalla de Horizon Forbidden West (2022), juego de acción desarrollado por Guerrilla Games. Este juego es la secuela de Horizon Zero Dawn (2017), y se juega en un mundo abierto post-apocalíptico con una perspectiva en tercera persona.

“

La ficción predice, es una forma de saber, por lo tanto también en ella están latentes las variantes de la solución a la crisis, más allá de un fin unívoco, mundial.



es que si la primacía de la razón y su narrativa realista sirvió de marco y aspiración del desarrollo humano en los últimos tres siglos de producción acelerada, es quizás tiempo de reconocer la responsabilidad que tiene dicho modelo en habernos conducido hasta este punto de crisis global. Incluso más, tal vez es ocasión de plantear la alternativa a esas formas extremas de razonamiento y, por qué no, quizás probar ahora con la ficción o directamente con la fantasía.

En 2022 será lanzado *Horizon Forbidden West*, secuela de *Horizon Zero Dawn* (2017), donde se juega en un mundo abierto post-apocalíptico con perspectiva en tercera persona, en la que los participantes controlan a la protagonista: una cazadora de letales tecno-dinosaurios, que viaja hacia un estado de California devastado por tormentas masivas. Estos juegos, pesimistas para unos, realistas para otros, muestran la condensación, mezcla de real-virtual, entre tecnología y ficción clásica⁵. Su alcance permite comprender cómo la misma representación de los humanos dentro de los videojuegos facilita reflexionar acerca de la experimentación con la naturaleza y la tecnología⁶. Sin duda hay muchos tipos de videojuegos y no es comparable la gran industria con el cosmos independiente. No obstante, las variantes que describen, tanto el porvenir catastrófico como aquel potencial utópico de salvación, están guiadas por vectores de subjetividad que permiten comprender las "nuevas solidaridades" necesarias para un "nuevo contrato natural" como soñaron, a fines del siglo XX, Félix Guattari y Michel Serres respectivamente⁷.

Ejemplos de juegos que escapan de una lógica agónica y apocalíptica sin duda existen. Logrando romper la tendencia catastrofista, plantean formas de ficción que

podrían justamente ayudar a instalar una imaginación alternativa para proyectar futuros más empáticos, fundados principalmente en ucronías y utopías. Como ejemplo es posible recorrer los micromundos desarrollados desde comienzos de siglo, como *Carto*, *Samorost*, *Botanicula*, entre otros. En ellos se proponen cosmos lúdicos que ofrecen formas distintas de integración de mundos y que motivan a los participantes a concebir narrativas ecológicas de escucha y colaboración.

Interfaces, imágenes sintéticas y especulativas lo revelan. Es urgente imaginar escenarios, ya no solo que predigan, sino también que propongan alternativas a la de la imaginación ambiental apocalíptica⁸. Apremia cambiar posiciones de sensibilidad política y económica que no quieren ver y comprender lo que la ciencia prueba, y que representan fuerzas de resistencia e incluso de negación del trance que vive el planeta. Es preciso ensayar también una épica no agónica, que desafíe el relato del fin del mundo, y en esto la realidad virtual, las simulaciones, pueden ser una herramienta de notable elocuencia, así como han sido un modelo de aprendizaje para la ingeniería aeroespacial y la medicina. Por el bien del planeta, precisamos una contraparte optimista, utópica⁹; aunque no por eso ingenua. A la manera de la novela de Charles Yu, *How to Live Safely in a Science Fictional Universe* (2010), que imagina viajes en el tiempo para corregir el pasado, la civilización humana podría hacer lo mismo, pero en el tiempo presente como reconfiguración del futuro probable. La ficción predice, es una forma de saber, por lo tanto también en ella están latentes las variantes de la solución a la crisis, más allá de un fin unívoco, mundial. Parte de la aspiración debe ser integrarlas para poder seguir el viaje. ♦

Referencias

1. Atwood, M. (2021). *MaddAddam. Salamandra*.
2. Para el caso chileno: Costa Cordella, E. (2021). *Por una constitución ecológica: replanteando la relación entre sociedad y naturaleza. Catalonia*.
3. Lalouche, S. (2016). *El decrecimiento ¿un proyecto para el futuro? Conferencia en Puerto de Ideas*.
4. Bostrom, N. & Cirkovic, M. (Eds.). (2011). *Global catastrophic risks. Oxford University Press*.
5. Abraham, B. & Jayemanne, D. (2017). *Where are all the climate change games? Locating digital games' response to climate change. Transformations*.
6. Chang, A. (2019). *Playing nature: Ecology in video games. U of Minnesota Press*.
7. Guattari, F. (1996). *Las tres ecologías. Pre-Textos. // Serres, M. (1991) El contrato natural. Pretextos*.
8. Forns-Broggi, R. (2012) *Nudos como estrellas. ABC de la imaginación ecológica en nuestras Américas. Nido de cuervos*.
9. Bartosch, R. (2019). *Anthropocene F(r)ictions: Transcultural Ecology and the Scaling of Perspectives. In Literature, Pedagogy, and Climate Change (1-13). Palgrave Macmillan, Cham*.