

ARDIDES ANTE EL ESPECTÁCULO EN AMÉRICA CENTRAL

Jorge Albán

La Wii, videoconsola de juegos Nintendo de séptima generación, se agotó en cuestión de horas el mismo día de su lanzamiento en Noviembre del 2006, debido a que la compañía solo había proyectado vender 400.000 unidades. Esto no volverá a suceder, pues desde entonces Nintendo fabrica y vende 250.000 consolas Wii semanales.¹ Este aparato lleva la experiencia de inmersión más allá de lo que hasta ahora había sido posible, mediante extensiones inalámbricas capaces de detectar movimiento y rotación en tres dimensiones. Al jugar Wii sports, por ejemplo, se ha de mover el control con todo el brazo (involucrando grupos musculares mayores), como si se tratara de un bate de baseball, raqueta de tenis o guante de boxeo. Las consolas de videojuegos anteriores se limitaban a ofrecer texturas y personajes más realistas, gráficos más fluidos y verosímiles y acciones más rápidas y complejas, pero el propósito sigue siendo el mismo: proponer al usuario experiencias de inmersión cada vez más catárticas y narcotizantes.

No es de sorprender que la industria del videojuego, que hace años tomara el relevo económico de la industria cinematográfica, también haya heredado la vocación de saciar la sed de emociones fuertes de los espectadores. Sospecho que esta estrategia de saturación sensorial, de presentar las cosas *larger than life*, como les gusta decir a los *media* estadounidenses, es una de las razones por las que algunos personajes de caricatura, como los Simpson, a menudo parecen mucho más reconocibles y reales que personajes caricaturescos de carne y hueso como los protagonistas de Friends o de tanto cine Hollywoodesco de héroes improbables e inevitables finales felices.

Tal énfasis en la sobredosificación sensorial y las apariencias más que en el funcionamiento o motivación tras las cosas, es frecuente no solo en el entretenimiento sino también en los medios noticiosos y campañas político-militares de las sociedades contemporáneas. Desde hace varios años el antídoto a este mal está siendo aplicado por varios artistas mediante estrategias de lentificación visual. Estas buscan trascender la mera ASIMILACIÓN de experiencias a esquemas mentales ya existentes. Su propósito consiste en frenar el ritmo de los estímulos para potenciar la ACOMODACIÓN de nuevas experiencias en esquemas nobles, de manera afin a la teoría de desarrollo cognitivo de Piaget.²

Ir más despacio y frenar la asimilación de elementos y dinámicas, permite al usuario una inmersión más consciente y propiciadora de pensamiento crítico, estimulando nuevas formas de pensar y percibir las cosas, aquello que Piaget llamara ESQUEMAS MENTALES. Si bien los experimentos con fragmentación y sobreposición en la edición aún son favorecidos por muchos artistas del video en Centroamérica, creadores y creadoras de Honduras, El Salvador y Costa Rica experimentan con desacelerar uno o varios momentos de la producción, circulación o consumo de sus propuestas visuales.

¹ <http://es.wikipedia.org/wiki/Wii>

² Piaget, Jean (2001). *Psychology of Intelligence*. Routledge Classics, New York.

La fotografía se vuelve así un referente inevitable para estas formas lentas de ver, distribuir o experimentar la visualidad, ya sea mediante resignificaciones técnicas o resemantizaciones de funciones sociales de lo fotográfico. Tal es el uso que el artista hondureño Hugo Ochoa hace de la *photo opportunity*, en la obra KUNG FU [<http://www.artenemo.org/>], donde construye una retórica alrededor del acto de posar y aguantar la pose para la cámara. El *punctum*, o elemento resemantizador, radica en que no se trata de políticos a la caza de votos, o de parientes políticos en efímera armonía fotográfica, sino de habitantes de la calle en profundo estado de ebriedad.

Los personajes retratados por Ochoa realizan improvisadas pero insólitamente sugerentes poses para el aparato, que el autor logra vincular con líneas de pensamiento filosófico de la humanidad. Establece así un mortificante juego visual de equívocos y reconocimientos entre la erudición y la supervivencia callejera, aderezado con referencias al movimiento anti CAFTA o TLC que durante los dos últimos años ha polarizado las sociedades centroamericanas.

AYER SE FUE [<http://www.artenemo.org/>] del salvadoreño Víctor Rodríguez resemantiza la técnica de la imagen fija mezclando fotografías de niños en la calle con estáticas secuencias de video de un estudiante absorto en un pupitre abandonado. La paradoja temporal de fotos fijas que componen una secuencia en el tiempo y video en el que nada se mueve, se agudiza con frases informales de resonancia existencialista, que remiten al fracaso del sistema y pérdida de la ilusión e inocencia desde un país que parece dispuesto a aplicar la receta neoliberal del norte a cualquier precio social.

Ileana Arauz recurre a estrategias de literatura ergódica³, aquella que permite al usuario generar sus propias y múltiples narrativas mediante navegación no lineal a través de una serie de fotografías inmersivas en LA OTRA CARA [<http://www.artenemo.org/>]. El tiempo en la obra de Arauz es extendido en el momento del consumo de la obra, al hacer que el espectador recorra cada escena y tome conciencia de detalles verosímiles y metafóricos que en fotos no inmersivas a resolución de pantalla, fácilmente pasarían inadvertidos.

Tras una fachada de hiperrealismo voyeurista, esta autora propone hilvanar, y aún proyectar, nuestra propia experiencia recombinaando momentos y lugares discontinuos de fé, temor e inocencia. Al invitar, de forma sumamente a diferencia del Wii, la participación de inteligencias no solo visuales, sino también sonoras, espaciales y kinestésicas, Arauz propone elementos y perspectivas de la antropología posmoderna abogada por Coover⁴ para reflejar la profunda crisis de valores padecida por Costa Rica en años recientes.

Mayra Barraza, desde el Salvador, también recurre a una estrategia de ralentización temporal para con la imagen en 100 DÍAS EN LA REPÚBLICA DE LA MUERTE [<http://www.republicadelamuerte.blogspot.com/>], para llamar la atención sobre la fragilidad

³ Montfort, Nick (2003). *Twisty Little Passages: An approach to Interactive Fiction*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

⁴ Coover, Roderick (2003) *Cultures in Webs: Working in Hypermedia with the Documentary Image*. Publicado en formato CD para Macintosh y Windows por Eastgate Systems Inc.

y devaluación de la vida humana. Su ardid consiste sin embargo en frenar el momento la distribución y descarte de fotografías e informaciones de asesinatos violentos extraídos de los medios de comunicación. Estas imágenes y datos normalmente se ahogan en el mar de crímenes violentos cometidos a diario en la guerra civil *de facto* que aún padece El Salvador. Este proyecto, en forma de Blog y mantenido durante 100 días, contó 575 asesinatos, cifra escalofriante, sobre todo al considerar que gran parte de las muertes violentas ni siquiera aparecen reportadas en los medios.

Barraza logra sacudir la llamada “fatiga de compasión”, término acuñado por la crítica Martha Rosler⁵, para referirse a la pérdida de la capacidad de asombro, sensibilidad y compasión por parte de las audiencias al estar expuestas a similares imágenes y noticias extremas de forma rutinaria. Las respuestas a este Blog variaron desde el shock de quién reconoció víctimas, hasta la toma de conciencia de que la violencia no se resuelve con más violencia, pasando por el silencioso horror de percatarse que la mayoría de los asesinados no eran ni maras ni militares, sino gente como usted o como yo, en sus lugares cotidianos de trabajo, esparcimiento o habitación

Estos cuatro centroamericanos no son ni los únicos ni los primeros en aplicar técnicas de ralentización a su visualidad. Reconocidos y laureados autores del Istmo Centroamericano, como el artista conceptual panameño Jonathan Harker o el cineasta costarricense Jürgen Ureña también experimentan con dichas estrategias, tal y como hiciera Bill Viola hace un par de años. El principal mérito de los creadores y creadoras aquí presentados no consiste por lo tanto en reivindicarse en vanguardia tecnológica o estilística alguna.

Su mayor mérito consiste en aplicar dichas estrategias a asuntos locales urgentes con suficiente rigor técnico y resonancia poética para trascender tanto estéticas localistas como lugares comunes del arte global. No estimo casual el que las cuatro obras aquí presentadas también puedan ser abordadas como empirismos documentalistas con elementos dramatizadores, formas más contextualizadas de presentar realidades sociales concretas en el diverso y normalmente descontextualizado entorno de la Red.

Puede que se trate de ardidés ante el espectáculo (que no es sólo mediático y tecnológico, sino político y militar), o desde una perspectiva más proactiva, de un esfuerzo afin al movimiento SLOW FOOD, fundado en Italia en 1986 y que cuenta con socios en 50 países. Su logo es un hermoso caracol en piedra y entre sus estatutos se afirma la voluntad de “individuar los productos alimenticios [arte electrónico...] y las modalidades de producción ligados a un territorio [...desde Centroamérica...], en una óptica de salvaguardia de la biodiversidad, promoviendo su categorización y protección en tanto que bienes culturales [arte electrónico desde una Centroamérica subjetivamente dislocada e incalculable]”.⁶

⁵ Rosler, Martha (2004). *Dentro, Alrededor y otras reflexiones sobre la fotografía documental*. Publicado en Efecto Real, Debates Posmodernos sobre fotografía, Jorge Ribalta (ed.). Editorial Gustavo Gili, Barcelona.

⁶ http://es.wikipedia.org/wiki/Slow_food