

# DESACELERACIONES EN EL VIDEOARTE.

## Arte medial centroamericano

**Jorge Albán**

Fotógrafo y artista visual

RECIBIDO: 22-08-08 • APROBADO 25-08-08

### RESUMEN

Desaceleraciones en el Video Arte y Arte Medial Centroamericano investiga las estrategias de arte-comunicación adoptadas por artistas de Costa Rica, Honduras, Panamá, Nicaragua y El Salvador. Mayra Barraza, Hugo Ochoa, Jorge Albán, Víctor Rodríguez, Luisa Sánchez, Jürgen Ureña y Ricardo Miranda originalmente desconocían el trabajo de los otros y, sin embargo todos, recurrieron a frenar las etapas de producción, circulación o consumo de su arte. Sus propuestas son analizadas desde una perspectiva pragmática y de estudios culturales, tomando como punto de referencia la implicación social y éxito comercial de las consolas como *Nintendo Wii* o videojuegos como *Grand Theft Auto*.

**Palabras claves:** Video Arte • Arte Medial • Centroamérica • Pragmática • Estudios culturales.

### ABSTRACT

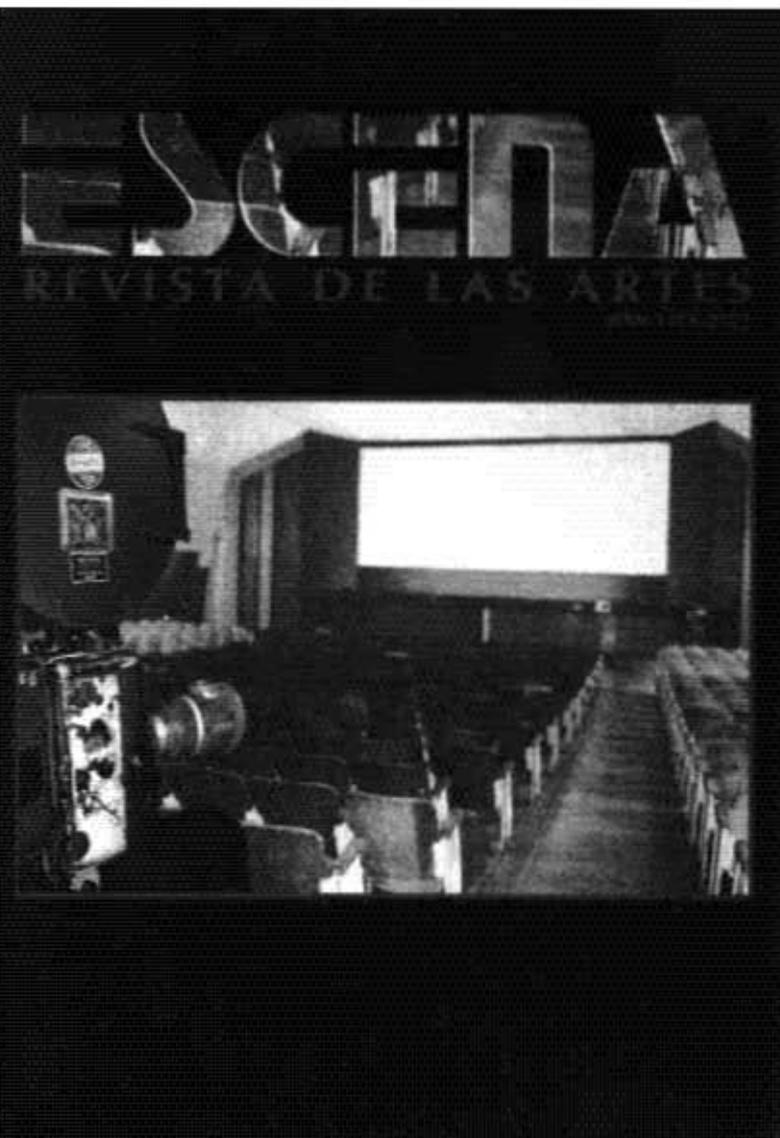
Decelerations in Central American Video and Media Art researches the art-communication strategy adopted by artists from Costa Rica, Honduras, Panamá, Nicaragua and El Salvador. Mayra Barraza, Hugo Ochoa, Jorge Albán, Víctor Rodríguez, Luisa Sanchez, Jürgen Ureña or Ricardo Miranda Zúñiga didn't originally know each other's work yet all of them resorted to slowing down the production, circulation and consumption stages of their art. Their proposals are analyzed from a pragmatic cultural studies perspective and compared to the social boom and economic success of the *Nintendo Wii* and *Grand Theft Auto* phenomenon.

**Key words:** Video and Media Art • Central America • Pragmatics • Cultural Studies

La *Wii*, videoconsola de juegos Nintendo de séptima generación, se agotó varias veces en los meses que siguieron a su lanzamiento en noviembre de 2006. Esto no impidió que tan solo 20 meses después se convirtiera en la consola de videojuegos más vendida en la historia del mercado estadounidense donde, para julio de 2008, Nintendo logró ubicar 10,9 millones de consolas *Wii*<sup>1</sup>. 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 se mantiene: proponer al usuario experiencias de inmersión cada vez más catárticas y narcotizantes.

No debe sorprendernos el que la industria del videojuego, que hace años tomara el relevo



económico de la industria cinematográfica, también haya heredado su vocación de saciar la sed de emociones fuertes de los espectadores. 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 se proponen más identificables y "reales" en su psicología, 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. En años recientes, un posible antídoto a este mal está siendo propuesto por varios artistas centroamericanos mediante estrategias de lentificación visual. Estas buscan trascender la mera asimilación de experiencias a esquemas mentales ya existentes. Su propósito parece consistir en querer frenar el ritmo de los estímulos para potenciar la acomodación de nuevas experiencias en esquemas noveles, de manera aún a la teoría de desarrollo cognitivo de Piaget<sup>2</sup>.

Ir más despacio y frenar la asimilación de elementos y dinámicas, permite al usuario una inmersión más consciente y propiciadora de pensamiento crítico, lo cual estimula nuevas formas de pensar y de percibir las cosas, aquello que Piaget llamara "esquemas mentales". Si bien los experimentos con fragmentación y sobreposición en la edición, tan populares en vídeos musicales desde los años ochenta, aún son favorecidos por muchos artistas en el Istmo Centromericano, creadores y creadoras de Honduras, El Salvador, Costa Rica y Panamá experimentan con una estrategia aparentemente opuesta: desacelerar uno o varios momentos de la producción, circulación o consumo de sus propuestas visuales y mediales.

La fotografía es un referente inevitable para algunas de estas formas lentas de percibir, 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 el videoarte KUNG FU (2005)<sup>3</sup>, donde construye una retórica alrededor

del acto de posar y sostener la pose para la cámara. El *punctum barthiano*, 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 grandes 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 de oposición al Tratado de Libre Comercio que durante los dos últimos años ha polarizado las sociedades centroamericanas.

AYER SE FUE<sup>4</sup>, del salvadoreño Víctor Rodríguez, resemantiza la técnica de la imagen fija mezclando fotografías de niños en la calle con secuencias de vídeo de un estudiante que contempla el vacío desde un pupitre abandonado. Las imágenes, en su mayor parte de baja resolución y limitados colores, construyen un tortuoso recorrido *low tech* por las calles de San Salvador, que el autor acompaña con los chirridos del adelanto y rebobinado de la grabadora de cinta en que realiza sus anotaciones personales.

La paradoja temporal de un vídeo en el que domina lo estático y nada parece suceder, se agudiza con frases informales de resonancia existencialista, que remiten al fracaso del sistema escolar, político y social y, consecuente, pérdida de la ilusión y la inocencia, en un país que ya ha empezado a aplicar la receta neoliberal del norte a cualquier cuesto lo que cueste.

El costarricense Jorge Albán recurre a estrategias de literatura ergódica<sup>5</sup>, que permite al usuario generar una navegación personalizada al recorrer e interactuar con las cuatro fotografías de 360 grados que componen la obra GÓTICO CENTROAMERICANO (2004)<sup>6</sup>. La navegación a través de proveedores de acceso visual, sonidos metafóricos no verosímiles y definiciones que en lugar de aclarar complican lo

observado, construyen una experiencia de narración interactiva en que se trasciende la mirada ligera y de clics acelerados del Internet.

Paradójicamente, al involucrar, de forma ralentizada, una combinación de inteligencias afín a las empleadas por videojuegos de acción en primera persona, esta obra hace suyas propuestas de antropología posmoderna como las defendidas por Roderick Coover, quien afirma que el polivocalismo, o uso de múltiples voces para describir sucesos desde diversos puntos de vista o contextos personales, junto a la sinestesia, o comunicación de información mediante la implicación de diferentes inteligencias (lingüística, espacial, musical y cinética) son claves para una mejor presentación de una cultura ante otra<sup>7</sup>.

GÓTICO CENTROAMERICANO (2004), propone así una resemantización del concepto *American Gothic* y la interacción metafórica con el jardín, colección de cactus y colección de campanas de una pareja de adultos mayores, para meditar sobre la inclinación del ser humano por la acumulación de bienes materiales, el fin de las utopías socializadoras y 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 asimilación de la imagen en 100 DÍAS EN LA REPÚBLICA DE LA MUERTE (2007)<sup>8</sup>, para llamar la atención sobre la fragilidad y la devaluación de la vida humana. Su ardid consiste, sin embargo, en frenar el momento de la distribución y el descarte de fotografías e informaciones de asesinatos extraídos de los medios de comunicación. Imágenes y datos que 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 al considerar que gran parte de las muertes violentas ni siquiera se reportan en los medios de comunicación.

Barraza logra sacudir la llamada "fatiga de compasión", término acuñado por la crítica Martha

Rosler<sup>9</sup>, 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* varían desde el *shock* de quién identificó víctimas, hasta el silencioso horror de percatarse que la mayoría de los asesinados no eran ni maras ni militares, sino gente corriente en sus lugares cotidianos de trabajo, esparcimiento o habitación.

La panameña Ana Luisa Sánchez creó *ANGIE CONTRA EL MUNDO* (2005)<sup>10</sup>, pieza interactiva que interrumpe un vídeo de la carrera de Angie a la búsqueda de refugio a través de la ciudad de Panamá, con una serie de pequeñas dinámicas interactivas. Evita la moda de dinámicas de interacción excesivamente abiertas, que podrían disolver el revisionismo histórico de la obra en un mar de hipervínculos o especulaciones generativas, y emplea las siguientes estrategias, del dramaturgo alemán Bertolt Brecht (1899-1956), para otorgar al público una mayor distancia crítica que la permitida por la forma dramática tradicional:

- Estimula la narración a través del formato de narrativa interactiva, en lugar de promover la acción, como es el caso de la mayoría de los videojuegos, y confronta al espectador con tener que disparar a personas desarmadas, resolver un laberinto y su propio desconocimiento de la historia reciente latinoamericana, en lugar de conducirlo dócilmente mediante un argumento. "Angie contra el mundo" maneja cada "bucle lúdico" por separado (que correspondería a una escena en la narrativa convencional) evitando concatenarlos para mantener al espectador inmerso en la trama, por lo que su acción avanza de forma abrupta y sinuosa, a menudo impredecible, bastante alejada de la tradicional curva dramática aristotélica.
- Su autora frena la identificación con la protagonista quien, aparente víctima de la violencia, porta, sin embargo, ropa marcial, peinado militar

y transporta juguetes bélicos. Eventualmente, se obliga al espectador a tomar decisiones, a menudo contradictorias, como la gran decisión final de *BORRAR MEMORIA*, explícita referencia a la amnesia histórica de nuestros países. Se fundamenta, en definitiva y como abogara Brecht, en la argumentación más que en la sugestión<sup>11</sup>.

El nicaragüense Ricardo Miranda Zúñiga presentó, en el año 2005, la obra de arte medial *DENTIMUNDO*<sup>12</sup>, un *tour* cibernético de la frontera mexicana, autodefinido como "*un site geográfico en el que todos tus sueños se convierten en realidad por un módico precio*". Esta web ofrece un directorio de servicios dentales en los pueblos mexicanos fronterizos con los Estados Unidos, una recopilación de entrevistas con odontólogos locales, en que se discuten diversos aspectos sobre los servicios odontológicos de frontera y hasta un corrido mexicano en honor al dentista.

Esta propuesta de Miranda Zúñiga, trasciende el cinismo hueco al hacer visible una práctica no siempre bien vista o legitimada. En el proceso, pone en evidencia las profundas e insospechadas injusticias, no solo del sistema mexicano que obliga a los odontólogos a trabajar por una fracción de lo que cobran sus vecinos del norte sino, también, del sistema estadounidense mismo, superpotencia mundial que priva de cobertura de salud básica a sus ciudadanos.

En *DENTIMUNDO* se propone una experiencia vicaria de las relaciones de poder reales en la frontera entre México y los Estados Unidos, su oda-parodia a los servicios odontológicos de frontera frena, a la vez que sistematiza y legitima la experiencia real, permitiendo una toma de conciencia crítica sobre lo absurdo de esta.

El cineasta costarricense Jürgen Ureña también experimenta con la desaceleración en el nivel del espectador, en su cortometraje *DE SOL A SOL* (2004)<sup>13</sup>, premio al mejor cortometraje de ficción en la Muestra de Cine y Vídeo Costarricense de 2005. Este vídeo de 18 minutos de duración muestra 24 horas en la rutina de una pareja de inmigrantes

nicaragüenses en Costa Rica. La mujer, dedicada al servicio doméstico durante el día, el hombre, ocupado por su trabajo como vigilante todas las noches, solo se cruzan para saludarse y despedirse. Esta obra de Ureña, adaptación libre del cuento LA AVENTURA DE UN MATRIMONIO (1958) de Italo Calvino, prescinde casi enteramente de diálogos así como de la curva dramática aristotélica tradicional, consistente en presentación, nudo y desenlace.

Se desacelera efectivamente el momento del consumo al proponer, bajo una superficie aparentemente anodina, elementos de tensión que muestran lo que pasa cuando parece que nada memorable sucede. Prescindiendo del clímax, Ureña se concentra en momentos aparentemente "muertos" que, en su desdramatización y lentitud, logran inducirnos a la reflexión moral sobre el estilo de vida forzado a los protagonistas.

La naturaleza cíclica y enteramente simétrica de la idea argumental adaptada por Ureña, que termina exactamente como empezó, cuando uno de los protagonistas toma el lugar del otro en el lecho, nos recuerda, como afirmara Gilles Deleuze, el paradójico momento en que la estructura estable se convierte en un puro devenir de acontecimientos, y cómo en esta el presente se vuelve esquivo, sin separación ni distinción entre el antes y el después<sup>14</sup>.

Esa urgencia por cumplir objetivos y cuotas prefijadas, por prosperar o "avanzar" a fuerza de ser productivo y, a veces, a pura fuerza, alcanza un punto álgido en la última encarnación del videojuego de consola *Grand Theft Auto*, una saga que, generación tras generación, ha sabido provocar tanto al público como a los *media*, estableciendo cada vez nuevas marcas en cuanto al nivel de ventas de videojuegos. *Grand Theft Auto IV* recaudó medio billón de dólares en su primera semana de ventas<sup>15</sup>. Esta última versión, de la indiscutiblemente más violenta serie realista de videojuegos de todos los tiempos, nos pone ahora en la piel de Niko Bellic, un excombatiente de Europa Oriental que decide emigrar a Liberty City (clon virtual, edificio por edificio, de la ciudad

de Nueva York) y termina, para sorpresa de nadie, ganándose la vida y fortuna con lo mejor que sabe hacer: asesinando a sueldo, traficando a lo grande y robando autos de lujo por encargo...

Chris Baker, en un artículo para *Slate* titulado: *Ya no se trata solo de matar prostitutas: la sorprendente riqueza narrativa de Grand Theft Auto IV*<sup>16</sup>, comenta, un tanto apologeticamente, que esta versión, a diferencia de las anteriores, no se limita a un arco dramático esquemático y gastado (extraído del género



gángster de Hollywood) como excusa para asesinar, mutilar y saquear camino al enriquecimiento. En esta nueva versión, la violencia inducida a los interactivos "virtuales" es dolorosamente gráfica y, con frecuencia, implica la toma de decisiones incómodas que más adelante pueden costarle caro al protagonista (quien, de por sí, ya padece de mortificantes *flashbacks* sobre sus prácticas como mercenario en los Balcanes). Lo que Baker no menciona es que, tras la promesa de tan nihilista libre albedrío, GTA IV oculta la siguiente frenética agenda, que debe ser completada en un 100% para obtener las codiciadas llaves de la ciudad<sup>15</sup>:

1. Completar todas las misiones propuestas (por las mafias rusas, irlandesas e italianas, pandilleros, vendedores de droga, traficantes de armas rastafaris y congresistas corruptos), por un 60% del juego.
2. Lograr un 10% adicional manteniendo contentas y enfiestadas a tus DOS novias para que abran sus bonos "especiales".
3. Obtener un 5% adicional al ganarle a un amigo al billar, dardos y juego de bolos.
4. Encontrar todos los personajes "excéntricos" desperdigados por la ciudad por un 5% adicional.
5. Hacer 10 ventas de droga por un 2% del juego.
6. Completar nueve misiones de asesinato por otro 2% adicional.
7. Completar 20 misiones de vigilante ciudadano (matando delincuentes localizados a través de la radio de la policía) por un 2.5% del juego.
8. Atrapar a 10 de los delincuentes más buscados según la web policial por otro 2.5%.
9. Ganar 10 carreras callejeras de autos (atropellos incluidos) por otro 2% del juego.

10. Robar diez autos encargados por correo electrónico por otro 2%.
11. Encontrar otros 30 autos, encargados por mensaje de texto a tu celular por otro 2%.
12. Hacer 50 saltos mortales en moto por un 2.5% adicional.
13. Encontrar (y reventar a balazos) 200 palomas ocultas en Liberty City por los 2.5% finales.

A diferencia de lo propuesto en misiones de acelerada exaltación sensorial como *Grand Theft Auto*, los autores y las autoras centroamericanas(as) mencionados(as) no emplean la tecnología para aturdir o enajenar. A pesar de recurrir a medios digitales en la creación, distribución o consumo de sus piezas, la prioridad de estos autores(as) parece residir en valores pragmáticos, no estilísticos o tecnológicos, al evitar el uso de sensores, robótica, inteligencia artificial o biotecnología, herramientas de moda en el arte electrónico e interactivo de los países altamente industrializados, cuyos esfuerzos, a menudo, parecen concentrarse en la tecnología por la tecnología misma, obviando sus innegables implicaciones históricas de exclusión social y dominación.

La apropiación de tecnología digital altamente sustentable, como la disponible en casi cualquier café Internet, aunado a la ralentización de momentos, no solo de producción sino, sobre todo, de distribución y consumo de la obra de arte entendida como agente problematizador, resulta particularmente relevante en momentos en que el capitalismo tardío muestra, caídas ya las vendas históricas de la II Guerra Mundial y Guerra Fría, sus profundas contradicciones y aberraciones. No es casual que estas mismas obras se presten a ser interpretadas como documentaciones vernáculas reflexivas y *performáticas*, abocadas a mostrar el otro lado del sueño capitalista, incluso mediante recreaciones o estrategias de alienación brechtiana, como las identificara Bill Nichols<sup>17</sup>. Más que

simples denuncias, se trata de reivindicaciones poético-documentales, de la fortaleza de imaginarse diferente, sin concesiones a la exotización o al nuevo dios erigido en la tecnología, desde la potencialmente multicultural pero, a menudo, sospechosamente pulcra y fría Internet.

### Notas:

1. *Es oficial: El Wii es la consola de más venta en Estados Unidos*. Consultado el 17 de agosto de 2008 en: [http://news.spong.com/article/15844/Oficial\\_Wii\\_Best-Selling\\_Console\\_in\\_US](http://news.spong.com/article/15844/Oficial_Wii_Best-Selling_Console_in_US)
2. Jean Piaget. (2001). *Psychology of Intelligence*. New York: Routledge Classics.
3. *Kung Fu*. (2005). De Hugo Ochoa. Consultado el 17 de agosto de 2008 en: <http://www.artenemo.org/kungfu.mov>
4. *Ayer se fue*. (2005). De Víctor Rodríguez. Consultado el 17 de agosto de 2008 en: <http://www.youtube.com/watch?v=FXAjchZPK4A>
5. Nick Montfort. (2003). *Twisty Little Passages: an approach to interactive fiction*. Massachusetts: The MIT Press, Cambridge.
6. *Gótico Centroamericano*. (2004). De Jorge Albán. Consultado el 17 de agosto de 2008 en: <http://www.artenemo.org/portafolios/jorgealban/videos2005.htm>
7. Roderick Coover. (2003). *Cultures in webs: working in hypermedia with the documentary image*. Publicado en formato CD para Macintosh y Windows por Eastgate Systems Inc.
8. *100 Días en la República de la Muerte*. (2007). De Mayra Barraza. Consultado el 17 de agosto de 2008 en: <http://www.republicadelamuerte.blogspot.com/>
9. Martha Rosler. (2004). *Dentro, alrededor y otras reflexiones sobre la fotografía documental*. Publicado en *Efecto Real, Debates Posmodernos sobre fotografía*. Jorge Ribalta (ed.). Barcelona: Editorial Gustavo Pili.
10. *Angie contra el mundo* (2005). De Ana Luisa Sánchez. Consultado el 17 de agosto de 2008 en: <http://www.lapecera.org/videolibrary/wp-content/uploads/2006/06/game.zip>
11. Bertolt Brecht. (1977). *Brecht on theatre: the development of an aesthetic*. Hill and Wang.
12. *Dentimundo*. (2005). De Ricardo Miranda Zúñiga. Consultado el 17 de agosto de 2008 en: <http://www.dentimundo.com/>
13. *De Sol a Sol*. (2004). De Jürgen Ureña. Consultado el 17 de agosto de 2008 en: <http://www.youtube.com/watch?v=sNst-hR9wOI> y <http://www.youtube.com/watch?v=53F1zJnSzU8>
14. Gilles Deleuze. (1989). *Lógica del sentido*. Barcelona: Paidós.
15. *Inside GTA4 Machinima Ep.2*. Consultado el 17 de agosto de 2008 en: <http://www.youtube.com/watch?v=Bc9nBMZTD00>
16. Baker, Chris (2008). *Ya no se trata solo de matar prostitutas: La sorprendente riqueza narrativa de Grand Theft auto IV, consultado en: http://www.slate.com/id/2190207/*
17. Bill Nichols. (2001). *Introduction to documentary*. Indiana: University Press.

