

AGENCIA Y VISUALIDAD: LAS IMÁGENES DE LA GUERRA DEL PARAGUAY. DE CÁNDIDO LÓPEZ A LOS VIDEOJUEGOS

*Agency and visuality: the images of the Paraguayan War.
From Cándido López to videogames*

Mariana Giordano*

Resumen

El objetivo de este trabajo es reflexionar sobre el rol y circulación de la imagen en las representaciones contemporáneas de la Guerra del Paraguay, en particular el poder de agenciamiento de las obras de Cándido López y del propio artista en audiovisuales de la última década. Asimismo, analizar qué ocurre con esta visualidad al tratar el terreno de la imagen digital producto de la producción de videojuegos que han salido al mercado, o han sido creados por fans: es decir, qué ocurre con ese empoderamiento de las imágenes cuando éstas entran en el campo de la virtualidad y de la interactividad, y por lo tanto qué ocurre con los espectadores en este proceso.

Partiendo de la producción de Cándido López, se analiza la agencia de la obra y del mismo artista en producciones audiovisuales argentinas como la serie documental “Guerra Guasú”, el documental “Cándido López, los campos de batalla” y el capítulo sobre la Guerra del Paraguay en la serie “Algo habrán hecho”. Asimismo, se indaga en el poder de apropiación y agenciamiento de estas imágenes y los nuevos escenarios y conflictos que se derivan en los videojuegos Triple Alliance War (serie Strategy & Tactics) y War of the Triple Alliance (WOTTA), modificación no comercial realizada por fans del videojuego de tiempo real Age of Empires III.

<Guerra de la Triple Alianza> <Cándido López><Audiovisuales argentinos> <videojuegos> <agencia>

Abstract

The aim of this paper is to reflect on the role and circulation of the image in the contemporary representations of the Paraguayan War, in particular the power of agency of Cándido López’ works into contemporary audiovisual. We will consider what happens to this visuality within the field of digital image of the production of commercialized or fan made video games. Hence, we will study the empowerment of the images when they enter the field of virtuality and interactivity, and the role of the audience in the process.

Starting from the production of Cándido López, the agency of the work and the artist himself are analyzed in the documentary series “Guerra Guasú”, the documentary “Candido Lopez, los campos de batalla”, and the chapter on the Paraguayan War in the series “Algo habrán hecho”. In addition, we will inquire on the power of ownership and agency of these images and the new scenarios and conflicts arising from the videogames Triple Alliance War (Strategy & Tactics series) and War of the Triple Alliance (WOTTA), a noncommercial fan modification for the real-time video game Age of Empires III.

<War of the Triple Alliance> <Cándido López> <Argentinian audiovisual production> <Video games> <agency>

Recibido: 13/07/2015 // Aceptado: 23/09/2015

* Doctora en Historia, Investigadora CONICET-UNNE, NEDIM- IIGHI (CONICET/UNNE).
marianalgiordano@gmail.com

Guerra en y de imágenes

La Guerra de la Triple Alianza o Guerra del Paraguay (1865-1870) no solamente fue un evento bélico de gran envergadura en el espacio Sudamericano, sino que fue el primer acontecimiento de este tipo donde se puso de manifiesto un papel y una reproducibilidad sobresaliente de la imagen. En términos actuales, podríamos aventurar una especie de “hipervisibilidad”¹ para el siglo XIX para el espacio del cono sur sudamericano. En el mismo contexto de la guerra, la producción de grabados por parte de las tropas paraguayas dio origen a una iconografía entre documental y satírica que circuló en periódicos como el *Cabichuí*, *La Estrella* y *Cacique Lambaré* (Pla, 1984; Escobar y Salerno, 1997; Giordano, 2008), con diferentes capacidades técnicas en la ejecución de grabados, permitieron una instancia de reproducibilidad de imágenes que se completó ampliamente con el rol que tuvo la fotografía en este conflicto. De hecho, es el primer conflicto bélico donde la fotografía tuvo una actuación relevante (Cuarterolo, 2000; Toral, 1999 y 2001), en el amplio campo de la iconografía de la guerra que completan las pinturas realizadas en la posguerra (Toral, 2001; Salles, 2003; Amigo y Giordano, 2008).

Esta iconografía de la guerra tuvo una amplia difusión en diversos medios de los países de la contienda a lo largo de más de un siglo, ya sea como ilustraciones de textos históricos, periodísticos o fuentes para el análisis de las imágenes. En la Argentina, aquellas imágenes de la guerra que tuvieron mayor popularidad, ya que excedieron el ámbito académico para circular en un público más amplio son las del pintor-oficial de guerra Cándido López. El objetivo de este trabajo es reflexionar sobre el rol y circulación de la imagen en las representaciones contemporáneas la Guerra de la Triple Alianza, en particular el poder de agenciamiento de las obras de Cándido López y del propio artista en audiovisuales de la última década. Asimismo, analizar qué ocurre con esta visualidad al tratar el terreno de la imagen digital producto de la producción de videojuegos que han salido al mercado, o han sido creados por fans: es decir, qué ocurre con ese empoderamiento de las imágenes cuando éstas entran en el campo de la virtualidad y de la interactividad, y por lo tanto qué ocurre con los espectadores en este proceso². Ello nos demanda ubicarnos, tanto por los objetos a analizar como por las

¹ Si bien el concepto de “hipervisibilidad” se utiliza preferentemente en relación a los medios de comunicación como la televisión (Imbert, 1999), y a la presencia de la imagen en redes sociales y la internet, podríamos pensar que para el siglo XIX la reproductibilidad de imágenes (Benjamin, 1989) implicó una forma de reafirmar la visibilidad de ciertos tópicos/problemas/temas que en su contexto de producción se convirtieron en objetos de mayor interés de la mirada. Cabe señalar, sin embargo, que la circulación de las obras de Cándido López en las que centraremos nuestro análisis, es un fenómeno contemporáneo, derivado de su tardía incorporación al panteón del “arte nacional argentino” y, por consiguiente, a la historiografía del arte argentino.

² No incluimos en este corpus apropiaciones que desde el campo artístico se realizaron de Cándido López, y que si bien algunas de ellas, como la obra de Estanislao Florido, se vinculan al corpus a analizar, su circulación y recepción se da en otros medios y ámbitos a los aquí analizados. El caso de la obra de Florido, *Battlefield* (2006), parte de la obra de Cándido López para la realización de una animación digital basada en la estética de los videojuegos. Asimismo, otros artistas han reinterpretado la Guerra para construir objetos, instalaciones y fotografías, como Walter Tura en la serie *Guerra Verde*, que si bien no trata específicamente la iconografía de Cándido, si se apropia de la escala de los personajes para construir

perspectivas interdisciplinarias, a un territorio extendido de la historia del arte, como son los Estudios Visuales (Brea, 2006).

La reflexión sobre estas representaciones y sus agenciamientos nos permite asumir una actitud crítica sobre la construcción de memorias visuales y de narrativas históricas de la Guerra, poniendo de manifiesto que la memoria siempre puede estar expuesta a “inversiones, conversiones y reversiones del presente” (Richard, 2010: 12), justamente porque la memoria designa la “zona de asociaciones voluntarias e involuntarias” (Richard, 2010: 16) entre un pasado y un presente dinámicos, inconclusos. A la vez que advertir de qué modo esos agenciamientos implican nuevas y diferentes prácticas de producción de significado a través de la visualidad (Brea, 2006: 11), relaciones específicas de la visión con las prácticas culturales contemporáneas (Mitchell, 2003).

Partimos de la obra de Cándido López en tanto nos interesa analizar las apropiaciones contemporáneas atendiendo no sólo a la narrativa que construyen, sino también, y en particular, al agenciamiento que las imágenes de López, y el propio artista, generan en los audiovisuales y videojuegos, y por consiguiente, cómo esa memoria inconclusa se (re)actualiza en nuevos escenarios representacionales, con la presencia sobresaliente de este artista en muchos de ellos.

El diálogo entre imagen única, imagen múltiple, imagen móvil e imagen virtual nos permite también reflexionar sobre lo real y lo imaginario, el presente y el pasado, la no intervención del espectador en la producción de la pintura o del audiovisual frente a la interactividad del videojuego³. Entre la construcción de consumidores y prosumidores⁴. Y la posibilidad de estos últimos de crear mundos posibles de historias pasadas, donde los escenarios y escenas se desvinculan de una memoria heredada y hasta de las huellas del hecho histórico. Siguiendo a Virno⁵, “la virtualidad es contemporánea a la actualidad, surge con ella, la duplica. Así, duplicando lo real, lo posible se impulsa en el pasado, se instala con un movimiento retroactivo” (Virno, 2003: 9).

sus propios sujetos y objetos de la guerra.

³ En tal sentido, se refiere exclusivamente a una pasividad en la producción, diferenciándola de instancias de recepción donde la imagen en tanto agente (Gell, 1998) puede activar diversos sentidos en el espectador. Al respecto, y siguiendo a Mitchell, el “... complejo campo de la reciprocidad visual no es producto pasivo de la realidad social, sino que la construye activamente (Mitchell, 1996: 82).

⁴ La existencia de consumidores de arte ha sido objeto de amplios debates, y en lo que a este caso refiere, consideramos consumidores a aquellos que han podido acercarse a la obra de Cándido López incluso a través de sus reproducciones, lo que ha ampliado su cantidad. Ello se debe principalmente a la función de las imágenes de López en los libros escolares, pero en todos los casos es un consumidor-espectador. Por su parte, los debates en torno a los prosumidores digitales y mediáticos son actuales -aún cuando el término “prosumidor” procede de la década de 1970, en particular en los ámbitos de los estudios sobre comunicación digital e interactividad, la etnografía digital, los estudios de mercado y las humanidades digitales. En todos los casos, se supone que el prosumidor actúa a la vez como productor y como espectador/usuario/consumidor, o, en otros términos, como emisor y receptor (Quain, 2002).

⁵ Virno realiza una reflexión entre lo actual y virtual, para introducirse al análisis del *déjà vu*, tomando a Bergson.

Cándido López, agencia y apropiación

Si bien no es intención de este texto analizar la obra de Cándido López -de quien hay una importante historiografía (Banco Velox, 1998; Amigo, 2008; 2009) -, entendemos la necesidad de retomar algunos aspectos de su obra y para referirnos a la “vida” de sus imágenes, los modos en que circularon y se incorporaron a nuevos contextos iconográficos, modos que aluden al poder de representación.

Cándido López luchó en la Guerra del Paraguay en las filas del ejército argentino, perdiendo una mano en la batalla de Curupayti. Por lo que su obra, realizada en base a bocetos iniciados en el campo de batalla, fue realizada con posterioridad, reescribiendo la realidad (Ricoeur, 1977, 10). Aún cuando esta obra pertenece a la inmediata posguerra, su producción fue tardíamente incorporada al panteón del “arte argentino”, y su popularidad comenzó a tejerse a partir de la década de 1960. Popularidad basada en parte en las micronarrativas visuales que revelan un afán documentalista donde sobresale la cita pictórica, en las que el poder de “lo grande de López está en lo pequeño” (Pacheco, 1998: IX). Popularidad que hace que las imágenes de López integren, como ilustraciones, los diversos eventos sobre la Guerra Guasú, los libros escolares, las publicaciones académicas, y los videojuegos. Pero también, que se incluyan, desde el punto de vista de la construcción de escenarios de guerra, en fuentes de films documentales. De hecho, el afán documentalista de López vincula sus conocimientos en fotografía con sus pinturas y escritos:

“La obra de López comparte resoluciones formales con la vieja tradición europea de la representación de batallas de la cartografía militar, sujeta a la ilustración de los partes de guerra. De aquí la necesidad de López de completar la información pictórica con la escritura. Por ello su preocupación por la correcta identificación de las tropas y sus movimientos, por la perspectiva a vuelo de pájaro, por la ausencia de detalles expresivos o de identificación de héroes. Es una pintura de territorio, más que de paisaje –que es un género académico–, y esta es una característica de la cualidad de “pintura americana”” (Amigo, 2009)

López no fue el único artista que en la Argentina representó la Guerra en forma contemporánea a la misma: Adolf Methfessel, José Ignacio Garmendia -que también participó en ella - y Modesto González, ubicados en diversas tradiciones pictóricas⁶, también lo hicieron. Sin embargo, aun cuando la obra de González, de un sentido heroico individual, era la estética que en su momento fue mejor recibida, hoy es casi un artista desconocido y la obra de López se ha agenciado en diversos contextos visuales.

En producciones audiovisuales y mundos virtuales contemporáneos las imágenes de López se han convertido en vehículo-huella con capacidad de producir respuesta y,

⁶ Sobre las tradiciones pictóricas de cada uno véase Amigo, 2008 y 2009.

por lo tanto agenciamiento, para construir puentes entre lo real/imaginario y pasado/presente. Desde la perspectiva agentiva de Gell (1998), las imágenes de López forman parte de una cadena en la que interviene el artista, los partícipes de la Guerra Guasú (entre los que está él mismo), y la sociedad contemporánea. De las relaciones entre éstos se derivan diversas combinaciones en las que las imágenes median los vínculos entre épocas y personas.

Nuestra hipótesis plantea que las imágenes de López han generado diversas acciones emocionales en el espectador desde su construcción, que recorren un amplio imaginario que transita por la fascinación de los escenarios a la prueba-verdad⁷ del hecho histórico, y vuelven al artista convirtiéndolo en héroe. Los diversos usos de estas imágenes y la misma figura de López en los audiovisuales contemporáneos enfatizan el valor de “realidad” de las imágenes desde una perspectiva mimética, testimoniante y probatoria, otorgando escaso margen a la imaginación artística. Valor de realidad en el que también se basa producción audiovisual que se agencia de su obra. A la vez, la existencia de mundos virtuales que abordan la Guerra de la Triple Alianza pendulan entre agenciarse de las imágenes de López o de los rasgos dominantes de sus escenas y escenarios, o producir en la acción de los usuarios un quiebre en la narratividad y representación a partir de un nuevo avatar-héroe global que rompe con el marco de referencia, desapareciendo no sólo Cándido López y sus obras, sino el mismo hecho histórico.

Las imágenes de López forman parte así de un proceso de apropiación en el marco de una estrategia comunicativa donde se resignifican o asumen otros sentidos. El concepto de “apropiación” ha tenido en los últimos años un uso significativo, tanto en el ámbito del arte como de la historia y la sociología, particularmente al vincularlo con el mundo globalizado. En los usos que se ha hecho de este concepto se encuentra en común la atención a las “prácticas” alrededor de los objetos culturales en un contexto sociohistórico. Así, sean obras de arte o libros, el fenómeno de la apropiación supone un uso social de su materialidad que deriva en una nueva significación del objeto –que puede llevar, en ocasiones, a nuevas producciones artísticas–, a la vez que las prácticas que se operan sobre dicho objeto pueden adjudicarse a actores individuales o grupales (Giordano, 2011: 141). En este sentido, la apropiación de las obras de Cándido López por audiovisualistas y diseñadores de videojuegos es uno de los aspectos que nos permite reflexionar sobre el agenciamiento de las imágenes.

La narrativa testimoniante y la imagen-prueba

En la última década se ha producido en la Argentina una importante cantidad de audiovisuales sobre la Guerra Guasú⁸, en un contexto de una creciente historiografía sobre este hecho histórico⁹. La mayoría de estos audiovisuales tienden, con diversas

⁷ “Prueba-verdad” que las supone una “realidad” testimonial, mimética, irrefutable.

⁸ Muchos de ellos proceden de las series documentales Federales para la Televisión Digital Abierta (TDA). Otros, realizados por la TV pública o en el marco de series documentales del Canal Encuentro.

⁹ Lo mismo ocurre en Paraguay, ya sean textos históricos como literarios. En este último caso, destacamos la obra de Roa Bastos, donde Cándido López es a la vez que personaje literario, un artista. Véase Iribe,

estrategias narrativas, documentales, de animación y de dramatización, a realizar un mapeo de la guerra donde el itinerario de las tropas argentinas y las sucesivas batallas constituyen el eje. A la vez que todos estos documentales utilizan la imagen de López -y al mismo López- como testigo calificado, objetivo e irrefutable. Si bien en la mayoría de ellos se presenta la voz autorizada de historiadores, estudiosos aficionados a la historia de la guerra, descendientes de Cándido López, en su conjunto deciden acercarse a las pinturas como datos que testimonian la existencia de un paisaje, un héroe colectivo o individual, según el documental que consideremos. Suprimen, por lo tanto, el hecho de considerar el componente estético/ficcional/imaginario de una representación pictórica.

La serie documental “Guerra Guasú” realizada por la TV Pública Argentina (2012)¹⁰ intercala en forma sucesiva fotografías, grabados, pinturas e incluso extractos de filmes históricos¹¹ para narrar la Guerra. Aún cuando se incorporan pinturas de otros pintores, Cándido se convierte en el “historiador” de la guerra a través del pincel. Desde una postura positiva, las pinturas de Cándido se convierten en “datos históricos objetivos” de una “realidad histórica”. Se enfatiza discursivamente el “registro” de López, y aun cuando menciona la “conmoción” que le provocó la guerra, se acentúa lo objetivable de ese registro, que no puede siquiera estar mediado por el sentimiento o la subjetividad. Si bien otras imágenes como los grabados de Cabichuí o numerosas fotografías de la guerra intercalan los capítulos de la larga serie y utilizadas como ilustraciones al igual que la imágenes de López, sólo éste es tratado en el documental como un historiador que a la vez se convierte en protagonista: se subraya su rol a través de dos estrategias comunicativas. Por un lado, una voz en off lee una frase de Roa Bastos que refiere a que “...hubo un solo hombre, un solo artista que se opuso oscuramente, tenazmente, a esa suerte de maldición del olvido caído sobre el país que él estaba contribuyendo a destruir. Este hombre fue Cándido López”(1: 00: 28). Y a continuación, la estrategia de presentar un antropólogo, José Ignacio Mujica, que asegura encontrarse en la filmación en el escenario exacto del primer cuadro realizado por Cándido sobre la guerra, La Batalla de Yatay. Así, una frase de Roa Bastos mediatizada por una constatación espacial de una pintura “in situ” se convierten en prueba y evidencia de una realidad. La imaginación del escritor y del artista se anulan; la palabra es prueba de heroicidad y la imagen asume el carácter de *analogon* de la realidad -característica que por mucho tiempo fue atribuida a la fotografía y que los diversos estudios sobre la imagen han cuestionado-, a la vez que tal carácter anula la subjetividad del emisor y la polisemia del receptor. De tal forma, las imágenes de Cándido se agencian en esta serie documental mediatizando imaginarios sociales contemporáneos sobre la Guerra en un discurso coherente de imagen-testimonio, imagen-prueba y pintor - testimoniante, artista-historiador. Las pinturas de López poseen una posibilidad agentiva en el espectador: el énfasis en su carácter mimético y su fidelidad al “original” (las batallas, los paisajes), que son capturados como “otros” de quienes no se puede, como espectador, ser afectado por un deslizamiento subjetivo.

2010.

¹⁰ Dirección Alejandro Fernández Mouján y Pablo Reyero; guion Mariana Iturriza y Fernando Ansotegui; investigación Javier Tímboli.

¹¹ En varias secciones del documental se realizan inserts del film “El mejor alumno” (1944) de Lucas Demare.

Este carácter de prueba asume, en otro audiovisual, otra estrategia demostrativa para inscribir la posibilidad de una memoria y asegurar su transmisión: en el film “Cándido López, los campos de batalla” (2005), José Luis García reconstruye el itinerario de batallas de la guerra a través de una recorrida de los lugares - paisajes que López pintó: el objetivo central del director es “buscar los sitios exactos que se ven en los cuadros”, los que son presentados en planos sucesivos en las páginas de un libro sobre el artista. El valor testimonial que asumen las obras está refrendado con la narración de una supuesta escena producida en el campo de batalla entre el General Bartolomé Mitre, Presidente de la Argentina, y el artista: García menciona que Mitre hizo llamar a su carpa del Campamento al artista que hacía bocetos del movimiento de las tropas, refiriendo que “Cándido López se presenta ante él temeroso, pero Mitre después de ver sus bocetos en lápiz lo felicita y lo alienta a seguir su trabajo, augurándole que algún día servirá como testimonio de la historia” (16: 49). El documental se ubica entonces en estrecha relación con una historiografía de carácter positivista, más aún al posicionar la voz de un referente de esta historiografía, Mitre. Una cronología narrativamente disciplinada de los avances de las tropas argentinas juega alternadamente con imágenes actuales (de los espacios en los que supuestamente López ubicó una escena) con las del pasado (pinturas de López) a través del uso del *flashback*. Ello supone considerar los espacios naturales como universos estancos que responden a identidades del paisaje fijas e inmutables factibles de referenciarse de igual modo en un presente y pasado. Sólo un pequeño pliegue se advierte en el documental: cuando una entrevistada, de modo irónico le pregunta al entrevistador cómo van a buscar los lugares sólo con el libro de Cándido López, quien le responde, “es nuestra guía”, a lo que la entrevistada contesta; “Escúcheme... 100 años atrás... cómo va a pretender encontrar la costa igual que 100 años atrás”(23: 32). Es el único momento de tensión en una narrativa disciplinada del “dato visual” contemporáneo que atestigua el “dato histórico”. “Con la premisa testimonial como una de las vías de organización de relatos tendidos a la revisión del pasado, a la indagación de huecos indecibles en las identidades o de las maniobras asesinas y violentamente exclusoras de los poderes, los documentales políticos argentinos de los últimos años parten de la exposición melancólica del trauma y la herida.” (Amado, 2006: 205-206).

La imagen heroica

La historiografía del arte ha hecho hincapié en el hecho que la obra de Cándido López consuma la idea de un héroe colectivo, y que ésta fue una de las razones por las que, en forma contemporánea a su producción, no tuvo aceptación, a lo que se sumaría el hecho de que su obra fue valorada por la crítica coetánea por su “afición patriótica” carente de “pretensiones artísticas”.¹² Ello se funda en el hecho que la pintura heroica -como también la escultura de héroes-, se sustentaba en la figura individual que contribuyera a la formación de un panteón de los héroes nacionales, en consonancia con un discurso nacionalista de las elites dirigentes argentinas. La obra de López, aunque

¹² El Catálogo de la Exposición de Cándido López en el Club Gimnasia y Esgrima en 1885, expresa tales conceptos, en función al dictamen de una Comisión sobre las obras expuestas en dicha exposición.

analítica y descriptiva, se vinculaba más a la cartografía militar con la preocupación por la identificación de las tropas y el espacio geográfico-escenario de batalla, que a la construcción de la figura de un héroe individual.

Esta heroicidad colectiva que la obra de López revela es revertida en algunos de los documentales analizados, como ya hicimos referencia respecto a Campos de batalla cuando reproduce la frase de Roa Bastos ubicando a este artista en un lugar diferente del resto de los argentinos. Por su parte, el docudrama perteneciente a la serie “Algo habrán hecho (por la historia argentina)”, realizado por Mario Pergolini y Felipe Pigna (2006)¹³, utiliza numerosos documentos históricos a través del uso de *flashback*, recrea escenas de obras de López -aunque no los escenarios- en microescenas que refieren a las pinturas, a la vez que recurre a varias animaciones, configurándose un juego entre documentación, estética y ludograma. El argumento busca construir una memoria en tensión entre política e historia, generando una figura del héroe depositado en Francisco Solano López, de quien no sólo se dramatiza la escena de su muerte, sino que se muestra su enterramiento en el Panteón Nacional de los Héroes en una escena donde el propio Pigna entroniza al presidente paraguayo al expresar: “Junto a los restos de Solano López y de su valiente hijo quedaron enterrados también los sueños de un país digno y justo”(21:13). Sin embargo, ocurre algo significativo en la construcción de esta tensión histórica y la figura del héroe: casi al finalizar el documental, y desarticulado de la narrativa lineal y conceptual del mismo, introduce a la figura de Cándido López a través de su autorretrato y una fotografía, a la vez que escenas de una exposición contemporánea de obras de Cándido, las que son presentadas como “tesoros del arte argentino”. Así, las figuras individuales sobre las que el documental hace hincapié son los dos López: Francisco Solano y Cándido, este último, convirtiéndose en el héroe individual que sus obras niegan.

Desde la perspectiva agentiva, sus imágenes, además de asumir un carácter indicial, se actualizan en este documental a través del mismo artista, que se nos presenta con un carácter heroico que no se le atribuye a otro argentino. Los vínculos entre estas obras y la sociedad contemporánea son numerosos, pero su transformación en objetos que median las relaciones entre su productor y la sociedad actual, resemantiza la pintura-objeto y el productor - sujeto. La primera actúa, a través de una nueva narrativa y visualidad que el documental supone, la atribución de un sentido heroico a su productor. ¿Quién es paciente y quién agente en este proceso de relaciones? Entendemos, siguiendo a Gell, que un ejercicio de agencia supone un encadenamiento de sucesos donde no sólo existe un agente-objeto actuante, que produce respuestas de las personas, sino también un paciente transformado, que es el objeto de la acción del agente. Las imágenes de Cándido López asumen en este documental el doble rol de agente y paciente: en la doble

¹³ Este programa abarcó tres temporadas con distintos capítulos. Los episodios de la Guerra del Paraguay fueron abordados en la segunda temporada, en el marco del Capítulo VI: “Los Apóstoles del Libre Comercio” (duración 53 min.), con la conducción de Pergolini y Pigna, y proyectado por Telefé. Por ello en este caso, no se trata de un documental autónomo, sino que la Guerra es abordada dentro de un itinerario documental de la historia argentina, y en particular en este caso, vinculada al Libre comercio, por el capítulo y los contextos en que se inserta la narrativa.

temporalidad en que se ubican, son agentes de configuración de memorias históricas de la guerra. En tanto pacientes, las imágenes son agenciadas por los audiovisualistas actuales que las transforman en “prueba”, “indicio” y “testimonio”. Cándido López es agente transformador de un escenario de guerra en una producción artística, es el “ojo de la historia”, un testimoniante-objetivo. Pero a la vez, en el documental de Pigna es paciente, en tanto sus pinturas-obras-artefactos actúan como mediaciones en la construcción de una imagen de héroe, que resulta ser él mismo.

De la imagen móvil a los mundos virtuales

La Guerra del Paraguay también ha llegado a los videojuegos. Los estudios sobre video juegos se orientan a problemáticas de percepción, o a estudios cualitativos que analizan los contenidos de los juegos, el universo narrativo de los mismos, la enunciación interactiva y las reacciones de los jugadores ante diversas estrategias elegidas (Lewis et alt., 2011; Pérez Latorre, 2010), abordajes de cultura participativa (Jenkins) y de prosumidores -productor y consumidor- (Quain, 2002; Sánchez Carrero y Contreras, 2012). Por otro lado, los estudios ludológicos también realizan análisis cuantitativo de las reacciones cualitativas de un mundo irreal. En este caso, tomaremos solamente la apropiación y agenciamiento de imágenes de Cándido López y los nuevos recursos y estereotipos en la construcción de memorias de la guerra que surgen en los videojuegos, atendiendo a presupuestos de los estudios visuales y los estudios de cultura participativa y construcción de prosumidores.

Los juegos que analizaremos son *Triple Alliance War (TAW)*, que pertenece a la serie *Strategy & Tactics*, comercializado junto a la revista de ese nombre N°245 en el año 2007¹⁴ y *War of the Triple Alliance (WOTTA)*, modificación no comercial realizada por fans del videojuego de tiempo real *Age of Empires III*¹⁵.

En relación al primero, el formato comerciable del juego en conjunto con la revista, implica también una textualidad co-participativa en la conformación de imaginarios visuales. Tanto la tapa de la revista como las imágenes incluidas en su interior son exclusivamente pinturas de Cándido López. La narrativa de este videojuego de estrategia se basa en el enfrentamiento entre un “jugador” paraguayo que enfrenta a otro jugador que responde a las fuerzas aliadas y que permanentemente actúa a la ofensiva. El juego permite un acercamiento a ciertas batallas históricas, siguiendo con la línea de edición de otras guerras que Decision Games, la empresa productora, comercializara: de tal forma, “simula” el escenario de la guerra en el período que va de la toma paraguaya de Corrientes a la entrada a Asunción por parte de los aliados. La presencia de sitios donde se libraron batallas que se reproducen en el mapa del

¹⁴ Los créditos del juego corresponden a: Diseño: Javier Romero; Desarrollo: Ty Bomba; Pruebas: Ty Bomba, Dr. Christopher Cummins, Walter Hard, Joseph Miranda, Chris Perello; Mapa: Joe Youst; Fichas: Nicolas Eskubi; Producción: Callie Cummins; Documentación Histórica y OBs: Terry Hooker (Gran Bretaña), Bruce Bradford (EE.UU.), Esteban Cabrera; (Paraguay), William Warner (EE.UU.), Ulysses Costa (Brasil).

¹⁵ Desarrollado por Ensemble Studios y publicado por Microsoft Games en 2005.

videojuego, de navíos identificados en los textos históricos, y de una avanzada de los ejércitos en el espacio mapeable remiten a ciertas configuraciones de escena de Cándido López, aún cuando no las reproduce. El carácter historicista de la narrativa de este juego también se evidencia en los foros de discusión de los jugadores, donde Cándido López vuelve a aparecer en algunos comentarios. El videojuego está planteado, desde la narrativa y la imagen, más allá de la competitividad que este tipo de juego persigue, hacia un aprendizaje del hecho histórico, aunque la simulación finaliza históricamente con un hecho que sucedió casi un año antes que concluya la guerra, lo que podría dejar un final histórico -no lúdico- abierto.

Este videojuego se apropia de una historia oficial de la guerra, pero también de un modo de representación cartográfica que responde a lo que Cándido López representaba en sus cuadros. Al igual que los documentales que analizamos, las imágenes de Cándido insertas en la revista del video-juego y los comentarios de los jugadores en los foros, revelan el agenciamiento testimonial, probatorio y visual de la obra de Cándido López.

En WOTTA el caso es diferente: el mismo surge como mod¹⁶, una adaptación de los fans de un video juego que narra la historia de la colonización europea de América entre, aproximadamente, 1500 y 1850 d.C. Los escenarios por lo tanto, más allá que se a medida que el jugador avanza en etapas puede avanzar también en el tiempo, responden muchas veces a espacios estereotipados del juego original, al que este mod incorpora en la guerra 9 “civilizaciones”, que tienen una característica particular cada una: Paraguay: Civilización de Factorías y Producción automática de unidades; Argentina: civilización de ganado y caballería; Brasil: civilización agraria y de esclavos; Colombia: Civilización de guerrilla y producción automática de alimento; México: civilización de pistoleros y fuertes; EE.UU: civilización de tecnologías; Canadá: civilización de equipo y recursos naturales; Corea: civilización de edificios y marina; Tupi: civilización sin caballería ni oro. Uruguay está ausente, hasta el momento, del juego. La posibilidad de acceder de una edad a otra es más lenta para los latinoamericanos que para otras civilizaciones, a la vez que estas últimas también tienen otras “ventajas”, como entrenar espías, mejorar rápidamente su infraestructura. En el tiempo avanzan hasta la Primera Guerra Mundial.

El mod incorpora numerosos escenarios cartografiados, incluso del Gran Chaco, que poco tiene que ver con la cartografía que López representaba en sus obras. En este videojuego, la virtualidad es deshistorizante, a la vez que anula la presencia de López. Sus imágenes y él mismo carecen de agencia en este videojuego, y por el contrario, aparecen otros estereotipos que definen a los países contendientes -que como vimos no son solamente los integrantes de la Triple Alianza y el Paraguay (sacando a Uruguay)-, y que responden a imaginarios sociales que los fans que crearon el mod representan: el combatiente argentino se llama “gaucho”, el brasilero “esclavo”, los paraguayos son “villeros”. Son los “avatar”¹⁷ principales de este videojuego, pero a diferencia de ser un

¹⁶ Un *mod* (del francés *modification*) es una extensión que le permite al jugador modificar un videojuego original proporcionando nuevas posibilidades, ambientaciones, personajes, diálogos, objetos, etc. En su gran mayoría, los videojuegos actuales incorporan herramientas y manuales para que exista la posibilidad de modificarlo al gusto del jugador.

¹⁷ “Un avatar es una representación gráfica construida para que un usuario de determinadas tecnologías

avatar construido por una empresa para un usuario, es el mismo usuario quien construye estos avatars como parte de un proceso de identificación.

El videojuego es un fenómeno social, a la vez que construye fenómenos sociales imaginarios, en este caso, tomando como puntapié un hecho histórico, pero anulando la historicidad del mismo. Estos mundos virtuales construyen nuevas identidades, o como en WOTTA reproducen estereotipos identitarios; si consideramos, como plantean muchos de los estudiosos de videojuegos, que éstos pueden ser utilizados en la enseñanza de niños y jóvenes (Shaffer et al, 2005), debiéramos preguntarnos sobre el rol de estos mod de video juegos que los mismos niños y jóvenes construyen, agenciando sus propias imágenes e imaginarios. La diversión se opone a la historicidad. Desde la significación connotativa, la figura del héroe también difiere de la analizada en los audiovisuales y en el simulador TAW: los héroes pueden ser tantos como los generadores del mod construyan. La heroicidad se desvanece en la inexistencia de la figura del héroe como en la existencia de héroes anónimos o en la transformación de su condición hacia la fama. Tampoco se distingue el héroe del villano, figuras que en ocasiones aparecen de modo claramente definidas en los relatos, en los documentales o en el cine.

La fluidez característica de estas nuevas imágenes “líquidas” producto de la tecnología, hace que se adapten a diversos entornos que el jugador elige o construye. Siguiendo la idea de Bauman (2007) sobre la metáfora de lo líquido como característica de la cultura contemporánea, podríamos pensar que dicha fluidez de las imágenes precede a su configuración visual, y se materializa con ella. Esta fluidez se deriva de las alternativas de construir pantallas-mundo que los jugadores “prosumen”, construyendo avatars, escenarios de guerra, batallas, héroes, y alejándose del efecto de realidad que en la pintura y los mismos documentales¹⁸ persistían. La realidad virtual deslocaliza la Guerra Guasú, y la convierte en un fenómeno global y atemporal. Así como Buenos Aires puede ser representada como una ciudad bizantina y el escenario de la guerra con construcciones del medioevo europeo, también podemos encontrar luchando a Bolívar en la Guerra del Paraguay. La *interactividad*, un nuevo modo relacional, hace entonces que Bolívar y Mitre se puedan encontrar en un mismo escenario. Y hasta que canadienses y estadounidenses, entre otros, participen de la guerra. Esa fluidez global en la que se basa el videojuego, disolviendo los elementos que se interponen entre visión y representación, hace que se pierda el propio marco de referencia que generó el videojuego, el que se convierte en un sustituto de la propia realidad a la que se superpone.

Conclusiones

La producción audiovisual toma de la pintura la posibilidad de convertir en una imagen unitaria un conjunto de elementos que configuran la escena: el teatro de

actuales se identifique con él.” (Catalá Domenech, 2008: 327).

¹⁸ Se podría decir que el cine también está caracterizado por una cierta fluidez. Pero es en los videojuegos donde el montaje ha desaparecido y se reemplaza por las pantallas-mundo que se exploran en diversas direcciones (Catalá Domenech, 2008: 117).

operaciones de Cándido López es reflejado de diversos modos por los documentales que analizamos, ya sea a través del docudrama, de la comparación positivista de una pintura con un escenario actual, con un doble agenciamiento de la imagen. El escenario necesita de los héroes, papeles que asumen los dos López: Francisco Solano y Cándido. Sin embargo, el espectador sigue vinculándose de igual manera a estos audiovisuales cómo lo hacía previamente con la pintura, en el sentido que su posición es pasiva atendiendo a la instancia de producción de la imagen y su manipulación en ese contexto.

Por el contrario, con los videojuegos, aún cuando en el caso de TAW el poder de agenciamiento de las pinturas de Cándido siga presente, y en WOTTA haya desaparecido, se produce un cambio profundo en la estructura relacional de la imagen con el espectador: el espectador no es pasivo, tiene un comando de la pantalla que le permite cambiar el curso de la narración. El espectador-usuario es un “prosumidor” (es a la vez productor y consumidor), formando parte de una cultura participativa que puede deshistorizar el hecho bélico y crear mundos paralelos: el juego tiene ciertas reglas que constituyen el límite en la libertad del prosumidor. Aparece el “avatar”, con el espectador/usuario/jugador: expresa Catalá Domenech que el avatar “... parece ser la continuación de la figura del actor, que también era una «representación» gráfica destinada a ser receptora de un proceso de identificación... el proceso de identificación no es sólo mental, sino también material, puesto que el usuario-espectador puede intervenir, tanto en la formación de la apariencia del avatar como en las acciones del mismo... El avatar es pues un conglomerado formado por el actor y el espectador” (Catalá Domenech, 2008: 327).

La virtualidad ha hecho desaparecer a Cándido López de la escena, pero puede aparecer en cualquier momento, cuando un nuevo “prosumidor” construya un nuevo avatar en este escenario de interactividad. La memoria histórica materializada, según la historiografía y los mismos documentales que analizamos, en imágenes de Cándido López, se licúa, se desintegra, por intervención del usuario/espectador/actor que proyecta una identificación individual.

Referencias bibliográficas

- Amado, A. M. 2006. “Re-visiones del pasado y narrativas de otra generación”. *Tramas* 25, UAM, México, pp. 203-220.
- Amigo, R. 2009. *Imágenes en guerra: La Guerra del Paraguay y las tradiciones visuales en el Río de la Plata* [en línea], Nuevo Mundos, Mundos Nuevos Colloques, URL: <http://nuevomundo.revues.org/49702>; DOI: 10.4000/nuevomundo.49702, consultado el 16 de junio de 2015.
- y Giordano, Mariana. 2008. La épica y lo cotidiano. Imágenes de la Guerra Guasú 1865-1870, Corrientes, Museo Provincial de Bellas Artes “Juan Ramón Vidal”.
- Bauman, Z. 2007. *Tiempos líquidos*, Barcelona, Tusquets.
- Benjamin, W. 1989. “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”, En: *Discursos Interrumpidos I*, Buenos Aires, Taurus Ediciones.

- Catalá Domenech, J. M. 2008. *La forma de lo real. Introducción a los estudios visuales*. Barcelona, UOC.
- Cuarterolo, M. A. 2000. *Soldados de la memoria. Imágenes y hombres en la Guerra del Paraguay*. Buenos Aires, Planeta.
- Escobar, T. y Salerno, O. 1997. *Cabichuí, el arte de la guerra de Paraguay*, Catálogo de la exposición. Asunción, Museo del Barro.
- Gell, A. 1998. *Art and Agency. An anthropological theory*, Oxford University Press.
- Giordano, M. 2011. “(Re) significando imágenes. Recepción de fotografía de la comunidad de Colonia Aborigen-Napalpí (Chaco)”. En: Giordano, M. y Reyer, A. *Identidades en foco*. Fotografía e investigación social. Resistencia, IIGHI-CONICET/UNNE- Facultad de Artes, Diseño y Ciencias de la Cultura – UNNE, pp. 135-156.
- Iribe, N. 2010. *El juego de las mediaciones: Cándido López y Augusto Roa Bastos* [en línea]. En: Puertas Abiertas N°6. URL: <http://www.puertasabiertas.fahce.unlp.edu.ar/numeros/numero-6/el-juego-de-las-mediaciones-candido-lopez-y-augusto-roa-bastos>, consultado el 25 de agosto de 2014.
- Lewis, J.; Trinh, P. y Kirsch, D. 2011. *A corpus analysis of strategy video game play in starcraft: BroodWar*. URL: <http://mindmodeling.org/cogsci2011/papers/0138/paper0138.pdf>, consultado el 23 de agosto de 2014.
- Mitchell, W.J.T. 1996. *What does pictures really want?* October 77.
- , 2003. *Mostrando el ver. Una crítica a la cultura visual*. Estudios Visuales 1, pp. 17-40.
- Pacheco, M. 1998. “Apuntes para una biografía”. En: BANCO VELOX. Cándido López. Buenos Aires, Banco Velox.
- Pla, J. 1984. *El grabado: instrumento de la defensa*, Asunción, Museo del Barro.
- Quain, B. 2002. *El poderío de ser prosumidor*, Bogotá, Internet Services Corporation.
- Richard, N. 2010. *Crítica de la memoria*, Santiago de Chile, Ediciones Universidad Diego Portales.
- Sánchez Carrero, J. y Contreras, P. 2012. *De cara al prosumidor*. En: Revista Ícono 14, Vol.10, N°3, pp. 62-84.
- Shaffer, D. et al. 2005. *Video games and the future of learning*. En: WCER Working Paper No. 2005-4. Madison, University of Wisconsin. URL: <http://www.wcer.wisc.edu/publications/workingPapers/index.php>. Consultado el 20 de agosto de 2014.
- Toral, A. A. de. 1999. *Entre retratos e cadáveres: a fotografia na Guerra do Paraguai*. En: Revista Brasileira de História, vol. 19, N° 38, Sao Paulo.
- 2001. *Imagens em desorden – A iconografia da Guerra do Paraguai (1864-1870)*, Sao Paulo, Universidade de Sao Paulo
- Virno, P. 2003. *Recuerdo del presente. Ensayo sobre el tiempo histórico*, Buenos Aires, Paidós.

