INVESTIGACIÓN TEATRAL
Revista de artes escénicas y performatividad

Vol. 12, Núm. 20
octubre 2021-marzo 2022
Segunda época

ISSN impreso: 1665-8728
ISSN electrónico: 2594-0953

Universidad Veracruzana
Centro de Estudios, Creación y Documentación de las Artes

Este obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional.

BY-NC

Caminar en zapatos migrantes: la lógica fronteriza de la instalación de realidad virtual *Carne y arena* de Alejandro González Iñárritu

Julie Ann Ward*

* Universidad de Oklahoma, Estados Unidos.
e-mail: wardjulie@ou.edu

Recibido: 17 de noviembre de 2020
Aceptado: 19 de febrero de 2021

Doi: 10.25009/it.v12i20.2687

Downloaded from SHAREOK. Persistent Handle URL: https://hdl.handle.net/11244/337027

INVESTIGACIÓNTEATRAL
Revista de artes escénicas y performatividad
Vol. 12, Núm. 20
octubre 2021-marzo 2022

Caminar en zapatos migrantes: la lógica fronteriza de la instalación de realidad virtual *Carne y arena* de Alejandro González Iñárritu

Resumen

La instalación de realidad virtual *Carne y arena* (2017) de Alejandro González Iñárritu es una invitación a la experiencia de cruzar el desierto como migrante y enfrentar a los oficiales de inmigración estadounidenses. La instalación ha sido celebrada, tanto por su innovación cinematográfica como por su intención expresa de inspirar empatía hacia las personas refugiadas. Sin embargo, el enfoque en las personas centroamericanas por parte del cineasta mexicano revela un impulso de reproducir la lógica binaria Norte/Sur y los efectos violentos de la misma. Al hacer esto, la frontera entre el Norte y el Sur se desplaza hacia el sur, posicionando así a México como parte del Norte privilegiado.

Palabras clave: migración; refugiados; frontera; Centroamérica; México; Estados Unidos de América.

Walking in migrant shoes: the border logic of *Carne y arena*, Alejandro González Iñárritu's virtual reality installation

Abstract

Alejandro González Iñárritu's 2017 virtual reality installation *Carne y arena* is an invitation to experience crossing the desert as a migrant and facing US immigration officials. The critical reception of the installation has been positive, as much due to its cinematographic innovation as to its express intention of inspiring empathy for refugees. Nevertheless, an analysis of the Mexican director's focus Central American people reveals an impulse to reproduce the binary logic of North/South and its violent effects. This leads to a southward displacement of the border between North and South, thus positioning Mexico as part of the privileged North.

Keywords: migration; refugees; border; Central America; Mexico; United States.

INVESTIGACIÓNTEATRAL
Revista de artes escénicas y performatividad
Vol. 12, Núm. 20
octubre 2021-marzo 2022

Caminar en zapatos migrantes: la lógica fronteriza de la instalación de realidad virtual *Carne y arena* de Alejandro González Iñárritu

El 11 de noviembre de 2017, el director mexicano Alejandro González recibió un premio especial: su quinto Óscar. Otorgado por la Junta de Gobernadores de la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas de Estados Unidos, honró así su instalación de realidad virtual *Carne y arena.*[1] En su discurso de agradecimiento, Iñárritu hizo eco del sentimiento de que la realidad virtual (RV) tiene valor político en potencia, afirmando que la intención del equipo creativo,

> […] fue subordinar la tecnología a las emociones humanas, explorar uno de los temas y conflictos más antiguos en la historia humana con la tecnología más reciente posible, […lo cual nos puede] unir al darnos experiencias artísticas o, aunque sea de forma virtual, un pedazo de nuestra compleja realidad para que podamos comprendernos y, por lo tanto, nos podamos amar más (Oscars).[2]

Parece imposible, entonces, separar la estética de la pieza de sus diferentes realidades políticas, las cuales son sus referentes.

[1] La innovadora instalación fue escrita y dirigida por Iñárritu y producida por Mary Parent e ILMXLAB; cuenta con la cinematografía de Emmanuel "Chivo" Lubezki, colaborador habitual del director.

[2] "[…] was to subordinate the technology to the human emotions, to explore one of the oldest themes and conflicts in human history with the newest technology possible. […which may] unite us by giving us artistic experiences or, even if only virtually, a slice of our complex reality so that we can understand each other and, therefore, love each other more".

En efecto, la crítica ha celebrado el potencial transformador de la RV, insistiendo que la instalación puede producir empatía[3] en el público espectador.[4] La mayoría de la crítica parece aceptar el postulado de que la experiencia presentada en la instalación inmersiva es igual a una experiencia real vivida (o por lo menos lo suficientemente cercana). Su impacto, entonces, yace en un sentido de simetría entre la situación del participante y la de los personajes representados en la obra. *Carne y arena* se basa en testimonios verdaderos de personas que han cruzado el desierto de Sonora donde se encuentra la actual frontera entre los Estados Unidos Mexicanos y los Estados Unidos de América.[5]

La instalación se divide en tres actos: la hielera, el desierto y la galería de retratos. El segundo acto, el desierto, es la atracción principal: una experiencia de RV con seis minutos y medio de duración. Los espectadores pasan de forma individual, sin compartir el espacio hasta el final. Esta pieza fue la primera obra de RV en formar parte de la Selección oficial del Festival Internacional de Cine de Cannes; se estrenó en la edición número 70 del festival en 2017. Subsecuentemente, se presentó en Milán en la Fondazione Prada, en Los Angeles County Museum of Art (LACMA), en el Centro Cultural Universitario Tlatelolco de la Ciudad de México y en el antiguo sitio de la Iglesia Baptista Trinidad, en Washington, D.C.

A pesar de los reconocimientos positivos, no ha faltado quien critique el entusiasmo por el poder transformativo de la RV; al escribir sobre el uso de la misma para crear "simuladores raciales" que pretenden sumergir a sus usuarios en una experiencia racializada, Chip Linscott argumenta que "tienta[n] la intercambiabilidad y la fetichización de la Negritud y el cuerpo Negro" (305).[6] A la instalación de Iñárritu también se le puede aplicar esta crítica. Un usuario en el Festival de Cine de Cannes, en la Fundación Prada o en el LACMA puede quitarse el dispositivo y salir a un mundo exclusivo de alta cultura, dejando atrás la violencia del Estado policial. En este ensayo analizo las suposiciones subyacentes de la instalación y las limitaciones que restringen su llamada a la acción.

---

[3] El término "máquina empática" (*empathy machine*) se usa con frecuencia, casi por obligación, en discusiones de la RV. Adi Robertson atribuye su uso a Roger Ebert, quien usó el término para describir el cine. Luego fue adoptado en 2015 por el cineasta Chris Milk para describir la RV.

[4] Joost Raessens argumenta que el trabajo de Iñárritu se acerca a la "comunicación pura" (*pure communication*) (644-645). Carolina Gainza Cortés y Wolfgang Bongers dicen que la obra de Iñárritu es paradigmática (28). El crítico Matt Jacobson considera que *Carne y Arena* posibilita *ser* el personaje virtual (38).

[5] Obviamente, la frontera es una división política que es representada por el Estado como permanente e inmovible, aunque ha sufrido muchos cambios debido a invasiones imperialista relativamente recientes. Estos dramáticos cambios revelan la flexibilidad y porosidad de la frontera.

[6] "Tempts the fungibility and fetishization of Blackness and the Black body".

Es importante analizar obras de arte, como *Carne y arena*, que hacen explícita su buena voluntad política en sus propios términos. La instalación declara la relación entre su intención ética y el propio formato de la obra. Mi análisis explora dicha relación y pone a prueba tanto las afirmaciones de Iñárritu como de la crítica. En el caso de *Carne y arena*, encuentro que su insistencia en el sufrimiento perpetuo y la "inocencia" de las personas migrantes apela a lo que llamo una lógica fronteriza. Ésta se basa en una serie de juicios binarios: norte/sur, oriundez/migración, legalidad/criminalidad, riqueza/pobreza, felicidad/sufrimiento. Cuando se destacan las características positivas de sus sujetos, la exposición afirma que las personas menos poderosas (asociadas con el sur, la migración, la criminalidad, la pobreza y el sufrimiento) merecen la buena voluntad de sus equivalentes más poderosos (asociados con el norte, la oriundez, la legalidad, la riqueza y la felicidad).

Grace Yukich define lo explicado anteriormente como la "*estrategia de movimiento modelo*: la práctica de elevar miembros 'modelos' de un grupo para transformar estereotipos negativos asociados con el grupo entero"[7] y demuestra que, al "distinguir entre miembros modelo del grupo y los que no comparten sus características más aceptadas por la cultura dominante, [...] los activistas implícitamente retrat[an] a muchxs inmigrantes sin documentos como indignos de los derechos y responsabilidades de la residencia legal y la ciudadanía" (303).[8] *Carne y Arena* comete el mismo error estratégico que los activistas en el análisis de Yukich: al intentar presentar a personas migrantes latinoamericanas como dignas de los derechos humanos básicos implica que también existen algunas personas migrantes (que tal vez no son tan trabajadoras, piadosas o enfocadas en la familia) que son *indignas*. Propongo que el llamado a la empatía que posiciona a las personas migrantes como pobres y respetuosas de las leyes depende de la compasiva aplicación de la *opresión* por parte de regímenes estatales. Esta opresión compasiva se plantea como una solución, en lugar de poner en evidencia a las fronteras nacionales como construcciones temporales y caprichosas cuyos efectos generan violencia y sufrimiento innecesario para millones de personas.

La instalación de Iñárritu apela a su público espectador utilizando los mismos estereotipos del migrante modelo que señala Yukich. Representa a sus personajes como piadosos y trabajadores, útiles para la sociedad capitalista en la que pretenden integrarse. Pero este

[7] "*Model movement strategy*: the practice of lifting up 'model' members of a group to transform negative stereotypes associated with the group as a whole".

[8] "[in] drawing distinctions between model group members and those who did not share their dominant-friendly characteristics, […] activists implicitly portrayed many undocumented immigrants as undeserving of the rights and responsibilities of legal residency and citizenship".

llamado a la compasión se sostiene en relaciones de poder desiguales y, tal como plantea Yukich, termina reafirmándolas. Por tal motivo, la instalación funciona de la misma forma que el "dispositivo" esbozado por Foucault. Proporciona un espacio en el que las "relaciones de poder no son la proyección pura y simple del gran poder del soberano sobre los individuos; son más bien el suelo movedizo y concreto sobre el que ese poder se incardina, las condiciones de posibilidad de su funcionamiento" (157). En *Carne y arena* se reproducen "relaciones de dominación bien específicas que tienen su configuración propia y su relativa autonomía" (*ibídem*), las cuales permiten el correcto funcionamiento del Estado. Es decir, al invitar a sujetos privilegiados a ocupar el espacio del sujeto vulnerabilizado, se le ofrece al público la posibilidad de ignorar los sistemas estatales que producen el sufrimiento espectacularizado y fomentan la dinámica de creerse capaz de aliviar ese mismo sufrimiento a través de la compasión. Agamben agrega que los dispositivos representan "gigantescos procesos de desubjetivación", los cuales tienen como consecuencia "el triunfo de la economía, es decir, de una pura actividad de gobierno que no persigue otra cosa que su propia reproducción" (262). La instalación de Iñárritu, a partir del uso estereotipado de figuras como el migrante sufriente y el buen policía, reproduce las relaciones de dominación que representa y pretende denunciar. En este trabajo tomo como objetos de análisis mi experiencia personal de asistir a la instalación, así como los testimonios de otros espectadores que fueron publicados en la prensa.

Carne y arena es una producción comercial exclusiva, lo cual limita su público. Mientras que la instalación ha sido exhibida en varios contextos (festivales de cine, centros culturales y museos de arte), mi propia experiencia fue durante su estancia en el museo LACMA, donde fue proyectada del 2 de julio de 2017 al 1 de julio de 2018. El costo de la entrada fue más de $50.00 dólares; los boletos se agotaban en cuestión de minutos cada vez que se ponían a la venta. Está claro, entonces, que *Carne y arena* fue diseñada para un público específico y privilegiado. Como cualquier espectáculo, su especificidad en el espacio y el tiempo es otro factor limitante del impacto de la instalación. La obra de Iñárritu se encuentra disponible únicamente para las personas que puedan estar en Cannes, Milán, Los Ángeles, Ciudad de México o Washington, D.C. a la hora y fecha indicadas en su entrada.

Los materiales publicitarios que anunciaron la exposición afirmaban que tendría efectos transformadores en el público espectador y hasta en los gobiernos nacionales. Estas afirmaciones sobre su propio poder no pueden ser confirmadas, dado que el acceso a la obra fue altamente restringido. El paquete de prensa cita una declaración de Iñárritu sobre que la exposición realmente le permitirá al público espectador incorporar la experiencia humana:

> Mi intención era experimentar con la tecnología de RV para explorar la condición humana en un intento de romper la dictadura del marco que se acaba de observar. A

> partir de ahí reclamar el espacio para permitir al visitante pasar por una experiencia directa caminando en los pies de los inmigrantes, bajo su piel, y en sus corazones ("Iñárritu y Lubezki, en Realidad Virtual").

El lenguaje político de "romper la dictadura", cuando se yuxtapone con la experiencia inmigrante, sugiere la revolución política además de la innovación cinematográfica. El enunciado se lee casi como una llamada a la acción brechtiana donde, en lugar de pasivamente "observar" una ficción, el público espectador puede ver sus bordes e inspirarse a tomar la acción y "reclamar el espacio" (otra metáfora bélica).

La exclusividad del público de *Carne y arena* socava las afirmaciones de su potencia empática. En su crítica a la exposición de Iñárritu y del éxito en ventas de la obra *Los niños perdidos* de Valeria Luiselli, Irmgard Emmelhainz caracteriza la experiencia de RV como "pornografía de la catástrofe" y cuestiona la postura pos-ideológica de ambas obras:

> El problema estriba en que [...] dibujan un horizonte de legibilidad en común, y así delinean el arco de lo que se puede hacer y decir, qué posiciones pueden adoptarse legítimamente y qué acciones pueden ser o no comprometidas. Este horizonte de legibilidad es una cuestión de relaciones de poder y tiene que ver con la articulación de las fronteras políticas de un discurso. De este modo, las divisiones sociales se convierten en cuestión de límites, creando un "adentro" con ciudadanos del mundo consternados y un "afuera" con víctimas sufrientes ("Compromiso político").

En el caso de la experiencia híper-exclusiva de la RV, el "adentro" señalado por Emmelhainz se compone de una ciudadanía sumamente pequeña, mientras que el "afuera" de víctimas sufrientes es vasto. De hecho, la idea planteada por Iñárritu, sobre derrocar a la dictadura del cine, depende de la creación de una obra de arte que es la antítesis de una experiencia compartida. En lugar de convivir con el resto del público espectador, la participación en *Carne y arena* es totalmente individual: se sugiere que la posibilidad de resolver los problemas políticos retratados en la obra existe a nivel del individuo, en lugar de plantearse como un esfuerzo colectivo y una reforma total de los sistemas económicos y políticos que crean la crisis. No obstante, la única resolución posible a nivel individual es aquella que recurre al pensamiento neoliberal: consumir el dolor para compadecer momentáneamente a los que sufren y así absolverse.

El propio Iñárritu declara que "la forma más elevada de un ser humano de relacionarse es la compasión y esta tecnología te pone en los zapatos de alguien más" (Vargas, *"Carne y arena"*). La idea es que, al experimentar la lucha de alguien más en primera persona, hay cierta fusión del "adentro" y el "afuera" señalados por Emmelhainz. La disolución de la frontera entre el yo y el otro se ve facilitada por la RV. Incluso, el presi-

dente ejecutivo de la cadena Cinépolis, Alejandro Ramírez, dijo esperar que esta compasión, tecnológicamente inducida, podría tener efectos reales en la política internacional: "Tiene el poder de transportarte al desierto de Sonora y vivir en carne propia la tragedia. […] Ojalá llegue a Washington y lo vean quienes hacen las políticas internacionales en Estados Unidos" (citado en Vargas, *"Carne y arena"*).[9] En efecto, *Carne y arena* llegó a Washington, D.C., donde se exhibió en la Iglesia Bautista Trinidad de marzo a octubre del 2018.

En una de las únicas reseñas de la exposición en Washington con contenido crítico, Rebecca A. Adelman reitera la brecha entre el adentro y el afuera postulada por Emmelhainz, y concluye su reseña de *Carne y arena* con un pronunciamiento funesto: "Lo único que la realidad virtual puede producir consistentemente es la empatía virtual" (1107).[10] Tanto el cineasta como la crítica declararon que *Carne y arena* tenía el potencial de efectuar cambios políticos y humanitarios; mucha de la aclamación por el proyecto se basó en la empatía que supuestamente produjo en las personas que asistieron. Los elogios con los que la Academia de las Artes y Ciencias Cinematográficas estadounidense colmaron a Iñárritu se deben no solamente a su destreza artística, sino también a la posible utilidad política de su pieza artística. La exposición no solamente situó en el adentro a su público espectador, sino también a su creador mexicano. El anuncio publicitario de la exposición mostraba a un corazón humano anatómico, bifurcado por una línea de puntos que demarca "U.S." (Nosotros/E.U.A.) y "T.H.E.M." (Ellos). En este juego de palabras, U.S. se puede entender tanto como *United States* (Estados Unidos), como *us* (nosotros), y refleja la imposibilidad de la empatía verdadera –el corazón se divide por una frontera y cualquier compasión que surja por "ellos" siempre será aparte de la que surja por "nosotros"– (ver Imagen 1).

La antesala de la experiencia RV es un sitio frío, con aire acondicionado, paredes blancas con bancas de acero inoxidable. Esta primera sala reproduce los calabozos donde se encierran a las personas capturadas por el Servicio de Control de Inmigración y Aduanas de los Estados Unidos, conocidos como hieleras debido a las bajas temperaturas de las celdas –las temperaturas llegan hasta 14.9°C–. El término es usado tanto por oficiales de las oficinas de Aduanas y Protección Fronteriza de los Estados Unidos como por las personas detenidas. En el piso hay zapatos desgastados, la mayoría sin su par. Huaraches, un Crocs Bob Esponja de niño, botas tejanas infantiles, zapatos sin cordones para hombre, sandalias,

[9] Esta cita se le atribuye a Iñárritu en el ensayo de Emmelhainz, aunque parece tener origen en la reseña de Vargas en la revista *Gatopardo*, donde se le atribuye a Ramírez.

[10] "Virtual reality can only reliably produce virtual empathy; the critical task, then, is to determine whether this opens up a field of possibility unconstrained".

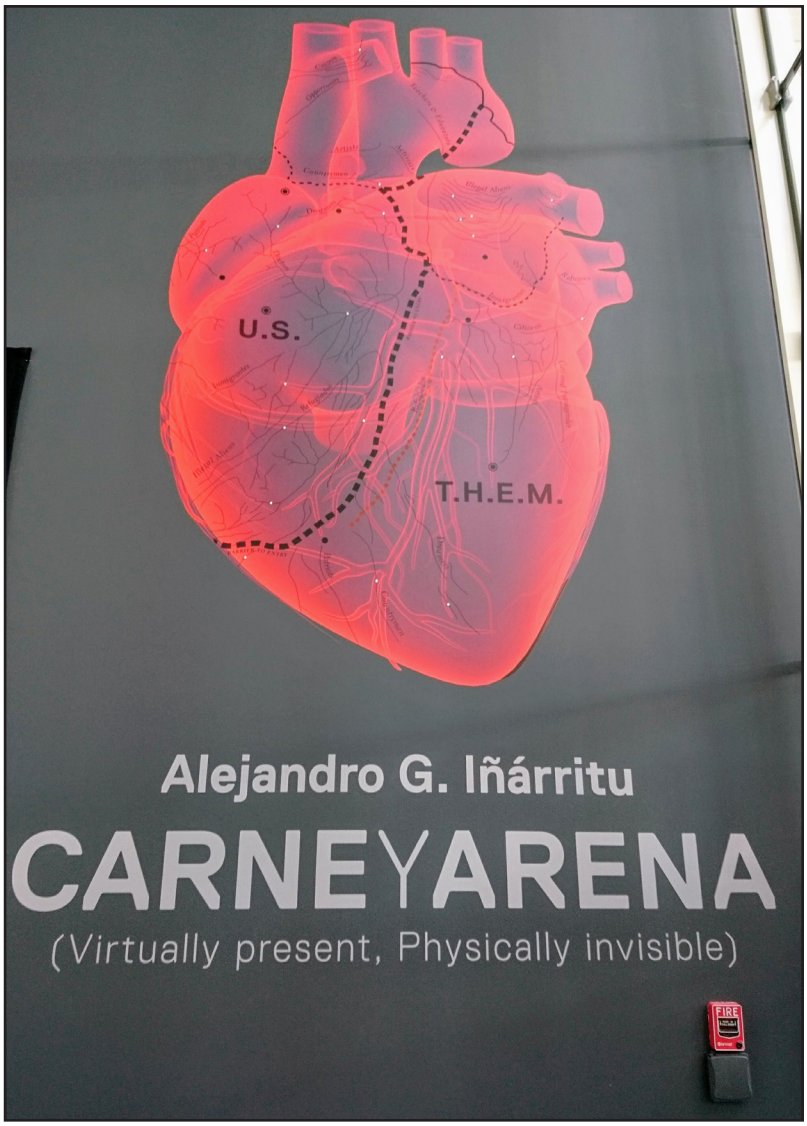


Imagen 1. Letrero anunciando la exposición de *Carne y Arena* de Alejandro González Iñárritu, 2018, LACMA, Los Ángeles. Foto de Julie Ann Ward.

tenis, etcétera. La sala también contiene jarras de plástico envueltas en arpillera, franela o algodón. En la pared, una nota indica que los zapatos fueron recogidos por tres personas en el desierto de Arizona, junto con cientos más. Como no se permitía la documentación, mi memoria solamente capturó uno de sus nombres: Valarie Jones. Mis esfuerzos por encontrar información sobre quién los recogió, por qué, y si recibieron algún pago al proporcionárselos a la rentable exposición, no han tenido éxito. Otro texto en la pared anuncia las instrucciones: quitarse los zapatos y dejarlos en la taquilla antes de esperar a que suene la alarma.

En *Carne y arena,* la antesala/hielera funciona para preparar a los espectadores para que se pongan en los zapatos de las personas refugiadas. El acto de literalmente quitarse los zapatos implica simbólicamente mudar de identidad y hacer espacio para retomar otra. Simultáneamente, las pilas de zapatos desgastados tienen su propia resonancia simbólica, la de las personas desaparecidas. Ahora bien, el público espectador no debe intentar ponerse los zapatos que se encuentran en la hielera; éstos representan otros cuerpos, personas reales perdidas en el capitalismo global. Dichos objetos recuerdan la famosa exhibición de zapatos de víctimas del Holocausto en el Museo Memorial del Holocausto de Estados Unidos en Washington, D.C. También hacen eco de obras de artistas latinoamericanos que exponen la ropa o los zapatos de personas desaparecidas como denuncia. La instalación *Zapatos rojos* de Elina Chauvet, por ejemplo, usa cientos de pares de zapatos rojos de niña y mujer para demostrar la magnitud del derramamiento de sangre en su natal Ciudad Juárez. En ambos casos, el mero número de zapatos vacíos indica la vastedad de la violencia y las vidas perdidas. El uso de zapatos en *Carne y arena*, sin embargo, difiere de estos ejemplos en dos aspectos importantes.

Primero, en el caso del Museo del Holocausto, los zapatos exhibidos están en préstamo del Museo Estatal de Majdanek, un campo de concentración y exterminio de la Alemania nazi. Los zapatos fueron confiscados de sus dueños encarcelados y posteriormente exhibidos en el museo del campo, con el fin tanto de conmemorar como de educar. En el caso de *Zapatos rojos*, las dueñas de los zapatos los donaron al proyecto (Vázquez Delgado). La información en la hielera indica que los zapatos usados en *Carne y arena* fueron recogidos por voluntarios en el desierto, por lo que no fueron donados libremente por sus dueños, como en *Zapatos rojos*. Más bien, fueron perdidos, desechados o abandonados por animales carroñeros. El uso de estos objetos en un proyecto artístico comercial los mercantiliza y oculta las vidas de sus dueños anteriores. Dicha acción contrasta con el sentimiento de luto colectivo implícito en la memoria, simbolizada por el zapato, y se contrapone con el acto de regalar o conservar los zapatos y el potencial de sanación emocional que esto implica.

En segundo lugar, el acto de quitarse los zapatos propios en presencia de aquellos zapatos abandonados crea una vía sentimental distinta para procesar la violencia y el sufrimiento que representan. En lugar de observar y reflexionar en la pérdida de vidas, aquí la exposición ofrece una posible solución: ponerte sus zapatos y experimentar lo que sintieron. La invitación tácita y metafórica de ponerse los zapatos, cuyos dueños desaparecidos no han sido identificados, resulta inquietante. El hecho de que esto ocurre en un calabozo recreado reafirma aún más la práctica de intentar revivir la experiencia ajena. Esta simulación del encarcelamiento tiene, paradójicamente, tanto el efecto de inspirar la empatía, como el de distanciar. Se le pide al público espectador que imagine que ha sido arrestado y

detenido en un ambiente hostil, pero para poder ponerse en el lugar del otro, el otro debe estar ausente. Si la espectadora se vuelve protagonista de esta historia, las protagonistas reales necesariamente deben esfumarse para hacerle espacio. La persona de "adentro" (la espectadora bienintencionada, económicamente pudiente y culturalmente conocedora), entonces, repite el acto violento de desparecer a la de "afuera" (la persona refugiada cuyos zapatos e historia originan esta estructura). No hay ninguna invitación de reflexionar en la complicidad personal de esta violencia.

Carolyn Pedwell demuestra que una concepción de la empatía que presupone un proceso de humanizar al otro puede ocultar las dinámicas de poder transnacionales que producen sujetos en condiciones desiguales (90). Esto es precisamente el problema con la "invitación íntima" que se hace en *Carne y arena* al ponerse los zapatos de personas refugiadas y desaparecidas e ignorar su posición inescapable en dinámicas internacionales desiguales y, más bien, imaginarse que todo individuo disfruta de la igualdad de posición.

En la hielera, el público espectador puede crear una nueva subjetividad, una en la que se experimenta el encarcelamiento y la tortura. El tropo de los zapatos vacíos para representar la desaparición y la muerte se transforma. En lugar de ser una invitación a la reflexión, la presencia de los zapatos es una invitación a tomar el lugar del otro, envolverlo por completo y exigir su desaparición aun otra vez. El presunto efecto de este proceso, inspirar la empatía que luego creará el cambio político transnacional, es imposible. Si se repite el acto de desaparecer al otro, se borran las divisiones estructurales y materiales que han creado la "crisis" de refugiados. Este ocultamiento de los sistemas neoliberales e imperialistas es un grave error. La exposición puede inspirar sentimientos de empatía real para estas personas refugiadas perdidas en el desierto o capturadas y detenidas en las hieleras. Sin embargo, estos sentimientos pueden, de forma perversa, fortalecer las mismas divisiones que pretenden borrar.

Cuando suena la alarma y destella la luz roja, entro en la experiencia de realidad virtual, la atracción principal de Carne y arena*. La secuencia de* RV *toma lugar en un espacio grande y oscuro con arena sobre el piso. Dos técnicos explican que estarán conmigo durante todo el recorrido. Me equipan con una mochila que pesa tres kilogramos, lentes ligeros que huelen a alcohol y audífonos. Me avisan que empujarán o jalarán la mochila si sospechan que voy a chocar con una pared. Empieza la experiencia y, de repente, estoy a solas en un desierto al amanecer.*

Escucho voces. Un guía gritando en inglés: "Déjalos atrás". Gente pidiendo ayuda sale de los arbustos. Dos mujeres se sientan y el guía les grita que sigan caminando. La patrulla fronteriza llega en dos camionetas, en helicópteros en lo alto, apuntándole al grupo con armas. La luz brillante y el sonido muy claro, junto con el paisaje desértico y vasto, son hiperrealistas. Cuando se combinan con el sentido de la arena en los pies descalzos,

realmente entiendo que estoy inmersa en un mundo nuevo. Son los personajes los que perturban la ilusión de realmente estar ahí. Mientras que los arbustos –el mezquite y la artemisa– son tan realistas que evito caminar sobre ellos, las figuras humanas tienen un aspecto digitalizado. Sus estaturas son desproporcionadas a la mía –estoy consciente de que no son reales–. Por eso, no me siento parte del grupo, más bien siento que todo ocurre alrededor mío. Todo el mundo se esconde y los oficiales empiezan a juntar a la gente.

De repente aparece una mesa vacía en la mitad de la acción, con personas sentadas alrededor de ella, imitando la acción de comer. Una figurita surge de la mesa, caminando y hundiéndose. Un barquito lleno de gente se forma de la madera y se vuelca. Repentinamente desaparece la mesa y estamos de nuevo en la escena del arresto. Puede ser una referencia a la crisis migratoria que ocurre en el Mediterráneo.

Ahora los oficiales acusan a los hombres del grupo de ser coyotes. Un hombre habla en k'iche; los oficiales le preguntan por qué no habla español. Preguntan a otro personaje por qué habla inglés y explica: "I live here", "Vivo aquí". Las mujeres y niñxs son arreadas a un lado y los hombres a otro. Si todavía no me he sentido parte de este grupo, la escena final obliga mi integración. Un oficial apunta un rifle directamente hacia mí y me grita que levante las manos y me arrodille. No lo hago –estoy muy consciente de la presencia de los técnicos– y me siento apenada. Sin embargo, de pronto todo se esfuma y la última toma de la experiencia es de unas bolsas de plástico y trapos atrapados en los matorrales del desierto mientras que aves migratorias pasan en lo alto.

Los técnicos me ayudan a quitarme el equipo y me mandan a la salida, donde debo recuperar mis cosas de la taquilla donde las dejé. Me dan toallitas para limpiar la arena de mis pies descalzos antes de ponerme los zapatos –una oportunidad de sanitizar la experiencia, de asegurarme que estoy a salvo–. Debo esperar en una sala negra hasta que suene la alarma de nuevo, momento en el que continuaré visitando la exposición.

La parte de RV de la exposición dura menos de siete minutos y es diseñada para sumergir al público en el drama representado. Simular esta experiencia migratoria con los pies descalzos es una vulnerabilidad simulada. El público espectador no puede manipular la trama, no tiene identidad dentro del grupo de personas migrantes y, como no se le asigna un papel en la acción, funciona más como espectro observador que participante activo. La experiencia de realidad virtual, entonces, sostiene el límite adentro/afuera que pretende destruir.

Hay una sorpresa virtual incluida en la instalación, frecuentemente referida en lo que se refiere a su efecto de simulación de RV. Si una espectadora intenta tocar uno de los personajes, se enfrentará con el corazón palpitante de esa figura. Es, se supone, la prueba de la humanidad compartida: todos somos iguales por adentro. En mi propia experiencia con la simulación, no se me ocurrió tocar a las personas desconocidas con las que me encon-

tré. La celebración de este atractivo escondido, sin embargo, en las respuestas a la exposición, revela las debilidades de su mensaje. Véase, por ejemplo, esta descripción en la revista digital de negocios *Quartz*:

> Mientras que el rebaño se mueve hacia el norte, un helicóptero de la Patrulla Fronteriza de E.U. truena en la distancia. *Chakk-chackk-chak-chak, chak-a-chak-akk-a.* […] Hay mucha conmoción, y es inevitable que "choques" con una de las figuras aterrorizadas en tu periferia. Y luego ¡boom! Se te transporta para adentro de él, mirando su corazón animado rojo y palpitante (Quito, "A Chilling VR Experience").[11]

Las onomatopeyas (*chak chak* y *boom*) pertenecen a una película de acción y guerra. En otro recuento publicado en el sitio de Hollywood *Deadline* se explica, con lujo de detalle, el efecto del corazón palpitante:

> Es cuando una guardia del control fronterizo se lanza contra mí que encuentro la sorpresa de *Carne y arena* –una que muchos puedan perder porque la verisimilitud de la experiencia me tiene convencido de que estoy rodeado de esta gente en apuros–. Adentro del pecho del oficial, me enfrento con su corazón palpitante. Se siente indiscreto hacerlo, pero miro a los propios inmigrantes por adentro. El mismo corazón palpitante en cada uno. Esto es el meollo del mensaje de Iñárritu: aunque juguemos con constructos humanos sobre la diferencia, las líneas fronterizas y la división, todos somos iguales (Utichi, "Alejandro G. Iñárritu Strikes").

El tropo de la humanidad común se repite en muchas –si no la mayoría– de las reseñas y ensayos sobre *Carne y arena*, pero el mismo discurso crítico revela el fracaso de este mensaje. En la reseña de *Quartz,* la autora se refiere al grupo de personajes migrantes como "the herd" ("el rebaño" o "la manada") privándole de su humanidad con un solo sustantivo. En la reseña de *Deadline*, la frontera adentro/afuera se extiende no solamente para excluir a las personas que no tienen acceso a la exposición, sino también a las que "pierden" la sorpresa del corazón palpitante. Las personas que ocupan el mismo lugar que uno de los personajes virtuales, literalmente poniéndose en su lugar, son como miembros de un club selecto.

[11] "As the herd moves north, a US Border Patrol helicopters thunders from a distance. *Chakk-chackk-chak-chak, chak-a-chak-akk-a.* […] There's a lot of commotion, and it's inevitable that you 'bump' into one for [sic] the panicked figures in your periphery. Then boom! You're transported inside of him, staring at his animated red beating heart".

Otras respuestas sí señalan las contradicciones inherentes del corazón palpitante. En la revista *Bloomberg*, Kriston Capps observa que el público espectador puede escoger si situarse "entre las personas refugiadas o entre los oficiales" ("The Experience Is Virtual").[12] Haciendo eco de mi propia experiencia, Capps escribe: "Siempre estuve consciente de que estuve en escena, viendo desarrollarse un drama, hasta que ese drama se volvió en contra mío" (*ibídem*).[13] En efecto, la escena final en la que un oficial apunta un rifle directamente al espectador, gritando órdenes, es la única que interpela al participante, requiriendo una respuesta, aunque sea interna.

El drama del que Capps está tan consciente se asemeja al "pequeño teatro teórico" de Althusser, su recuento de la interpelación ideológica (*Ideología* 56). En *Carne y arena*, este mismo drama se desarrolla en la simulación de RV –la espectadora es interpelada por un oficial de la ley y reconoce que es, efectivamente, la persona interpelada y debe responder como sujeto dentro del Estado neoliberal–. Althusser se pregunta cómo nos reconocemos como la persona interpelada, reflexionando que tal vez todos tenemos "algo que reprochar" (*ibídem*). Pero, ¿qué se tiene que reprochar el público espectador en *Carne y arena*? No hay ninguna evidencia en su contra dentro de la simulación. De hecho, el largo proceso de comprar entradas, firmar documentos de exención y formarse en filas parecería concederle al sujeto espectador el derecho irrefutable de pararse en la arena fría. En su discusión de la ley, Althusser afirma que su función como sistema de reglas es "hacer desaparecer [a las relaciones de producción]" (*On the Reproduction of Capitalism* 59).[14] En *Carne y arena*, la ley, representada por el agente represor del oficial de la patrulla fronteriza, hace que desaparezcan las relaciones de producción capitalistas que crean la "crisis" fronteriza. La obra parece criticar la represión estatal del movimiento humano al invitar a sus participantes a imaginarse cómo es ser migrante. Sin embargo, simultáneamente, *Carne y arena* reitera, a través de la interpelación policial, la eterna presencia de la ideología moral que criminaliza la pobreza. La espectadora sabe, al mismo tiempo, que es el sujeto interpelado y que está en una simulación que termina; sabe que no forma parte del "rebaño", sino más bien del público de un drama. El alivio de ya estar siempre a salvo de los aparatos represivos del Estado sale de la subjetividad burguesa dentro de una ideología moral capitalista.

La última sección de Carne y arena *es una galería oscura de retratos móviles de las personas reales cuyas historias contribuyeron a la trama de la simulación de RV. Cada retrato*

[12] "[…] among the refugees or among the officers".

[13] "I was always mindful that I was on a stage, watching a drama play out, until that drama turned on me".

[14] "*Make* [*the relations of production*] *disappear.*"

es un primer plano de la cara de la persona, con parpadeos, movimientos de mechones en la brisa o cambios musculares sutiles. Un texto que presenta su nombre, edad, país de origen y testimonio se exhibe con cada retrato. Hay diez en total, incluyendo un hombre mexicano, Luis, y un oficial blanco de la patrulla fronteriza de E.U.*, John. Lxs otrxs colaboradores vienen de Guatemala, El Salvador y Honduras: Lina, Manuel, Carmen, Amaru, Selena, Francisco, Jessica y Yoni. Casi todos los testimonios presentados con los retratos móviles incluyen una petición a Dios y/o al pueblo estadounidense. Por ejemplo, el texto de Yoni dice: "Ruego que Dios cambie sus corazones y nos permita quedarnos". Todos los testimonios retratan al hablante como eminentemente bueno y decente: devoto, trabajador, dedicado a la familia.*

En el texto que acompaña el retrato de John, quien fue un agente de la patrulla fronteriza, él describe los retos personales de hacer su deber y detener a los inmigrantes modelos que acabamos de conocer. Describe su sufrimiento como resultado de la naturaleza: la sed, el hambre, el calor. La galería es la única parte de la exposición donde no se controla el tiempo y también la única parte que no se experimenta individualmente. Lxs espectadores pueden pasar todo el tiempo que quieran en esta parte de la galería. Yo comparto el espacio con dos personas que llegaron antes de mí; otro sale de la experiencia de RV *antes de que yo salga. Hay un libro de visitas al final de la galería en el que se leen frases testimoniales como "Estoy temblando".*

Esta sección de la instalación es la más representativa de la política problemática que motiva este proyecto estético: sirve para darle autenticidad a la experiencia de RV, demostrando que la trama se basa en los testimonios de personas reales. También proporciona un contenedor para cualquier sentimiento que podría haber surgido durante la experiencia –las pantallas le dan al público la oportunidad de empatizar con los retratos móviles hiperrealistas, como si fueran personas reales, para reconocer su decencia y la dignidad de una vida tranquila–. Hay dos características compartidas por la mayoría de la gente retratada. Primero, su origen es principalmente centroamericano. Segundo, por ser tan devota, trabajadora y dedicada a la familia, es gente digna de incorporarse en la sociedad estadounidense.

Estas dos últimas características son indicativas de posturas retóricas que toma *Carne y arena*, que le hacen daño a la lucha por la igualdad y la libertad. Primero, al trasladar a México sutilmente hacia el "U.S." del norte y poblar el espacio de "T.H.E.M." con personas centroamericanas, Iñárritu refleja la geopolítica que efectivamente usa a México como zona disciplinaria, otra frontera sur para E.U. y Canadá. En segundo lugar, reiterar el estereotipo del "migrante modelo" es muy cuestionable y sostiene los binarios norte/sur, inocente/criminal, bien/mal, blanco/no blanco que la frontera representa, en lugar de cuestionar la existencia de la frontera en sí.

Respecto a la primera afirmación, que *Carne y arena* posiciona a México al lado de E.U. como un país poderoso que debe lidiar con el flujo de personas refugiadas que cruzan sus fronteras desde el sur, estas sutilezas se sonsacan con la inclusión de Luis (originario de México) y John (de E.U.), ambos representantes de la ley. El testimonio de Luis Pérez relata que, después de venir a E.U. desde México cuando era niño, sería el primer inmigrante indocumentado con un título otorgado por la Facultad de Derecho de la Universidad de California, Los Ángeles. Pérez es hoy el director de servicios legales en la Coalición por los Derechos Humanos de los Inmigrantes, donde lucha por la protección de otras personas inmigrantes (Rich). Difícilmente se podría encontrar un mejor ejemplo de un éxito inmigrante. Según todos los testigos, Luis Pérez es el tipo de persona que cualquier comunidad quisiera celebrar como miembro.

Entre tanto, John era oficial de la patrulla fronteriza. Su testimonio relata las tragedias de las que fue testigo en su trabajo, afirmando que no entiende a la gente que no tiene empatía por las personas inmigrantes y refugiadas que vienen a E.U. El incluir al oficial de la patrulla fronteriza empático es el punto crucial de la naturaleza problemática de *Carne y arena*. Su personaje también contiene un corazón palpitante en la simulación, señalando que, debajo de todo, es igual a las personas migrantes a las que arrea y encarcela. Esto implica que el objetivo es una vigilancia fronteriza más simpática y amable. La galería deshace el trabajo de la experiencia de RV precisamente porque divide a los colaboradores en nacionalidades (algunas más privilegiadas que otras) en lugar de insistir en una humanidad universal. También implica que la empatía de por sí es una virtud lo bastante poderosa para resolver la crisis humanitaria en la frontera sin desmantelar la lógica disciplinaria de una frontera vigilada. En las figuras de Luis y John, *Carne y arena* eleva el estatus de la ley (la misma ley que causa la crisis recreada en la exposición) y traza una línea entre el Norte civilizado (incluyéndose a México y E.U.) y el Sur, presuntamente sin ley.

El enfoque de *Carne y arena* en las personas centroamericanas en particular revela un impulso a reproducir la lógica binaria del Norte/Sur, a la vez que traslada la frontera entre los dos conceptos hacia el sur, posicionando a México dentro del Norte privilegiado. Como hemos visto, la instalación plantea la idea de que el público espectador puede empatizar con los sujetos de la secuencia de RV, borrando las dinámicas de poder que crean las crisis humanitarias en fronteras alrededor del mundo. Simultáneamente, al retratar a personas centroamericanas como dignas de aceptación, se reproduce el estereotipo del migrante modelo (por mérito), sellando a ciertas personas como no merecedoras. Huelga decir: los derechos humanos no son privilegios ganados. *Carne y arena* dista de ser una llamada revolucionaria por abrir las fronteras y abolir a la policía migratoria; más bien, reproduce la llamada neoliberal de una aplicación más amable del poder represivo.

Fuentes consultadas

Adelman, Rebecca A. "Immersion and Immiseration: Alejandro González Iñárritu's Carne y Arena". *American Quarterly*, vol. 71, núm. 4, 2019, pp. 1093-1109, https://muse.jhu.edu/article/744976, consultado el 19 de febrero de 2021.

Agamben, Giorgio. "¿Qué es un dispositivo?". Traducido por Roberto J. Fuentes Rionda, *Sociológica*, vol. 26, núm. 73, mayo-agosto de 2011, pp. 249-264, http://www.scielo.org.mx/pdf/soc/v26n73/v26n73a10.pdf, consultado el 19 de febrero de 2021.

"Alejandro González Iñárritu Accepts a Special Oscar for Carne y Arena". *YouTube*, subido por Oscars, 12 de noviembre 2017, https://www.youtube.com/watch?v=jGI-nCuQuFY.

Althusser, Louis. *Ideología y aparatos ideológicos del Estado. Freud y Lacan.* Traducido por José Sazbón y Alberto J. Pla, Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión, 1988.

Althusser, Louis. *On the Reproduction of Capitalism: Ideology and Ideological State Apparatuses.* Traducido por G.M. Goshgarian, New York: Verso, 2014.

Capps, Kriston. "The Experience Is Virtual. The Terror Is Real". *Bloomberg CityLab*, Bloomberg L.P., 7 de junio de 2018, https://www.bloomberg.com/news/articles/2018-06-07/alejandro-i-rritu-s-vr-film-carne-y-arena-is-pretty-real, consultado el 19 de febrero de 2021.

Dove, Steve. "Alejandro Iñárritu's 'Carne y Arena' Awarded a Special Award Oscar at the Academy's 9th Annual Governor's Awards". *Oscars*, ABC, 2017, https://oscar.go.com/news/winners/alejandro-inarritu-s-carne-y-arena-awarded-a-special-award-oscar-at-the-academy-s-9th-annual-governor-s-awards, consultado el 17 de noviembre de 2020.

Emmelhainz, Irmgard. "Compromiso político, empatía y realismo neoliberal en 'Carne y Arena' de Alejandro González Iñárritu y en 'Tell Me How It Ends', de Valeria Luiselli". *Campo de Relámpagos*, 5 de noviembre de 2017, http://campoderelampagos.org/critica-y-reviews/2/10/2017, consultado el 19 de febrero de 2021.

"Exhibition Advisory". *Los Angeles County Museum of Art*, Museum Associates. In Support of the Museum or Art & Archaeology, 2017, https://www.lacma.org/sites/default/files/Carne%20y%20Arena-exhibition%20advisory-FINAL_6.2.17.pdf, consultado el 19 de febrero de 2021.

Foucault, Michel. "Las relaciones de poder penetran en los cuerpos". *Microfísica del poder*. 2ª edición. Editado y traducido por Julia Varela y Fernando Álvarez-Uría, Madrid: Ediciones de la Piqueta, 1979, pp. 153-162.

Fratzke, Susan. "International Experience Suggests Safe Third-Country Agreement Would Not Solve the U.S.-Mexico Border Crisis". *Migration Policy Institute*, Fondo Carnegie para la Paz Internacional, junio de 2019, https://www.migrationpolicy.org/

news/safe-third-country-agreement-would-not-solve-us-mexico-border-crisis, consultado el 19 de febrero de 2021.

Gainza Cortés, Carolina and Wolfgang Bongers. "El cine digital en Chile y Latinoamérica: Genealogías de un cambio en la cultura audiovisual del nuevo milenio." *Cuadernos.info*, núm. 43, 2018, pp. 19-30, http://ojs.uc.cl/index.php/cdi/article/view/22803, consultado el 19 de febrero de 2021.

"Iñárritu y Lubezki, en Realidad Virtual". *El Universal*, Compañía Periodística Nacional, 13 de abril de 2017, https://www.eluniversal.com.mx/articulo/espectaculos/cine/2017/04/13/inarritu-y-lubezki-haran-proyecto-de-realidad-virtual, consultado el 19 de febrero de 2021.

Jacobson, Matt. "Alejandro G. Iñárritu's New Project Could Change Film Forever". *Esquire Magazine*, Hearst Corporation, 17 de agosto de 2017, https://www.esquire.com/entertainment/movies/news/a57075/alejandro-g-inarritu-vr-experience/, consultado el 19 de febrero de 2021.

Linscott, Charles P. "Virtually and Actually Black: On Vr and Racial Empathy". *ASAP/Journal*, vol. 4, núm. 2, mayo de 2019, pp. 303-306, https://muse.jhu.edu/article/731638, consultado el 19 de febrero de 2021.

Pedwell, Carolyn. *Affective Relations: The Transnational Politics of Empathy.* New York: Palgrave Macmillan, 2014.

Quito, Anne. "A Chilling VR Experience, Set at the Us Border, Is Worth Getting Scared For". *Quartz*, 14 de agosto de 2018, https://qz.com/quartzy/1355359/alejandro-g-inarritus-carne-y-arena-virtual-reality-opus-takes-you-to-the-heart-of-the-action-at-the-us-mexico-border/, consultado el 19 de febrero de 2021.

Raessens, Joost. "Virtually Present, Physically Invisible: Alejandro G. Iñárritu's Mixed Reality Installation *Carne y Arena*". *Sage Journals*, vol. 20, núm. 6, 7 de julio de 2019, pp. 634-648, https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1527476419857696, consultado el 19 de febrero de 2021.

Rich, Joshua. "Immigration Inspiration: Ucla Law Alumnus Luis Perez Wins Long Fight for Residency", *Newsroom*, Universidad de California en Los Ángeles, 17 April 2018, https://newsroom.ucla.edu/stories/immigration-inspiration:-ucla-law-alumnus-luis-perez-wins-long-fight-for-residency#:~:text=Luis%20Perez%20became%20the%20first,national%20leaders%20in%20immigration%20advocacy, consultado el 19 de febrero de 2021.

Robertson, Adi. "VR Was Sold as an 'Empathy Machine' –but Some Artists Are Getting Sick of It", *The Verge*, Vox Media, 3 de mayo de 2017, https://www.theverge.com/2017/5/3/15524404/tribeca-film-festival-2017-vr-empathy-machine-backlash, consultado el 19 de febrero de 2021.

The State Museum at Majdanek. "About Museum". *The State Museum at Majdanek*, Ministerio de Cultura y Patrimonio Nacional de Polonia, s. f., https://www.majdanek.eu/en/mission, consultado el 19 de febrero de 2021.

Utichi, Joe. "Alejandro G. Iñárritu Strikes at Heart of Immigrant Experience with Virtual Reality Installation "*Carne y Arena*" – Cannes". *Deadline*, Penske Media Corporation, 18 de mayo de 2017, https://deadline.com/2017/05/alejandro-g-inarritu-emmanuel-lubezki-carne-y-arena-cannes-1202096855/, consultado el 19 de febrero de 2021.

Vargas, Marcela. "*Carne y Arena:* vivir la migración hasta los propios huesos". *Gatopardo*, 12 de septiembre de 2017, https://gatopardo.com/arte-y-cultura/carne-y-arena-tlatelolco/, consultado el 19 de febrero de 2021.

Vázquez Delgado, Mónica. "'Zapatos Rojos': arte y memoria colectiva contra el feminicidio". *Pikara Magazine*, EME Komunikazioa, 11 de junio de 2015, https://www.pikaramagazine.com/2015/06/zapatos-rojos-arte-y-memoria-feminicidio/, consultado el 19 de febrero de 2021.

Yukich, Grace. "Constructing the Model Immigrant: Movement Strategy and Immigrant Deservingness in the New Sanctuary Movement". *Social Problems*, vol. 60, núm. 3, agosto de 2013, pp. 302-320, https://academic.oup.com/socpro/article-abstract/60/3/302/1680066, consultado el 19 de febrero de 2021.