

# *Habitando otros mundos*

## Propuesta por un análisis del videoarte en América Latina

Celia Riboulet

*Universidad Autónoma del Estado de México*

*Resumen.* Entre las abundantes imágenes producidas en América Latina recientemente en el campo del video, la fotografía, el net.art, esta investigación se centra particularmente en aquellas en las que podemos percibir un “habitar” que relaciona un cuerpo (un ser) con un espacio y un tiempo en los que se desarrolla. Este habitar relacionado al gesto (*gestare*) se inicia en escenas bastantes cotidianas en las que el cuerpo encuentra una armonía, especie de “gracia”, entre el ser del humano y el ser de las cosas que pueblan el mundo. Este habitar se entiende como una manera que resulta de un conjunto de gestos, miradas, copresencias. Si el habitar permite abrigarse, no siempre permite establecerse en el sentido de un “habitar verdadero”. Significa que se volvió simplemente, por muchos factores, muy difícil de hacer “uso del mundo”. Los videos estudiados, en este sentido, nos muestran y demuestran cómo los cuerpos que habitan este mundo –mediante la reutilización de mitos, historias, formas, pensamientos, rumores que construyen en silencio la interpretación de este mundo– pueden encontrar una fragilidad y una singularidad esenciales en la concepción actual de nuestras sociedades a través del medio tecnológico.

*Palabras clave:* 1. videoarte latinoamericano,  
2. arte contemporáneo, 3. estética.

*Abstract.* Among the wide range of images produced in the last years in the field of the video, the photography, the net.art, in Latin America, there are some of them on which it centres on the research particularly: the images in which we can denote one “inhabit” particular who relates a body (a being) to a space and a time in which he develops. This live related to the gesture begins in daily enough scenes in which the body manages to find a harmony, kind of grace”, between the being of the human being and the being of the things, which populate the world. This live understands itself as a way that ensues from a set of gestures, looks, co-presences. If the live allows to wrap up, not always it allows to be established in the sense of one “inhabit really”. It means that it turned simply, for many factors, very difficult to do “use of the world”. The studied videos, in this respect, show us and demonstrate how the bodies that they live - across the reutilization of myths, histories, forms, thoughts, rumors that construct silently the interpretation of this world - they can find an essential fragility and a singularity in the current conception of our societies across the technological way.

*Keywords:* 1. latin-american videoarte,  
2. contemporary art, 3. aesthetics.

*Culturales*

Época II - Vol. I - Núm 2 - Julio / diciembre de 2013  
ISSN 1870-1191



*Iván Marino, About the colony (videostill), video monocanal, 1997.*

EN EL AMPLIO NÚMERO DE IMÁGENES PRODUCIDAS en el arte latinoamericano en los últimos 15 años, el video se destaca con una producción bastante rica y ecléctica. Poco conocido y difundido, el videoarte latinoamericano presenta propuestas artísticas diversas que se alternan entre arte y política, ficción y realidad, violencia y compasión, reflexión y crítica, etcétera. Estudiado desde sus temas, el videoarte se presenta como una reflexión crítica de los contextos sociopolíticos actuales del continente: por ejemplo, Tomas Ochoa trata los desplazamientos forzados en Ecuador en *6mm3- The Darkroom*; el argentino Charly Nijensohn, de la deforestación y de la destrucción de comunidades en *Dead Forest en Brasil*; Sebastian Díaz Morales, de la explotación del petróleo y del cambio del paisaje en Argentina; Óscar Muñoz señala la situación de los desaparecidos de la guerrilla en Colombia; la mexicana Amanda Gutiérrez enfatiza el problema de la migración a Estados Unidos.

Pero ¿qué ocurre si decidimos estudiar estas obras olvidando los temas y los contextos sociopolíticos? ¿Qué pasa si tomamos la función del detective y nos desplazamos en estas obras como en enigmas, misterios, siguiendo la pista de lo que no es tan simple, tan claro, tan evidente? Postulamos que la obra es un tejido de intenciones que nos lleva a una aventura exaltante; tiene un interés semejante cuando Daniel Arrasse (2006:56) nos pregunta:

¿Por qué existe un caracol que se desplaza con las antenas levantadas en el piso del palacio en la *Anunciación* de Francesco del Cossa (1470-1472)?

¿Por qué en esta anunciación Dios está relegado al punto más lejano de la pintura, derivando como un insecto en el azul? ¿Por qué la Columba aparece como “una cagada de pájaro”? Finalmente, el historiador del arte francés termina, después de varias suposiciones, concluyendo que el caracol no nos dice qué tenemos que mirar pero sí cómo lo tenemos que mirar; el caracol nos muestra que no tenemos que dejarnos engañar por la ilusión de lo observado.



(a) Francesco del Cossa, *Anunciación*, 1470-1472.

En este aspecto, Arrase, especialista del Renacimiento, *exphrasisa* (del griego *εκφραζειν*: *explicar hasta el final*) algunas pinturas en *Description: On n’y voit rien* (*Descripción, no se ve nada*, 2006) con la idea de que si el estudio general de una obra tiene su sentido, la dialéctica de los detalles lo tiene también.

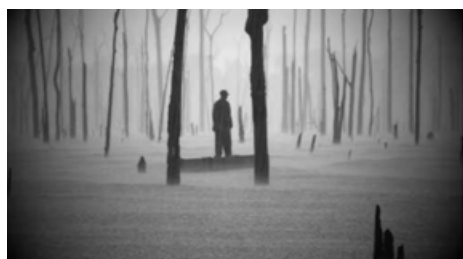
De este modo, se dibuja el primer rostro de una actitud enfocada al detalle. Como historiador-detective, me interesa profundizar más allá de los temas en las creaciones videoartísticas actuales para revisar lo que queda, lo que significa, lo que da sentido, para fundamentar un estudio del videoarte latinoamericano desde la *exphrasis*, la estética, la epistemología, la antropología visual, y sobre todo para no reducir las obras, es decir, no limitarlas, no apagarlas ni etiquetarlas considerándolas como cerradas (haciendo referencia al contratérmino de “obra abierta” de Umberto Eco).

Además, como la investigación se aleja de los sentidos comunes, se establece también más allá del sincretismo cultural, que siempre quiere analizar el arte desde el otro. En la selección de videoarte latinoamericano

(2000-2005), realizada por Jorge Villacorta y José Carlos Mariátegui y nombrada *Videografías invisibles*, los curadores describen: “Un aspecto central de los cambios que se evidencian en las zonas altamente pobladas de América Latina es el deseo de imitación de un estilo de vida occidental. La creación en video no deja de contagiarse de este impulso social...” (2008:14). Contrariamente, intentaremos analizar cómo los videos fundamentan la presencia de otros elementos, mundos, en nuestra realidad, los cuales hacen referencia a arquetipos ahistóricos escribiendo el mundo a través de la visión. ¿Pero cuál es el mundo que fundamenta esta visión? ¿Cómo la visión articula este mundo? ¿A partir de qué elementos se crean y conforman estas visiones?

Me parece importante, para empezar, resaltar las características de estas imágenes. Voy a presentar los elementos “tipos” que se encuentran con frecuencia en las imágenes. No con el objetivo de crear un museo de objetos ni elementos aislados, sino con la intención de explorar las composiciones internas del objeto de estudio.

1. Notaremos en primera instancia la fuerte presencia de elementos naturales a través del agua y del fuego (*Dead Forest*, el espacio del hombre y del video está inundado por el agua y el fuego), de la tierra (mutilada por el petróleo en *El camino entre dos puntos*, de Sebastián Díaz Morales), del aire.



(b) Charly Nijenshon, *Dead Forest*, 2009.



(c) Sebastián Díaz Morales, Feature fiction film, 2010.

2. Otra presencia es la de los animales: la serpiente que aparece en la canción de cuna mórbida escrita por el poeta cubano Nicolás Guillén, que se recita al ritmo de una encantación chamánica en *Litany*, del argentino Iván Marino; la gallina de *Apetitos de familia*, de la colombiana Clemencia Echeverri, en el cual aparecen las vísceras, y los gusanos en *Variaciones sobre el Santo Job*, del también colombiano José Alejandro Restrepo.

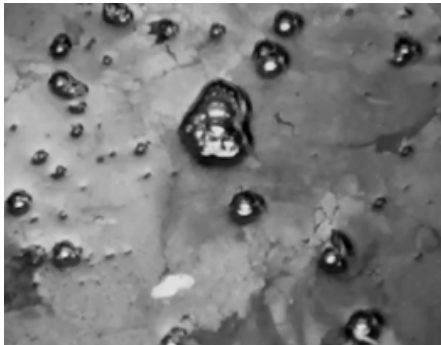


(d) José Alejandro Restrepo, Santo Job, 2006.



(e) Clemencia Echeverri, Apetitos de familia, 1996.

3. Otra presencia de estos elementos naturales se hace a través de los minerales de fuerte connotación como el oro, la sal, la arena; también por medio de la utilización del plátano en *Musa paradisiaca*, de José Alejandro Restrepo.



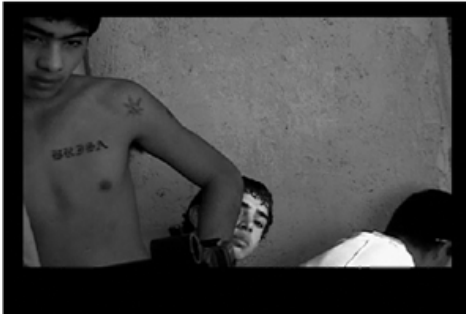
(f) Iván Marino, About the colony, 1997.



(g) Óscar Farfán, Tierra arrasada, 2009-2010.

4. Otra característica de estos videos es la presencia del cuerpo: manos, rostros, pieles, miradas, pelos, etcétera, los cuales son presentados como soportes de escritura, por ejemplo en la obra *Casa amor*, de la argentina Fabiana Barreda, en la que presenta un dibujo que se traza sobre lo que serían las venas del artista; otra forma es como inscripción de una pertenencia ejemplificada en los tatuajes de los jóvenes encarcelados en *Five dots*, del ecuatoriano Tomás Ochoa; asimismo, como el lugar de enunciación de una palabra y como factores de renacimiento, de lucha contra el olvido, en

el que el aliento hace revivir las fotografías de desaparecidos (*Aliento*, de Óscar Muñoz).



(h) Tomás Ochoa, *Five dots*, 2005.



(i) Iván Marino, *Litany*, 2000.



(j) Clemencia Echeverri, *Juegos de herencia*, 2010.



(k) Óscar Muñoz, *Aliento*, 2010.

Estos elementos tienen una característica muy importante en el estudio de estos videos debido a que participan en la creación de las micronarraciones o microficciones que se llevan a cabo en esos videos. Por micro, supuestamente, se tiene que considerar la ficción como un coeficiente que puede oscilar entre un grado mínimo y otro máximo. Las diferentes escalas de la ficcionalidad se podrían organizar de la siguiente manera (Boillat, 2001:191):

- Ausencia de movimiento
- Movimiento pero ausencia de acción
- Acontecimiento, script
- Relación de acciones

Relato / serie de relatos  
Intriga.

La microficción (etimológicamente, “pequeña ficción”) está en el grado más bajo de esta escala. Estas microficciones, que salen del “currículo canónico del arte”, trazan historias personales, locales, específicas, alternativas, por medio de lo que podríamos llamar una “microestética”. Algo importante de esta microestética, como lo revisamos, es la presencia y coexistencia de elementos naturales y del cuerpo.

Las formas de expresión, aunque traducidas por el medio tecnológico del video, se reanudan con formas de expresión arcaicas tales como el gesto, el canto, el ritual, el mito, u otras formas anticuadas, como la entrevista. Se crea una estética híbrida que da al medio tecnológico una suerte de experiencia multisensorial, en la cual lo táctil se sugiere a través de una insistencia en las texturas de las pieles, objetos, lo olfativo por medio de la utilización, en el video o en la instalación, de elementos naturales como el gusano, la arena, el carbón, el agua (*El purgatorio*, de José Alejandro Restrepo, proyectado en una alberca, una pared de piedra, etcétera); el sentido del gusto por medio, por ejemplo, de los racimos de plátanos de la instalación de José Alejandro Restrepo *Musa paradisiaca*; el oído y la visión con lo audiovisual.

Citar los cinco sentidos al hablar de obras videográficas podría parecer paradójico. Además, hablar de sensorialidad, cuando muchas corrientes del arte moderno y contemporáneo (abstracción, arte conceptual, etcétera) se alejaron de ella, podría parecer contradictorio. ¿Por qué buscar un regreso a la sensorialidad y, además, a través del medio tecnológico? Esta reintroducción de la sensorialidad consiste precisamente en la recomposición de lo sensible que se generó con la introducción de las nuevas tecnologías. Es relevante citar a Mario Borillo y Anne Sauvageot en *Les cinq sens de la création. Art, technologie, sensorialité*, cuando dicen: “En el movimiento que conduce a la creación artística a dialogar con la investigación científica y a utilizar las nuevas tecnologías de la información y de la cognición, una nueva problemática se enunció: ¿Cómo dar un cuerpo a las estructuras formales de las obras? ¿Cómo asociar un mundo sensible a la abstracción de los modelos?” (2000:10). Supuestamente, se presenta muy difícil registrar



o reproducir un olor como se produce un sonido o una imagen, aunque no necesariamente. El “mirar sin tocar” que generó algunas de nuestras frustraciones infantiles nos recuerda enseguida la importancia de la asociación de los sentidos.

El espacio visual como construcción social de una realidad responde a una experiencia cultural que implica un cierto *sensorium*, es decir, una construcción inédita y compleja de los sentidos en la producción de lo inteligible. Aprovecho esta oportunidad para acordar que la antropología, desde algunos decenios, se enfoca en mostrar una manera de clasificar a las sociedades según el privilegio dado a tal o cual tipo de sensorialidad para traducir fenómenos, edificar la realidad y representarla. Por ejemplo, los Sanghaïs del Niger, en África, utilizan el sentido del gusto y del olfato para ordenar sus experiencias y clasificar su entorno: la calidad de las salsas servidas en una comida da, por ejemplo, la medida del grado de proximidad social. Aplicado al videoarte, este estudio de los tipos de sensorialidad exacerbados en las formas de expresión permite acceder y traducir fenómenos sensibles para la edificación de una representación de una cierta realidad.

Como es de esperarse, la visión, otro sentido, nos recuerda la manera con la cual los artistas-ingenieros del Cuattrocento llevaron a cabo la instauración de un nuevo estatuto de lo visible que moviliza otra relación con lo real por medio de la puesta en escena de un nuevo espacio visual: la perspectiva. Entonces, la perspectiva se anuncia como la expresión de un nuevo espacio mental, en el cual el hombre, nuevo dueño del espacio, deposita su mirada objetiva en el mundo. De un saber artístico y científico, se volvió poco a poco una arquitectura del pensamiento. Una de las intenciones de este estudio será encontrar cómo los videoartistas reivindican un modo “descolonizado” de ver.

Esta “descolonización de la visión” se realizará, por un lado, mediante investigaciones visuales críticas que provocan cuestionamientos alrededor del estudio de imágenes antiguas, y de un proceso colonialista de la manera de ver (reutilización de imágenes pertenecientes a un régimen visual eurocéntrico y universalizante producidas por las colonias en el siglo dieciséis). Por ejemplo, a partir de esta reflexión, Tomás Ochoa retoma en *Indios medievales* un grabado de Theodore de Bry, el cual representa a indios fundiendo oro en la boca de los conquistadores y diciendo: “Come oro, insaciable cristiano. (Y



para más tormento y humillación, le cortan a varios, aún vivos, los brazos, las piernas, y los ponen sobre las brasas y se los comen.)”



(l) Tomas Ochoa, Indios medievales, Parte 1, 2010.



(m) Theodore de Bry, grabado.

En su video, Tomás Ochoa reproduce el mito desplazando el contexto (lugar y tiempo) hacia la época actual en España. Los indios se volvieron migrantes trabajadores y los conquistadores cambiaron de disfraces para presentarse con un vestido tipo *homme d'affaire*. Las retóricas sobre lo caníbal resultaron tan resistentes que desde entonces no han hecho sino adaptarse y renovarse. Las Crónicas de las Indias operan desde este punto de vista como relatos transhistóricos y transmodernos en el contexto de los intercambios migratorios y laborales de nuestros días.

Y, por otro lado, obras que no se fundamentan en la crítica pero sí en la experiencia viva de los sentidos encontrados. Estos sentidos explorados se encuentran con frecuencia en la figura del cuerpo expuesto, deformado por la cercanía con la cámara. De hecho, en los primeros tiempos de la historia del video este medio fue utilizado como una especie de espejo moderno. El video permitía, precisamente, multiplicar la imagen del sí mismo, como un eco del presente y de la presencia de éste en el mundo, y presentaba una disposición particular relacionada con la simultaneidad de la captura y de la restitución de la imagen. El video se mantuvo mucho tiempo, y todavía, cerca del cuerpo; esta gran complicidad entre el cuerpo y el video se encuentra del mismo modo entre la performance y el video. Los dos medios tienen una afinidad particular que termina desapareciendo las fronteras; no se puede realmente distinguir lo que pertenece a uno o al otro.



(n) Iván Marino, In Death Dream Kingdom, 2002.



(o) Clemencia Echeverri, Juegos de herencia, 2010.

En este sentido, la representación del cuerpo contiene en ella misma elementos singulares en la cuestión de la imagen de sí mismo. Los artistas que vamos a estudiar se enfocaron en el cuerpo y en sus diferentes estatus. Ponen en marcha reflexiones, tras sus miradas, sobre nuestra manera de habitarlo (el cuerpo), de expresarlo, de incluirlo en el tiempo y en el espacio (espacio real de grabación y espacio de la imagen). Cuando me refiero a incluirlo (el cuerpo) en un tiempo, estoy resaltando otra característica esencial en el análisis de estos videos: la cuestión temporal. Cuando me refiero al tiempo, lo hago en la medida en que, precisamente, los videos experimentan un tiempo propio que se asemeja más al tiempo circular que al tiempo

lineal, por su propia proyección en bucle pero también por su organización temporal intrínseca.

Ya tenemos, entonces, una aproximación a los elementos y a los tipos de videos e imágenes que me interesan, pero ¿por qué haber resaltado estas características, estos elementos? Como es de esperarse, estos videos, además de ser obras de una calidad plástica notoria, tienen un factor en su constitución que es a la vez perturbador y atractivo, y radica en lo que podríamos condensar en el verbo *habitar*. Planteamos una hipótesis: los personajes de estos videos tienen la calidad de habitar este mundo. Se podría decir que todos habitamos este mundo, así que ¿cuál sería la calidad de este “habitar”?

He estructurado alrededor de estos videos este concepto filosófico del “habitar”, que se define, en palabras de Paquot (2005:34), de la siguiente manera: “El habitar no es cualquier práctica del hábitat, ni cualquiera apropiación del espacio, pero sí una armonía en el sentido de armonía, ‘el empalme’, el juntamiento que ensambla elementos dispares entre el ‘ser’ del humano y el ‘ser’ de las cosas, cuyo ‘mundo’ es poblado”.<sup>16</sup> El funcionalismo moderno hizo surgir la cuestión del habitar pero para reducirla a la dimensión empobrecida del hábitat. Podemos aproximarnos a esta cuestión del habitar con Goerges-Hubert de Radkowski, el cual escribió una especie de guía sobre el tema: *Anthropologie de l’habiter. Vers le nomadisme*. Desde el punto de la comprensión nos damos cuenta que nos equivocamos cuando identificamos el habitar con el acto de resguardarse. El abrigo es una parada. Su definición es enteramente negativa (nos protegemos contra el frío o el calor). Nos podemos abrigar en cualquier lugar, sin habitar en alguno. Una cita de Henri Lefebvre aclara esta evolución: “Antes del hábitat, el habitar era una práctica milenaria, mal expresada, mal asentada al lenguaje o al concepto, más o menos viva o deteriorada, pero que era concreta, es decir, a la vez funcional, multifuncional, transfuncional” (1974:25). Someramente, podemos decir que habitar tiene una definición positiva difícil de describir. En otras palabras, habitar no es una cosa, sino el término constitutivo de una relación sujeto-objeto, una práctica del espacio, una manera de ser en el espacio. De hecho, Radkowski escribe que habitar supone siempre estar localizado, y localizar es “establecer una relación momentánea o permanente, de hecho o de derecho, contingente o necesaria, entre un sujeto y un lugar” (2002:231). En cuanto al término “lugar”, está definido desde Aristóteles. No existe un lugar en sí, pero

un lugar es siempre el lugar de algo. Un lugar es un campo de presencia, un espacio-temporal, informado y lleno de una presencia. Es relevante en este caso hacer mención de la importancia dada por los videoartistas al paisaje, al lugar, al *geniu loci* (el genio del lugar). El cuerpo y el paisaje funcionan como elementos que enuncian una relación ambigua.

Si habitar no es ni del orden del hacer (*facere*) ni del orden del actuar (*agere*), se puede, como lo vamos a ver, acercarse al gesto (*gerere*). Primero, el gesto es una manera de tomar posición en una situación. Existen ocurrencias en las cuales el simple hecho de sentarse y quedarse sentado toma la consistencia de un gesto. En estas ocurrencias, tomar posición es subrayar un cierto modo de existencia. Hacer de la posición una categoría es considerarla una dimensión ordinaria del ser mismo. Adoptar una posición es una modalidad del actuar; “posición” significa también “localización”. Una posición se define en relación con un espacio y unos objetos. La hipótesis es que la posición y el gesto, como modalidades específicas del actuar, son términos esenciales en una teoría del habitar.

Para entender lo que intento resaltar en estos videos haremos un viaje por la pintura para contar cómo la experiencia muda del habitar encontró el lugar de su manifestación en algunas pinturas que muestran personajes que visiblemente suspendían toda acción para, por un momento, “habitar más”.



(p) Vittore Carpaccio, San Agustín, 1502.

En la pintura *San Agustín* de Carpaccio, San Agustín levanta la cabeza del libro que está leyendo o escribiendo para mirar con maravilla la luz que atraviesa la ventana. Quizás el autor quiso mostrar lo que habitar significa.

¿Qué gesto haría el que tendría la idea loca de habitar, pero habitar solamente durante algunos instantes, de vivir un momento de habitación en su estado puro?

Seguramente, como el santo, alejaría de sus ojos sus ocupaciones para mirar hacia una ventana. Y en este momento, curiosamente, tocaría tierra.

Por fines prácticos, elegí esta pintura como emblemática del tema del habitar que intenta articular espacios pensados (espacios del pensamiento) y espacios construidos. Contrariamente a lo que las leyendas<sup>1</sup> dejan pensar, San Agustín no ve nada ni escucha nada; hace la experiencia, un instante, un momento, de una habitación perfecta del mundo tal como lo piensa y lo entiende: levantando los ojos de su trabajo. No olvidemos que Roland Barthes, en *Lo obvio y lo obtuso*, dijo que el momento esencial de la lectura es aquel en el que levantamos los ojos en un tiempo de pausa: el santo se encuentra aquí. Una posibilidad de habitación del mundo hoy en día está casi totalmente perdida, aunque no necesariamente, y es lo que voy a intentar resaltar en estas obras videográficas.

Se podría decir que los personajes de estos videos tienen la calidad de habitar este mundo en lo que establecen una relación momentánea o permanente entre ellos y el espacio que los rodea, y esta relación se concretiza en un gesto. Voy a agregar una palabra de Bill Viola que nos podría dar un ejemplo del no habitar para fundamentar la definición del habitar que estoy planteando. Según Viola, la fascinación por la cultura norteamericana es la raíz de los problemas de los extranjeros:

la presencia humana de los europeos recién llegados a este continente no está lo suficientemente afianzada como para crear una historia. La sensación es que la gente se encuentra flotando en barcas diminutas en un enorme mar opaco. En primer lugar, el pasado más profundo de América hay que buscarlo en el “otro”, una raza distinta de gente despojada de sus bienes o relegada. En segundo lugar y para finalizar, ese pasado es únicamente geológico, la tierra desnuda del Gran Cañón, Monument Valley, etcétera. La idea distorsionada de que el paisaje natural está muerto (“materia inanimada”) es consecuencia del hecho de vivir en una tierra que no tiene una historia que contar (1985:90).

Lo que enuncia este fragmento es la clave para entender la obra videográfica del estadounidense Bill Viola, y más específicamente *Surrender*.

---

<sup>1</sup> San Agustín tomando su pluma para escribir a San Jerónimo la visión de este mismo bajo la forma de una luz parlante que le dice que murió y que está salvado. La suspensión del gesto de San Agustín toma en este sentido otra significación. En la perspectiva de mi análisis, lo esencial reside en el gesto suspendido.



(q) Bill Viola, Surrender, 2001.

En esta obra el “sí mismo” se enfrenta a “él mismo”, se mezcla con su reflejo, pierde su relación con la alteridad y, de manera general, con la exterioridad. No existe ningún intercambio, ninguna posibilidad de encuentro. Además, Viola nos presenta dos personajes y no solamente uno, lo que invita a pensar en la colectividad que se genera de estas identidades encerradas en sí mismas. Confronta al humano con sus derivas en una soledad existencial, y le opone su participación en una vida orgánica que lo sobrepasa. Tomando en cuenta el interés de Viola por las filosofías orientales, se puede interpretar el final de la obra (el agua diluyendo las formas y los colores) como un deseo de deconstruir la fuerza de la individualidad, oponiéndole, de esta forma, la corriente del movimiento del agua, símbolo de la superioridad de la vida en su dimensión natural.

No existe una metodología que pueda analizar y calificar, con base en una trama existente, un habitar específico debido a que el habitar corresponde a un concepto filosófico fluctuante. Esta noción de habitar podría encontrar resonancias en el término del “sentido obtuso” de Roland Barthes. Dicho

sentido obtuso es un significante sin significado; de aquí la dificultad de nombrarlo: mi lectura se queda suspendida entre la imagen y su descripción, entre la definición y la aproximación. Si no se puede describir el sentido obtuso, es porque, contrariamente al sentido “obvio” (sentido simbólico, informativo, que se impone), no copia nada: ¿cómo describir lo que no representa nada? (Barthes, 1982:57).

Veamos, además, un ejemplo citado por Barthes acerca de un fotograma de Eisenstein. ¿Qué es, entonces, lo que en esta imagen “hace deseo”? Algo cuyo significante (aquí, el rebozo de una anciana llorando) apunta el

sentido pero no lo nombra. Es lo que falta al signo para estar completo; es decir, lo que aparece sobrando (o faltando) al conjunto de las significaciones articuladas. Entonces, la noción de habitar podría encontrar resonancias en la noción de deseo planteada por Barthes.

Descubrimos también esta noción en *Mille plateaux*, libro de Gilles Deleuze y Félix Guattari, la que se puede condensar quizá en estas palabras: “Ethos es a la vez residencia y manera, patria y estilo” (1980:174), invitando a cuestionar las articulaciones de tal a tal espacio, territorio o casa, y de los gestos que incita, de las posturas y actitudes que suscita y condiciona. Otra frase que podemos leer en este libro acerca de una cierta relación enigmática con el habitar, el entorno: “Jamais un plateau n’est séparable des vaches qui le peuplent, et qui sont aussi les nuages du ciel (Nunca es posible separar una meseta de las vacas que la pueblan y que son también las nubes del cielo)”. ¿Las vacas? Seguramente un recuerdo de las raíces rurales de Deleuze, cuyo libro se tiene que relacionar con la campaña Vassivière en Limousin y su meseta de mil vacas. La acción de habitar tiende a una dimensión existencial, filosófica. Esta noción de habitar se presenta en el ensayo del filósofo francés Benoit Goetz *Théorie des maisons. L’habitation, la surprise*.

Este concepto de habitar se aproxima a otros conceptos, de los cuales estudiaremos también sus relevancias; para nombrar uno, hablaré de la *gracia* en el sentido estético del término. Entre pensamiento de la razón y de los sentimientos, la gracia “se encuentra esparcida sobre formas que no presentan la idea perfecta de la belleza” (Winckelmann, 1764:287). A partir de esta cita, podemos decir que la gracia tiende a ser imprevisible, se vuelve un valor añadido. Es lo que alegra sin ninguna razón. La gracia aparece como un sentido suplementario; se podría también comparar con el concepto de *delicadeza* definido por Roland Barthes como lo que añade un valor realizado con toda sutileza. En este momento podríamos también optar por una noción que sustituya a la de *gracia*, que cumple una función similar sin estar vinculada con un poder superior; la llamaré *allégresse* (júbilo, alegría), concepto de expresión corriente estudiado por Clément Rosset en su obra *Le réel. Traité de l’idiotie*. El júbilo o alegría, que se puede traducir por “el amor de lo real” (Rosset, 2004:54), oscila entre su carácter intraducible, no divulgado (como el sentido obtuso de Roland Barthes), y su misteriosa



presencia. Tendemos a creer que el júbilo se puede pensar como una salida a la insignificancia de lo real.

Esta propuesta consiste precisamente en construir un medio de acceso a lo real por medio del júbilo. Este júbilo se enuncia en términos de visión. ¿Cuál visión puede generar el júbilo? ¿El júbilo reside en lo real, el paisaje o en la disposición del sujeto? Si es una disposición del sujeto, ¿cuál es esta disposición, cuál es esta mirada? La mirada viva podría aproximarse al re-basamiento de una visión frontal que se traduciría por el surgimiento de una visión “de reojo”. Esta visión de reojo no es ni una visión frontal ni una visión que huye. Estableceremos un paralelismo entre esta visión y la loxodromia (del griego λοξός –oblicuo– y δρόμος –carrera, curso–).

¿Cómo se construye esta *allégresse*? ¿Cuáles son sus formas, sus modos de aparición? Tiendo a creer que se puede fundamentar una estética de esta *allégresse* a través de un estudio visual (revisión e investigación de una genealogía de este tipo de imágenes), antropológico (estudio del gesto y del entorno, de los sentidos, las “cartografías autóctonas”) y estético (descolonización de la mirada).

Durante siglos, las poblaciones autóctonas fueron víctimas de la conquista y de la colonización. Desde hace algunos decenios, emprendieron lo que el antropólogo chileno José Bengoa llama “una suerte de conquista al revés”, con el fin de recuperar sus tierras y reivindicar formas de autonomía política y territorial. Como observa R. A. Rundstrom, en su texto “GIS, Indigenous Peoples, and Epistemological Diversity”, la cartografía científica se basa en principios cartesianos y newtonianos de los cuales la epistemología se mal acomoda en las características de los pensamientos autóctonos: no antropocentrismo, concepto cíclico del tiempo, construcción de conocimientos geográficos más sintéticos que analíticos, pensamiento no binario, imbricación de los hechos y los valores, énfasis en la transmisión oral, etcétera. Por un lado, la historia guardó pocas de estas cartografías autóctonas porque fueron destruidas o porque eran efímeras, dibujadas en arena o cenizas de fuego, o corteza o pieles de animales. Por otro, una parte de estas cartografías no estaba inscrita en un soporte material, pero sí estaba basada en procesos cognitivos (imágenes, representaciones mentales) o performance (el ritual, el relato poético, el canto, el baile). Fue solamente en el transcurso de los años ochenta que historiadores de la cartografía abrieron la definición comúnmente admitida del mapa como representación gráfica de una porción de

la superficie terrestre. Demostraron la existencia de modos de representación espaciales y temporales alternativos a la tradición occidental, los cuales, como evocados, se inscriben en soportes materiales no convencionales (G. M. Lewis y D. Woodward, 1998; J. B. Harley y D. Woodward, 1987). Como lo evidencia Rundstrom, la cartografía autóctona responde a una cultura y a unos pensamientos y relaciones del ser con el universo diferentes a los que experimentamos en las sociedades contemporáneas occidentales. Estas cartografías sirven para evidenciar una presencia, una existencia, una creencia, una forma de vida, de entender la vida, de vivirla y de crearla diferente.

En estas características de la cartografía autóctona podemos ver un interés semejante al que me atrae para analizar esta característica en los videos sobre los cuales estoy realizando la investigación, los mundos que están enunciados y representados como mundos que se encuentran más allá de nuestras conciencias contemporáneas.

La sensación de este júbilo (habitar) encontrada en estas imágenes digitales que conforman el videoarte podría parecer paradójica ante la misma materia del medio. ¿Por qué los artistas buscan y tratan estos temas con este medio tecnológico? Todas estas obras traducen una fuerte preocupación: devolver al cuerpo, en su relación con la máquina y, más generalmente, con la tecnología, una función que la imagen le había parcialmente confiscado. Esta función parece consistir esencialmente en introducir en el universo tecnológico –cada vez más virtualizado, formalizado, fragmentado, purificado por la racionalidad computacional– una huella de ambigüedad, de incertidumbre, de no saber, de emotividad, de vida, de espiritualidad. Maurice Merleau-Ponty, en *L'œil et l'esprit*, decía: “es prestando su cuerpo al mundo que el pintor cambia el mundo en pintura” (1960:16). Actualmente, esto consistiría en prestar al algoritmo nuestro cuerpo, al mundo virtual que segrega “la estructura metafísica de nuestra carne”.

### *Bibliografía*

- ARASSE, DANIEL, *On n'y voit rien. Descriptions*, Gallimard, París, 2006.  
DELEUZE, GILLES, y FÉLIX GUATTARI, *Mille plateaux. Capitalisme et schizophrénie 2*, Les Éditions de Minuit, París, 1980.

- BARTHES, ROLAND, *L'obvie et l'obtus*, Seuil, París, 1982.
- JOSÉ, BENGÓA, *La emergencia indígena en América Latina*, Fondo de Cultura Económica, Santiago, 2000.
- BORILLO, MARIO, y ANNE SAUVAGEOT, *Les cinq sens de la création. Art, technologie, sensorialité*, Champ Vallon (Collection Milieux), Seysel, 1996.
- BOILAT, ALAIN, *La fiction au cinéma*, L'Harmattan, París, 2001.
- BOURRIAUD, NICOLAS, *Esthétique relationnelle*, Les Presses du Réel, París, 2001.
- FOX, J., "Mapping the Commons: The Social Context of Spatial Information Technologies", *The Common Property Resource Digest*, núm 45, pp. 1-4.
- , S. Krisnawati y P. Hershock, *Mapping Communities. Ethics, Values, Practice*, East-West Center, Honolulu, 2005.
- GOETZ, BENOÎT, *Théorie des maisons. L'habitation, la surprise*, Verdier, Lagrasse, 2011.
- HEIDEGGER, MARTIN, *Les concepts fondamentaux de la métaphysique. Monde - finitude - solitude*, Gallimard, París, 1992.
- JIMÉNEZ, MARC, *Qu'est ce que l'esthétique?*, Folio, París, 1997.
- LATOUR, BRUNO, *Ciencia en acción. Cómo seguir a los científicos e ingenieros a través de la sociedad*, Labor, Barcelona, 1992.
- LEFEBVRE, HENRI, *Le droit à la ville*, Anthropos, París, 1968 (reedición: Seuil, París, 1974).
- LEWIS, G. M., y D. WOODWARD, *The History of Cartography*, vol. 2, libro 3: *Cartography in the Traditional African, American, Arctic, Australian, and Pacific Societies*, University of Chicago Press, Chicago/Londres, 1998.
- MERLEAU PONTY, MAURICE, *L'œil et l'esprit*, Gallimard, París, 1960.
- PAQUOT, THIERRY, *Demeure terrestre. Enquete vagabonde sur l'habiter*, Les Éditions de l'Imprimeur, Besançon, 2005.
- RADKOWSKI, GEORGES HUBERT DE, *Anthropologie de l'habiter, Vers le nomadisme*, PUF, París, 2002.
- ROSSET, CLÉMENT, *Le réel. Traité de l'idiotie*, Les Éditions de Minuit, París, 2004.
- RUNDSTROM, ROBERT A., "GIS, Indigenous Peoples and Epistemological Diversity", *Cartography and Geographic Information Science*, vol. 22, núm. 1, pp. 45-47, enero de 1995.

- VILLACORTA, JORGE, y JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI, *Videografías invisibles*, 2008. Disponible en <http://videografiasinvisibles.org/>.
- VIOLA, BILL, *Bill Viola: Statements by the Artist (exh. cat.)*, introducción de Julia Brown, Museum of Contemporary Art, Los Ángeles, 1985.
- WINCKELMAN, JOHANN JOACHIM, *Geschichte der Kunst des Altertums*, 1764.

### *Acervo artístico*

- <sup>a</sup> Francesco del Cossa, *Anunciación*, 1470, Museo de Dresde, Alemania.
- <sup>b</sup> Charly Nijenshon, *Dead Forest* (videostill), 5 min., 2009, instalación multipantalla, colección del artista.
- <sup>c</sup> Sebastian Díaz Morales, *Feature fiction film* (videostill), formato HD, 81 min., 2010, colección del artista.
- <sup>d</sup> José Alejandro Restrepo, *Santo Job*, foto de la instalación, 2006, videoinstalación, colección del artista.
- <sup>e</sup> Clemencia Echeverri, *Apetitos de familia* (videostill), 1996, video monocanal, colección del artista.
- <sup>f</sup> Iván Marino, *About the colony* (videostill), 1997, video monocanal, colección del artista.
- <sup>g</sup> Óscar Farfán, *Tierra arrasada*, 2009-2010, fotografía, colección del artista.
- <sup>h</sup> Tomás Ochoa, *Five Dots* (videostill), 2005, video monocanal, colección del artista.
- <sup>i</sup> Iván Marino, *Litany* (videostill), 2000, video monocanal, colección del artista.
- <sup>j</sup> Clemencia Echeverri, *Juegos de herencia* (videostill), 2010, videoinstalación, colección del artista.
- <sup>k</sup> Óscar Muñoz, *Aliento* (fotografía de la instalación), 2010, instalación, colección del artista.
- <sup>l</sup> Tomás Ochoa, *Indios medievales, Part I* (videostill), 2010, video monocanal, colección del artista.
- <sup>m</sup> Theodor de Bry, grabado.
- <sup>n</sup> Iván Marino, *In Death Dream Kingdom* (videostill), 2002, video monocanal, colección del artista.

<sup>o</sup> Clemencia Echeverri, *Juegos de herencia* (videostill), 2010, videoinstalación, colección del artista.

<sup>p</sup> Vittore Carpaccio, *San Agustín*, pintura, 1502, 144 x 208.

<sup>q</sup> Bill Viola, *Surrender* (videostill), videoinstalación, colección del artista, 2001.

Fecha de recepción: 8 de agosto de 2012

Fecha de aceptación: 30 de enero de 2013