

Análisis antropológico-técnico de la obra de Juan Downey: aproximaciones teórico-metodológicas a su antropología visual*

*Anthropological-Technique analysis of Juan Downey's work:
Theoretical-Methodological approach to his visual anthropology*

Emilio Adolfo Guzmán Lagreze**

Resumen

El presente texto tiene por objeto una aproximación epistemológico-técnica que visibilice la obra de Juan Downey en lo que respecta al uso de medios técnicos así como también a la perspectiva afín que supone la lucha contra el Estado en el modelo político-cultural dentro de las sociedades primitivas de los Yanomamis, particularmente a partir de la obra de Pierre Clastres y Jacques Lizot; así como también su postura respecto a los modos de producción de las sociedades de la abundancia, tal como las define Marshall Sahlins, comprendiendo a estos paradigmas antropológicos como sistemas acordes para entender la interacción mediática y el desarrollo técnico llevado a cabo en la obra de Juan Downey.

Palabras Clave: sociedades primitivas; conocimiento técnico; sistemas de comunicación; interacción cultural; videoarte.

* Recibido: 3/12/2018. Aceptado: 11/12/2018.

** Université François Rabelais de Tours, Francia. Email: emilioadolfoguzman@gmail.com

Abstract

The aim of this text is to develop an epistemological-technique approach which permit analyze the work of Juan Downey, and his use of technical medias and also include the struggle against the State in the political and cultural model of the primitive societies of the Yanomani, particularly by the work of Pierre Clastres and Jacques Lizot, and also their point of view of the methods of production in the societies of abundance, as theorized the anthropologist Marshall Sahlins, considering these anthropological paradigms as a medium to understand the mediatic interaction and the technique development in the works of Juan Downey.

Keywords: primitive societies; technical knowledge; communication systems; cultural interaction; videoart.

It follows that the Yanomami accuse foreigners, whites, of a practice that in their eyes truly amounts to an abomination, a hideous crime: eating human flesh. Their religious thought and their mythical world are full of this ever present threat, this disquieting shadow: cannibalism, whether actual or symbolic. For the Yanomami, every death is conceived as a cannibalistic act; death occurs when the soul has been eaten by a supernatural or human being.

(Lizot, 1997: 4)

1. Introducción

En un primer momento, consideraremos las condiciones del videoarte dentro de los movimientos artísticos vanguardistas en Europa (particularmente por el grupo Fluxus) así como las obras de Marina Abramovic o Vito Acconci, desde el punto de vista de su recepción en América Latina (Marta Minujin en Argentina, Juan Downey, chileno que residió gran parte de su vida en Estados Unidos); en relación con ello podemos decir que, en el contexto en que el dispositivo televisivo comienza a masificarse en el horizonte de la so-

ciudad como ‘medium’ para ver el mundo, es a raíz de este apogeo de los medios masivos de comunicación en que “[...] el video pasó a ser el instrumento preferido de los artistas ‘post 68’ por su potencial de análisis y crítica de los mecanismos de control y de poder de la sociedad [...]” (Downey, 1998, 94).

Paralelamente, respecto a las raíces del *videoarte* como medio artístico de intervención y de producción visual es necesario señalar que durante la década de los sesenta, y en el apogeo del uso y comercialización de los aparatos comunicacionales como la televisión, los miembros del grupo Fluxus se caracterizaron por utilizar métodos como el ‘Happening’ y explorar campos del arte que superan la dicotomía sujeto-objeto mediante el uso de dichos dispositivos. Poniendo así en tensión el cuerpo y resaltando la intervención artística con aspectos provocadores, con ataques radicales contra los valores y la moral del proyecto económico occidental del sueño americano, permitiendo entonces que el público tomara conciencia crítica y pudiese aplicar esta última a dominios experienciales no intervenidos hasta ese entonces por el arte de vanguardia; así, a mediados de la década de los sesenta en los países europeos y norteamericanos comienzan a comercializarse las cámaras portátiles de video. En tal sentido,

[...] los primeros lineamientos estéticos sobre los que se agruparon los pioneros del video arte como Nam June Paik y Wolf Vostell estarán basados en la experimentación con la imagen electrónica aunque la tecnología del video se encuentra ausente en las obras. Por otro lado estas obras se caracterizan por un rechazo y crítica hacia la televisión [...] (Vallaza, 2015, 107-117)

2. Contexto y métodos de producción

Es así como la puesta en cuestión de los medios de representación técnicos atraviesa la obra de Downey, ejemplo de ello es el video *The looking glass* (1982), el cual pasando por los análisis semióticos de Roland Barthes y el análisis de obras como *Las Meninas* de Diego Velázquez o *Arnolfini* de Jan Van Eyck, y haciendo una analogía del espejo como medio técnico, pone en evidencia la lógica de las miradas y los puntos de fuga del espacio pictural concebido por Velázquez. Ello le da la posibilidad a Juan Downey de fundamentar la hipótesis del espejo como nodo fundamental de la pintura

y de la utilización del video como espejo, ya que para Downey “[e]l registro audiovisual es una transcripción codificada, que por lo general limita al objeto registrado, sobre todo cuando la escritura no ha tenido en cuenta la especificidad de estos instrumentos” (Olhagaray, 1987, 65). Vale decir, que la cámara es utilizada para transmitir, para mirarse a la cara, para agrandar el espacio o disparar las pistas sobre los puntos de fuga. Todo ello es puesto en escena al momento en que Downey aparece en la Galería de los espejos del Palacio de Versalles, o ante la pantalla de televisión, espejo que ampliaría las perspectivas en tanto que:

Este video se centra en el uso de los espejos en la pintura occidental y en la arquitectura, desde la pintura flamenca hasta la pintura contemporánea norteamericana, entendiendo el espejo [...] como un anticipo de la cámara. [...] El espejo recoge un fragmento de un objeto o de una persona y lo transporta a una meta-realidad [...] (Jensen, 2013, 31)

Este mito del ‘video como espejo’ tiene por objeto para Downey, en el contexto de sus investigaciones antropológicas, dar a entender el desconocimiento occidental respecto a los pueblos amazónicos, los cuales eran vistos como el vestigio de una era primitiva y pacífica donde deberían instalarse las sociedades de la abundancia y del ocio. Esto retrotrae una ambivalencia de carácter neocolonial respecto a la concepción de la sociedad primitiva por parte de grupos occidentales, y que nos invita a pensar el esencialismo bélico que se le ha atribuido a dicha sociedad por parte del imaginario occidental -y con ello mismo la ambivalencia de una organización interna horizontal y pacífica, que comparte un carácter bélico para defenderse de otras sociedades- sin considerar los elementos internos de los Yanomani y el trasfondo de la guerra dentro de su paradigma político y cultural (Montazami, 2012, 94)

El dispositivo técnico y transcultural utilizado por Downey se encuentra en sintonía con las corrientes antropológicas que este último estudiaba, y que a grandes rasgos tenían por objeto entender la influencia directa en tiempo real de la relación etnográfica dentro de la investigación artístico-mediática, teniendo por motivo interactuar artísticamente con culturas primitivas de América Central al margen de la sociedad de consumo. Particularmente, su proyecto se basó en una cartografía analítica y comparativa de parte de la amplitud cultural social y política de algunas comunidades indígenas de Latinoamérica, mediante la búsqueda de elementos comunes e identitarios así como

Emilio Adolfo Guzmán Lagreze

la finalidad de generar una comunicación entre los diferentes grupos étnicos de la Amazonía, para lo cual grabó y rescató imágenes dentro de su itinerario para enseñarlas a otros pueblos con la ayuda de miembros indígenas de cada sociedad (Ortuño, 2013, 122).

De cierta manera, el carácter interventor y modulador de la situación artística del dispositivo cinematográfico permite la gestión de un ‘Ojo pensante’, a saber, uno que incluye la reciprocidad y la grabación en tiempo real de la situación-acto etnográfico, en tanto que “[e]l ojo pensante, el ojo que guía la cámara es un ojo cuestionador de lo real, manipulador e interventor de realidades dadas [...]” (Galaz y Ivelic, 1986, 14). Si seguimos en esta línea de intervención artística, lo que pretende Juan Downey con su videoarte es desmantelar tanto el carácter mercantil de los medios técnicos de grabación como de la construcción de la otredad fundada por la propaganda y publicidad occidental que pretenden incorporar a sus cánones políticos, culturales y económicos la realidad de las civilizaciones llamadas primitivas.

3. Algunos aspectos políticos culturales de las sociedades primitivas

Para entender el comportamiento de las sociedades Yanomani, Lizot (1970a), en sus estudios antropológicos, los retrata como grupos ligados por consanguineidad o alianza; de forma paralela, son comunidades guerreras — temática central dentro de sus estudios junto con Pierre Clastres— llevada a cabo entre los distintos grupos étnicos, producto de problemas con mujeres, robo o alimentación en cuanto que:

[I]os miembros de grupos vecinos están ligados por vínculos de consanguinidad o de alianza. Los indios se visitan entre parientes, intercambian bienes y mujeres si son amigos. Hacen la guerra e intentan robarse las mujeres si son enemigos. Las fiestas, el consumo de cenizas de un difunto [...] Las guerras tienen a menudo por origen el enfrentamiento de dos grupos rivales por la posesión de una mujer o, más raramente, el robo de objetos o de comida [...] (Lizot, 1970a, 120. Traducción mía)

De esta forma, Downey (1984) analiza tanto la guerra entre los pueblos autóctonos de la selva amazónica como también la guerra llevada a cabo por la economía capitalista y la colonización cultural contra ellos, a saber, de manera macro y micropolítica, en tanto uso deformado del dispositivo técni-

co para comprender las formas de trabajo, de vida cotidiana de los pueblos amazónicos en contraposición al auge consumista occidental y su ‘American way of life’, que Downey había vivido estando en Nueva York. Es así como en cuanto artista etnógrafo analiza y vivencia al dispositivo colonial en comparación – e incluso en constante cuestionamiento, en lo que refiere a la técnica como a la violencia occidentales – al modelo indígena (Montazami, 2012, 95).

En complemento a lo anterior, para entender el modelo político-cultural de los Yanomani, según los estudios de Pierre Clastres, hay que señalar que la unificación del poder dentro de las sociedades primitivas en comparación a la división de poder establecida en organizaciones modernas con Estado y poderes separados, estaría dada en el reconocimiento de la propia sociedad en tanto ‘*Máquina de guerra*’ que permite el proceso de identificación de la comunidad. Ello en contraposición a la lógica del ‘Uno’ propia del Estado occidental moderno, órgano político que detenta la capacidad de distribuir los poderes y de modelar una división jerárquica del trabajo social dado que “[e]n la sociedad primitiva no hay órgano de poder separado, porque el poder no está separado de la sociedad, porque es ella quien lo detenta como totalidad [...]” (Clastres, 1987, 115). En este sentido, se busca mantener dicha condición comunitaria por sobre la división política ‘estatal soberana’, ya que es la comunidad como conjunto dentro de un territorio la que es detentora de poder.

Por lo anterior, para la sociedad Yanomani debe constituirse una violencia contra los otros grupos que pretenden instaurarse en su territorio o interferir dentro del orden social instaurado por dicho grupo. Respecto a esto, se atribuye una esencia violenta a los grupos primitivos, comprendida como un ‘hecho social total’ por cuanto que:

La guerra como política exterior de la sociedad primitiva se relaciona con la política interior por su conservadurismo intransigente expresado en la incesante referencia al sistema tradicional de reglas, de normas, a la Ley ancestral que se debe respetar siempre [...] la capacidad guerrera de cada comunidad, es la condición de su autonomía [...] el estado de guerra permanente [...] aparecen periódicamente como el principal medio utilizado por la sociedad primitiva con vistas a impedir el cambio social[...]” (Clastres, 1987, 212)

Frente a los análisis anteriormente mencionados podemos deducir el rol de la guerra y la violencia como hecho social total, dentro del tejido social de los Yanomani, a saber, como una institución específica, y que, de manera paralela, los intercambios y las relaciones de reciprocidad pertenecen a todo un sistema de comunicación del conjunto relacional político social y cultural de los Yanomani:

[...] la violencia y la guerra se sitúan al interior de una estructura única y la totalidad de los intercambios (pacíficos y violentos) se efectúa en un cuadro de un vasto sistema de comunicación donde se regula el conjunto de relaciones sociales y políticas [...] (Lizot, 1989, 110. Traducción mía).

Complementariamente, puede ser útil aquí la conceptualización de Deleuze y Guattari respecto al concepto de segmentariedad, utilizado en su libro *Mil Mesetas* para entender ciertos códigos, alianzas y segmentos territoriales y sociales de las sociedades primitivas, particularmente en referencia a la obra de Jacques Lizot, a partir de la cual se diferencia lo molar (macropolítica) y lo molecular (micropolítica), en comparación a la burocracia y división social del trabajo en el Estado moderno, perteneciendo los Yanomanis a un régimen de división del trabajo micropolítico, de jerarquías flexibles, códigos binarios no rígidos, sean sexuales o culturales. Estas jerarquías funcionan por códigos y territorialidades, por sistemas tribales de territorios. Se trata de un sistema clánico de linajes que impediría la ‘sobrecodificación’ o ‘resonancia’ propia de la segmentación institucional-burocrática del Estado moderno, en la que códigos, territorios y castas organizan un tejido ‘polívoco’. “La segmentariedad primitiva es la de un código polívoco, basado en los linajes, sus situaciones y relaciones variables, y, a la vez, la de una territorialidad itinerante, basada en divisiones locales enmarañadas” (Deleuze y Guattari, 2002, 214).

El concepto de reciprocidad relativo a la naturaleza del intercambio dentro de las distintas esferas de la vida social de los Yanomanis, así como el de venganza, conciernen a la concepción de guerra y al conflicto en esta sociedad, en cuanto que:

Si la reciprocidad equilibrada implica que un objeto deba ser dado por otro, la venganza (no yu-o, literalmente recuperar el valor) implica igualmente que a cada don corresponde otro don, a un muerto, otro muerto. [...]

una interpretación un poco seria de la guerra tendrá necesariamente que implicar una reflexión sobre la naturaleza del intercambio bajo todas sus formas y a todos los niveles dentro de la sociedad Yanomani. (Lizot, 1989, 110. Traducción mía)

Otro elemento analizado por esta corriente antropológica, en Pierre Clastres por ejemplo, es la concepción técnica de los Yanomani. Para este autor, estos últimos usan los medios técnicos dentro de su medio cercano, con el objeto de generar sus recursos alimenticios y de vida cotidiana, lejos de las concepciones de saber-hacer-técnico de la modernidad occidental. Dicho vínculo con su entorno natural no estaría basado en una ‘economía de subsistencia’, tal como lo plantea Marshall Sahlins (1983) cuando habla de ‘Sociedades de la abundancia’ en su libro *La economía en la sociedad de piedra*, en tanto sociedades de ocio como contraposición económica a la anteriormente mencionada sociedad moderna. La lógica económica que fundamenta el espíritu de las sociedades occidentales con Estado serían los principios de acumulación, a partir de los cuales se estructuraría la base étnica del Estado moderno (Uribe, 2012, 14).

De tal forma que se consolidaría un sistema unificado. La lógica que opera en el Estado, a saber, el eje político de las sociedades occidentales, es el de la unificación del modelo político y económico que al buscar la producción de excedentes instala la división entre quienes conforman una comunidad, instalándose como un nuevo sistema de producción (Clastres, 1987, 63). De ello se deduce la fórmula de Sahlins, según la cual la ‘sociedad de la abundancia’ satisface sus necesidades sin generar excedentes para hacer intercambios, así como establece límites a la producción por cuanto su estructura política le impide la acumulación de bienes en ciertos sectores. En este caso para los Yanomanis, grupo analizado por Lizot, Downey y Clastres son “[...] más una sociedad del esparcimiento que cualquier Estado industrial moderno y es mucho más eficiente [...]” (Guagnini, 2010, 75).

4. De la relación político-cultural a la mediación técnico-etnográfica

Dichos rasgos de la sociedad Yanomani sirven para entender de mejor manera la tarea cumplida por las intervenciones etnográficas de Downey, por ejemplo el hecho de que presenten una complejidad lingüística respecto a los

Emilio Adolfo Guzmán Lagreze

distintos grupos amazónicos, así como su distribución territorial dentro del Amazonas. Sus rangos o jerarquías nos otorgan un complemento de lectura más allá de las teorizaciones, análisis estéticos y biográficos en torno a dicha obra, en lo fundamental el video arte Trans Américas del videasta chileno. Esto ya que su sociedad “[...] es una realidad compleja, sumado a la dispersión geográfica, divisiones político administrativas y variedad de grupos lingüístico” (Lizot, 1997, 328). Esta última referencia incluye material para referirse a ciertos grupos y sociedades primitivas, contrarios a los preceptos modernos occidentales de tiempo, trabajo, productividad y modernización técnica, en tanto que:

[...] la sociedad primitiva lejos de agotarse en el intento de sobrevivencia, y selectiva en la determinación de sus necesidades, dispone una máquina de producción apta para satisfacerlas según el principio ‘a cada uno según sus necesidades’. (Clastres, 1997, 193)

En el momento en que Downey realiza sus obras de video había un apogeo del desarrollo tanto de dispositivos tecnológicos como de una sociedad de consumo voraz dentro de los grandes centros productivos como New York. De esta forma, la recaptura de este medio y dispositivo tecnológico y su resignificación para el uso del videoarte pone en cuestionamiento el rol de la televisión y los medios masivos de comunicación, “[...] poniendo en peligro su hegemonía panóptica a la Big Brother y su función estimulante para el consumo [...]” (Kay, 2011, 18). Según lo cual se buscarían nuevas instancias mediáticas dentro de las cuales se pueda gestar un diálogo entre arte y tecnología en tanto que “[...] el video-arte pretende la problematización del ojo mediante el trabajo creativo de la imagen [...]” (Galaz y Ivelic, 1986, 6).

De esta manera, el videoarte funciona como un lenguaje en sí mismo, ‘medium’ en el cual la imagen televisiva corresponde a una unidad lingüística; más que un soporte, el dispositivo técnico tendría un uso para la *interacción cultural*, en la cual “[s]e espera que el espectador se involucre con la propuesta conceptual de las obras y que el soporte técnico no lo distraiga de tal fin” (Alonso, 2005, 3). De tal suerte el medio es utilizado como una suerte de ‘manipulación estética politizada’ por parte de Juan Downey, en cuanto al intervenir directamente en la relación con los pueblos amazónicos dentro de su obra Trans Américas, se da una fusión del artista-etnógrafo, a saber, el sujeto y la sociedad primitiva en su entorno como ente de interacción, tal como lo

harían los Happening del grupo Fluxus conjugando Arte-Vida o como diría Charles Dreyfus ‘Vie=Art=vie’. A propósito de una entrevista de Vostell titulada “Ce que je veux” en el teatro Ulmer en 1964 señala aquél: “[...] Vostell llama a la toma de conciencia por una nueva alquimia del sujeto hacia el objeto, devenir y hacerse devenir si-mismo color, luz, tiempo, materia, ruido [...]” (Dreyfus, 1998, 54. Traducción mía).

En efecto, la apropiación del dispositivo técnico como ‘medium’ de la práctica artística tendrá sus antecedentes por parte de creadores tales como Wolf Vostell, o Nam June Paik, unos de los primeros en experimentar el videoarte; lo mismo ocurrirá con Marta Minujin. En su caso, el video-arte en el mercado artístico-cultural latinoamericano, dentro del contexto del Instituto Di Tella de Argentina, le permitió en la segunda mitad de la década de los sesenta realizar registros audiovisuales de sus performances. Y en última instancia Juan Downey permite una relectura del objeto material para su uso interactivo y artístico, “[...] convirtiendo a la televisión en una función liberada de su funcionalidad” (Kay, 2011, 15).

La representación del ‘*otro indígena*’ por parte de Juan Downey surge de un antecedente artístico que es el ‘*detournement*’ situacionista utilizado por Debord y Wolman (1956), o el uso de medios y objetos de la sociedad de masas y de consumo para su politización y utilización artística fuera de su contexto de producción, circulación y consumo. Dicho fenómeno ha sido teorizado y criticado durante la década de los setentas por grupos autónomos de activistas de países desarrollados tales como ‘Cybernetic Guerrilla Warfare’, quienes tenían en aquellos años tempranos del apogeo de los medios técnicos como el video la posibilidad de acceder a dichos materiales y reorientar su uso fuera de los marcos del consumo y de la apropiación capitalista, combinando guerrilla y teoría cibernética ya que para ellos:

[...] teniendo un total control sobre el procesamiento de video se ponen en conflicto directo con tal sistema de imperialismo perceptual llamado emisión televisiva que pone un terminal en tu casa y controla tu acceso a la información [...] (Ryan, 1971, 1. Traducción mía).

Otro ejemplo no tan ligado a la militancia aunque sí a la vanguardia artística latinoamericana, que adopta dichos preceptos de las vanguardias europeas y norteamericanas, tales como Fluxus, es el de Cildo Meireles con su obra

Emilio Adolfo Guzmán Lagreze

Insertions into Ideological Circuits: Coca-Cola Project de 1970; otro antecedente de lo que se estaba generando en la escena política y artística de Latinoamérica, y que permite abarcar de mejor manera la obra de Juan Downey en el campo del videoarte y la etnografía experimental en tanto que para él dicho medio funcionaría “desviando la televisión hacia acciones de vanguardia” (Kay, 2011, 16). Dichos antecedentes nos sirven para comprender el lenguaje mediático-artístico de la obra de Juan Downey y su vocación etnológica, en su incorporación analítica de las sociedades Yanomamis en tanto experimentación de una ‘*anthropologie du médium*’, tal como lo menciona Montazami (2012), vale decir no solo un análisis individual del artista y su obra dentro del devenir de la performance, sino que más bien una interpelación al propio artista, su cultura y las posibilidades de desalienarse de los trazos tecnófilos de la modernidad, “[e]s decir, no una observación del hombre evolucionando a través de la videoperformance o la instalación de video, sino que más bien, una interrogación tecnófila sobre el devenir del hombre y su desalienación permanente [...]” (Montazami, 2012, 86. Traducción mía).

Esta antropologización del saber-hacer técnico implica una desterritorialización del dispositivo del videoarte, “[I]a gran metáfora visual de esta utopía es la imagen de un yanomani enfocándonos con una cámara de video en el Amazonas [...] El Otro filmándonos sigue siendo una representación desde el Yo central: no implica una circulación plural de las representaciones” (Mosquera, 1995, 96). Esto permite una relación recíproca con las comunidades Yanomani, poniendo en relación tanto la autocrítica del artista-etnógrafo, así como también la cultura y vida cotidiana Yanomani, superando la falsa dicotomía sujeto-objeto propia de la práctica antropológica de principios del siglo veinte —sean corrientes difusionistas o funcionalistas—; momento en el cual se afianzaba dicha ciencia como “positiva”, con todos los elementos cientificistas que ello implicaba y que, en efecto, afianzaba la diferenciación etnógrafo-otredad o civilización-barbarie, cosa que cuestiona Downey ‘desterritorializando’ el circuito-video, superando dichas dicotomías clásicas de la antropología para interpenetrarse con las formas de vida gracias a su dispositivo filmico, pasando por sus rasgos identitarios, culturales y cotidianos por las que las comunidades se apropian del video y del acto etnográfico (Montazami, 2012, 90).

Bajo estas condiciones, el dispositivo técnico del videoarte etnográfico de Downey surge como medio a partir del cual se articula una manera de

concebir la culturalidad, la hibridación transcultural, así como también una auto-etnografía, cuestionando los preceptos propios de la concepción de alteridad u 'otredad' de las sociedades llamadas primitivas, así como también interpelando su propia condición de artista en el procedimiento propio de la grabación, dicha auto-etnografía 'paródica' en la que las relaciones de hibridación transculturales permiten superar la dicotomía sujeto-objeto, y por tanto insertarse en la alteridad que, en general dentro de la antropología visual se encuentra condicionada por la diferencia y oposición cultural es el objeto de Downey (Montazami, 2012, 97).

Este medio o dispositivo transcultural utilizado por Juan Downey tiene como efecto positivo intervenir dentro de un contexto espacio-temporal directo, a saber, aquel que concierne a la relación etnográfica misma. En el caso de la obra *Trans Américas*, fue posible para el autor intervenir de manera constante con grabaciones superando tanto las instancias rituales de los chamanes o de los miembros de la comunidad, así como los momentos de la jornada en los cuales los Yanomani llevaban a cabo su vida de forma normal, vale decir, superando esta dicotomía de las dos temporalidades, la del rito y la profana del común vivir, en cuanto que:

[...] la ventaja que procura el dispositivo transcultural puesto en obra por Juan Downey, [...] es de influenciar sobre el mismo tiempo de la relación etnográfica. En tanto que no todo puede resumirse en la visión etnográfica a una estricta partición entre el tiempo ritual y el tiempo profano. La guerra justamente realizada en el marco de las acciones chamánicas así como fuera de todo protocolo ritual, [...] escapa a esta bipartición temporal. (Downey, 1998, 343)

Tal como ya se dijo, la interacción cultural como 'medium' para entender el contexto social, económico, cultural y político indígena, en diálogo con otros antropólogos de aquella época así como también en la nueva fase de asunción y de transformaciones técnicas modernizantes del capitalismo cultural y del apogeo de la era de la imagen digital, dio paso a que Downey desarrollara su videoarte considerándose como *artista en tanto etnógrafo*, dándole así una nueva lectura al dispositivo técnico de grabación y poniendo en cuestión la ficcionalidad del relato cinematográfico hasta ese entonces desarrollado por la *antropología visual*; cuanto esta último, al no intervenir de manera dialógica con la realidad del otro, a saber, permaneciendo en la

división sujeto-objeto con las sociedades llamadas ‘primitivas’, articulaba una realidad-ficción alejada de la cultura cotidiana indígena, ya que “[...] el creador de imágenes no ha hecho más que hacer un puente entre lo real, convertido en realidad-ficción y la lectura ficcional del espectador a través de la ficción filmica” (Olhagaray, 1987, 65).

Dicha interacción cultural permitida por la *antropología dialógica* devino en la propia auto-reflexión del artista y de su condición como etnógrafo así como del dispositivo mediático¹, su saber-hacer técnico, el procedimiento de grabación mismo y de representación en tanto que, dicha introspección como antesala crítica del sujeto cognoscente etnográfico, hacia el consecutivo análisis de la relación videográfica y representacional de la antropología visual (Cappi, 2015, 2).

Ejemplo de esto último es la obra ‘The laughing alligator’, la cual marca una ruptura dentro de la antropología visual y en general del cine llamado ‘experimental’. En ella podemos analizar cómo el uso del saber-hacer-técnico del videoarte y de la interacción cultural por parte del sistema-comunicativo etnográfico permite realizar esta introspección y autocritica de los preceptos antropológicos, así como de la propia condición del artista como etnógrafo. Ya que en dicha obra se sintetizaría el proyecto experimental del video arte y la antropología visual como corriente, mezcla que permite al autor cuestionar tanto los paradigmas de la antropología, como a sí mismo; en última instancia, a partir del reflejo de un espejo, en el cual se interpela su propio rol, antes de voltear la mirada hacia el análisis del otro (Cappi, 2015, 1).

Lo anterior es analizable dentro del propio contexto de producción de la obra de Downey, el cual situaría su propio trabajo dentro de la otredad. En efecto, teóricos como Edward Said a finales de los años setenta analizaron fenómenos como el orientalismo y el imperialismo, interpellando las lecturas tradicionales e invenciones desde Occidente hacia las sociedades orientales. En el plano epistemológico, dicho concepto habría estado sojuzgado a corrientes positivistas, imperialistas, de darwinismo social, e incluso de marxis-

¹ Para un ejemplos en torno a los bocetos relativos a la interacción cultural y conocimiento técnico desarrollado son notables los bocetos de “Plato Now” de Juan Downey (1972).

mo y psicoanálisis, lo cual también por otro lado tuvo sus propias perspectivas y paradigmas de investigación ligadas a sus sociedades y culturas internas (Said, 2008, 72).

A raíz de dicha lectura, que marca un paradigma de deconstrucción poscolonial, podemos interpretar y situar una nueva generación epistemológica a partir de la cual comienza a pensarse y a desarrollarse el quehacer etnográfico y antropológico en cuanto que “[...] durante los ochenta, el pensamiento deconstructivista activó el concepto del ‘otro’ para legitimar los códigos estéticos de la periferia y así facilitar su inserción en una producción cultural global” (Gonzalez, 2010, 79).

Con sus grabaciones y su inmersión en el espacio etnológico a partir del lente, Downey se complementa con los supuestos de Lizot², mediante la instalación de un circuito televisivo de grabación dentro de la selva, combinando tanto los elementos arquitecturales y habitacionales de los Yanomani, a saber los ‘Shabono’; espacio de rituales, fiestas y juegos que se reconstruyen cada ciertos años agrandándose o compactándose según la cantidad de comunidad que existe en cada circunstancia. Así como también, en el caso de Downey, mezclando experiencias videográficas y psicodélicas de carácter introspectivas y, si nos remontamos a los trabajos posteriores como “The Laughing Alligator”, casi psicoanalíticas. Si para Downey (1987) el ‘Shabono’ constituye una arquitectura flexible, que se retroalimenta con las fuerzas de la naturaleza, vale decir, una construcción que como instancia territorial, cultural y ceremonial posee poderes cosmológicos, para Lizot (1976) funcionan como ‘microcosmos’ donde convergen la religión, lo comunitario y la cosmología Yanomani. Ello es bien representado en el capítulo “*Les chamans Yanomani*” de 1970, la ceremonia de uso de drogas alucinógenas provenientes de la planta ‘Virola elongata’ o de la ‘Amaranta’ en los Shabono se graba sin intervención del dispositivo técnico. De manera paralela, en el video “*The Laughing Alligator*” de 1979, Juan Downey ante la misma ceremonia, incluye intervenciones de edición dentro del propio video, usando efectos propios del videoarte como son el juego con colores psicodélicos al momento en que dicha ceremonia se realiza. Las intervenciones video-artísticas, así como el ‘mimetismo ritual’ de Downey con situaciones en las que los Yano-

² En efecto, la obra de Jacques Lizot (1976) “Le cercle des feux faits et dits des Indiens yanomami” tiene el mismo nombre que el montaje “Un círculo de fuegos” de Juan Downey (1972).

mani se apropian de la cámara, y en donde el etnógrafo participa en rituales chamánicos de purificación, incluye su propia persona pintándose el rostro con diseños y técnicas de los chamanes, los cuales también incluyen drogas alucinógenas (Montazami, 2012, 130-131).

De ahí un ejemplo de la intervención artística, la cual, sin ir más lejos, incluye además a lo largo de la obra de Downey la instalación de dispositivos mediáticos de grabación descentralizados en los cuales los miembros de las comunidades participan mediante sistemas de comunicación retroalimentativos cuanto que “los Yanomami son mostrados en diversas oportunidades filmando a través de imágenes funcionando sobre todo como índices de su participación” (Montazami, 2012, 91. Traducción mía). En dicho contexto, el ‘Shabono’ es utilizado como ‘medium’ experiencial y mitológico, donde se concurre al consumo de plantas psicodélicas para comunicarse de manera mítico-religiosa con los antepasados, así como también es utilizado como un ‘espejo’ por parte de la comunidad Yanomani, en tanto se pone en participación a los miembros de la comunidad comunicándose entre ellos y conociendo miembros de otras comunidades de manera mediática (Martinovic, 2016).

5. Conclusión

Hemos querido determinar rasgos teóricos, culturales y políticos de los Yanomani, así como también parte de la vida y contexto de producción de la obra de Juan Downey con el fin de relacionar ambos elementos, para poder situar la adaptación antropológica llevada a cabo mediante el videoarte por el artista chileno en el contexto de la vanguardia artística de fines de los sesenta, así como su relación con las lecturas e interpretaciones a la par de corrientes antropológicas como las de Clastres o Lizot. Según lo anterior, la adaptación del artista como etnógrafo al saber-hacer técnico del videoarte permite que Downey escape de su condición ‘objetivante’ de antropólogo hacia una más ‘participativa’, generando una ‘antropología del médium’ o una ‘antropología dialéctica’; incluso llegando a la ‘antropología inversa’ (Montazami, 2012). Esto último permite al artista integrarse a la realización de una economía del ‘Don’³ entre etnógrafo-videoarte-comunidad, a saber, como un ‘hecho social

³ Ello hace referencia a la conocida obra de Marcel Mauss (1973), la cual habla del Don como lazo social y como hecho social total.

total' en el cual técnica, saber antropológico y cultura o forma de vida de las comunidades se mezclan dentro del ámbito de la representación participativa del videoarte antropológico, que, desde su invención en la década de los setentas junto con el auge informático, la tecnología video y los debates antropológicos, artísticos y epistémicos respecto al rol espectador-artista o sujeto-objeto, dieron pie a las fusiones entre etnografía, tecnología, ciencia ficción y 'feedbacks' antro-po-técnicos (Montazami, 2012, 130-131.)

De esta manera, la posición tomada por Downey con su videoarte en el análisis de las distintas comunidades de América del Sur se desmarca de la tradicional antropología visual. Dicha superación se vincula con la perspectiva epistémico-técnica ya vista anteriormente, a ya que supera la división artista-etnógrafo/sociedad primitiva, realizando un vínculo participativo y cuestionando la posición del etnógrafo así como su rol dentro del análisis antropológico. En efecto, el trabajo de Downey es una permanente deconstrucción de la perspectiva postcolonial y europeizante que han impuesto y moldeado los márgenes estéticos europeos sobre América, así como también de la implantación de estos hacia los artistas latinoamericanos que trabajan sobre sus realidades culturales, políticas y económicas de sus países de origen. Downey extiende dichas conceptualizaciones y las resignifica, tanto discursiva como materialmente, a través de la reutilización de los medios técnicos y su saber-hacer común, haciendo uso del videoarte como de una relación dialéctica y recíproca entre artista-etnógrafo y sociedad primitiva, la cual se ve superada en la instantaneidad de la grabación y de la obra como tal. De tal suerte, inmiscuyendo la cultura y vida cotidiana de las sociedades primitivas en la instantaneidad del lente del aparato técnico, reutilizando este último con fines de intervención para revelar el trasfondo cultural, el espacio social y natural de los Yanomamis en la Amazonía.

Complementariamente, y tal como se vio durante el desarrollo de este texto, la dimensión introspectiva dentro del uso de los espejos en la obra *The Looking Glass* dinamiza el autoanálisis de Downey a partir de cómo este ve la proyección de su cara en la televisión y por ende su rol dentro del proceso del videoarte; la experimentalidad de esta obra se debe justamente a la figuración de Downey en el espejo. Cosa que también ocurre en '*The Laughing Alligator*', en el que puede verse su imagen en el reflejo de un aparato de televisión (Montazami, 2012, 92-93).

Si seguimos la sintonía de su proyecto, y su rol respecto a la condición del artista-etnógrafo durante la grabación del proyecto *Trans Américas*, Downey en ciertos pasajes se adhiere a una suerte de ‘Mimetismo ritual’ cuando participa en los propios rituales chamánicos, e incluso interpela rasgos propios del colonialismo tales como la introducción de la prostitución, la integración de armas, y diversos procesos que en ese contexto histórico se daban de forma geopolítica para capturar parte de la Amazonía. Downey promueve una identidad plurinacional-pluriétnica de lo latinoamericano, en el momento histórico de reestructuración del imperialismo mediante la Operación Cóndor y cuando las distintas dictaduras comenzaban a imponer sus execrables y cruentos regímenes —particularmente en la obra de Downey (1973) se da una interpelación de manera explícita a la intervención del imperialismo estadounidense y británico a partir de la obra *Mapa de la anaconda en Chile*—, reivindicando una nueva manera de ver la autodeterminación de localidades, etnias, los límites y fronteras nacionales, interpelando incluso a los imaginarios culturales de cada país del Cono Sur. Esta crítica es llevada a cabo mediante la deconstrucción del rol del video y del videoarte en particular como sistemas de comunicación, intercambiando grabaciones de cada etnia y compartiéndolas con otras de diferentes territorios y formas de vida, buscando que estas se vieran a sí mismas y a otras; destacando en este sentido el rol del ‘artista-etnógrafo’ como ‘comunicador-cultural’.

En efecto dicha hipótesis se confirma con los propios dichos de Juan Downey respecto al objetivo y significación de su obra *Trans Américas*; el rol cartógrafo-artista, etnógrafo-comunicador que interviene ‘horizontalmente’, ‘participativamente’ dentro del proceso de comunicación, son elementos técnicos que se complementan dialógicamente con la cultura y la política horizontal de los Yanomani, sociedad que incluso, tal como se analizó en el segundo capítulo con las lecturas de Lizot y Clastres, mantiene la guerra a las otras comunidades para permanecer en dicha horizontalidad como hecho social total:

Antes de empezarlo yo ya había definido lo que “*Trans Américas*” era. Consistía en crear un Network [...] un organismo de comunicación horizontal, entre los distintos grupos, agrupaciones culturales, en los continentes americanos. De manera que había una idea de mapa, de crear con video un mapa de los continentes americanos, donde las comunicaciones

de un grupo a otro no están controladas desde arriba, sino que están hechas directamente por mí; de manera que hay el filtro de mi subjetividad en esa comunicación [...] (Downey, 1984, 37)

Referencias bibliográficas

- Alonso, Rodrigo (2005). Comisariado y media art. *a:mínima*, No 10, 1-6. Disponible en línea el 12/12/2018 http://roalonso.net/es/pdf/artes_y_tec/comisariado.pdf
- Cappi, Johanna (2015). *The Laughing Alligator (1979) de Juan Downey. Retourner le regard, devenir-autre*. GRHED. Retrieved from <http://proxy.scd.univ-tours.fr/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsrev&AN=edsrev.3246797A&lang=fr&site=eds-live>
- Clastres, Pierre (1987). *Investigaciones de antropología política*. Ciudad de México: Editorial Gedisa.
- Clastres, Pierre (1997). *Archéologie de la violence : la guerre dans les sociétés primitives*. Paris: L'Aube.
- Debord, G. & Wolman, G. (2014). Mode d'emploi du détournement. *Inter* 117, pp 23–26.
- Deleuze, Gilles y Guattari, Felix (2002). *Mil mesetas*. Valencia: Pre-textos.
- Downey, Juan (1973). “Mapa de la anaconda en Chile”. Instalación, estructura de madera encasillando una anaconda viva, recipiente de agua y un dibujo de un mapa de Chile, Dimensiones: 83 7/16 × 66 15/16 × 17 11/16in. (212 × 170 × 45cm). Exposición en Museum de Art Contemporain, San Diego.
- Downey, Juan (1984). Conversación entre Raúl Zurita y Juan Downey. *Pluma y pincel*, No 14, 35-45.
- Downey, Juan (1998). *With energy beyond these walls*. Valencia: IVAM.
- Downey, Juan (1976). “Video Trans Américas”. Instalación, Catorce canales de vídeo (“Yucatán”, 1973, 28’22”; “Guatemala”, 1973, 27’30”; “New York/Texas 1”, 1974, 20”; “New York/Texas 2”, 1974, 20”; “La Frontera I”, 1976, 14’18”; “La Frontera II”, 1976, 12’45”; “Lima”,

Emilio Adolfo Guzmán Lagreze

- 1975, 28'; "Macchu-Pichu", 1975, 28'; "Uros I", 1975, 20'; "Uros II", 1975, 20'; "Nazca I", 1976, 10'08"; "Nazca II", 1976, 10'08"; "Inca I", 1976, 20'; "Inca II", 1976, 20'; Betacam SP y DVD) y silueta del mapa de América. Museo Reina Sofía. Madrid.
- Dreyfus, Charles (1998). "Wolf Vostell: Vie=art=vie". *Inter* 71, 54-57.
- Galaz, Gaspar & Ivelic, Milan (1986). El video arte en Chile. Un nuevo soporte artístico. *Aisthesis*, No. 19, 198.
- González, Julieta (2010). "Notas sobre el programa para una falsa antropología de Juan Downey". En Julieta González (ed.), *El ojo pensante*. Santiago, Chile: Fundación Telefónica, pp. 9-17.
- Guagnini, Nicolás (2010). "Querido Juan". En Julieta González (ed.), *El ojo pensante*. Santiago, Chile: Fundación Telefónica, pp. 85-93.
- Jensen, Constanza (2013). "Downey, 1998". En *Aproximaciones hacia el videoarte: Análisis sobre su génesis, desarrollo y consolidación en Chile (1973-1989)*. Tesis para optar al Grado de Licenciado en Artes con mención en Teoría e Historia del Arte de la Universidad de Chile. Facultad de Artes Departamento de Teoría de las Artes, Universidad de Chile, Santiago, Chile. Disponible en línea el 03/12/2018 <http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/114485/tesisJENSEN.pdf;sequence=1>
- Kay, Ronald (2011). *Vostell, un libro de Ronald Kay*. Kassel, Alemania: Goethe Institut N.B.K.
- Lizot, Jacques (1970a). "Compte rendu de mission chez les Indiens Yanomami". *L'Homme*, Tome 10, No 2, pp. 116-121.
- Lizot, Jacques (1976). *Le cercle des feux faits et dits des Indiens yanomami*. Paris: Éditions du Seuil.
- Lizot, Jacques (1989). "À propos de la guerre" [Une réponse à N. A. Chagnon]. *Journal de la Société des Américanistes*, Tome 75, pp. 91-113.
- Lizot, Jacques (1997). Tales of the Yanomami. *Cambridge Studies in Social Anthropology*, No 55, Cambridge University Press.

- Lizot, Jaques (1970b). Les chamans Yanomani. 3 avril 1970 (Vidéo Ina. Portrait de l'univers) Disponible en línea el 26/11/2018: <https://www.ina.fr/video/I12006162/les-chamans-yanomami-video.html%20el%2026/11/2018>
- Martinovic, Jelena (2016). "L'histoire de l'art comme artefact Leo Steinberg vu à travers Juan Downey". *Revue Histoire de l'art*, No 79, pp. 135-144. Coordonné par Juliette Lavie et Pierre Sérié. Association des professeurs d'archéologie et d'histoire de l'art des universités. Paris.
- Mauss, Marcel (1973). Essai sur le don : Forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques. *Sociologie et Anthropologie*, PUF, Collection Quadrige, pp. 149-279.
- Meireles, Cildo (1970). Insertions into Ideological Circuits: Coca-Cola Project. Three glass bottles, three metal caps, and vinyl-transfer text 25 x 6 x 6 cm (10 x 2 x 2 in.), each bottle. Exposición visual.
- Montazami, Morad (2012). Juan Downey : troubles de l'ethnographie. *Journal des anthropologues* [En ligne], 130-131. Consulta en línea el 13 septembre 2018. URL: <https://journals.openedition.org/jda/5103>. DOI: 10.4000/jda.5103
- Mosquera, Gerardo (1995). "On Art, Politics and the Millennium". En Christian Chambert (ed.), *Strategies for Survival. Now! A Global Perspective on Ethnicity, Body and Breakdown of Artistic Systems*. Lund, Sweden: Swedish Art Critics Association Press, pp. 120-141.
- Olhagaray, Nestor (1987). "A propósito de 'Yanomani'". En Justo Mellad (ed.), *Video Porque Te Ve*. Santiago, Chile: Ediciones Visuala Galería.
- Ortuño, Pedro (2013). Antecedentes del video participativo como alternativa a la televisión comercial: Nuevas propuestas. *Doc On-line*, No 14, pp. 138-113. Disponible en línea el 03/12/2018 http://www.doc.ubi.pt/14/dossier_pedro_ortuno.pdf
- Ryan, Paul (1971). "Cybernetic Guerrilla Warfare". *Radical Software* Vol. 1, No. 3, 1-2.
- Sahlins, Marshall (1983). *Economía de la Edad de Piedra*. Madrid: Ediciones Akal.

- Said, Edward (2008) [1978]. *Orientalismo*. Barcelona: Debolsillo.
- Uribe Gajardo, F. (2012). “Violencia, poder y palabra: una aproximación filosófica al pensamiento de Pierre Clastres”. Disponible en línea el 21/11/2018, <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/113108>.
- Vallazza, Eleonora. (2015). “El video arte y la ausencia de un campo cultural específico como respuesta a su hibridación artística”. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos* 52, 107-117. Recuperado en 18 de septiembre de 2018, de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232015000200008&lng=es&tlng=es
- Vostell, Wolf (1988). “Dé-collage-TV, événements et actions pour des millions ; La conscience du dé-coll/age (1966) ”. *Communications*, 48, 1988. Vidéo, sous la direction de Raymond Bellour et Anne-Marie Duguet, pp. 169-172.

