

VIDEOMACHETES PARA CULTIVAR PLURIVERSOS

Eduardo Makoszay Mayén

Se cuenta que la primera acepción de videomachete le fue entregada a un tallerista de Promedios por parte de un cineasta zapatista: “el video es como un nuevo machete (...) se puede utilizar como arma para defenderse o como instrumento de construcción o creación.”¹ Los objetos técnicos “cámara de video” y “machete” tienen una trayectoria similar de uso y apropiación en Abya Yala. El machete llegó del “mundo desarrollado” y se transformó en aliado indispensable para las prácticas agroforestales, es decir, para los procesos de constitución del paisaje. En muchos casos, sin embargo, devino al mismo tiempo en arma de defensa contra la violencia estructural. Por otro lado, el cine ha sido utilizado para configurar y reconfigurar paisajes sociales, psicológicos y culturales. En la mayoría de los casos desde una verticalidad hegemónica y violenta, pero también existe un sinfín de ejemplos en los que tal reconfiguración a través del cine ha surgido de manera horizontal, diagonal, o incluso espiral, deviniendo en herramienta para la diversificación epistémica, como sucede en el territorio zapatista. Por lo tanto, ambas herramientas pueden entenderse como herramientas *trayectivas*: habilitan a los usuarios para trascender estructuras epistémicas y paisajísticas, al perturbar las condiciones previamente establecidas e instaurar nuevas configuraciones que pueden ser más amplias y/o divergentes.

Las lenguas mayenses que hablan los zapatistas están caracterizadas por la pluralidad de sujetos y la ausencia de objetos, pues en ellas no existe la categoría lingüística de “objeto.” Y por lo tanto se distinguen de las lenguas dominantes en la medida en que las lenguas mayas no perciben una diferenciación entre sujetos y objetos. El concepto maya-tseltal *ch’ulel* se refiere a la esencia que entreteje a todos los sujetos: “en el pensamiento de los pueblos originarios mayas todo tiene vida, fuente, matriz, corazón, venas, huesos, carne, sentimientos, pensamientos, lenguaje propio y *ch’ulel*.”² Y por otro lado, “para los tojolabales no hay nada que no tenga *’altzil* (...) todo vive, hombres y animales, plantas y manantiales, nubes y cuevas, lumbre y viento, cerros y valles, rocas y ríos, ollas y comales, cruces y caminos, inframundanos y supramundanos.”³ Dado que a toda cosmovisión le corresponde una cosmovivencia, la *intersubjetividad biocósmica* subyace en la *comunalidad* que caracteriza a la organización autónoma sociopolítica de los zapatistas. El *ch’ulel*

1. Köhler, A. (2004). Nuestros antepasados no tenían cámaras. *Revista Chilena de Antropología Visual*, 4.

2. López Intzín, J. (2015). El *ch’ulel*-multiverso y la intersubjetividad en el stael maya tseltal. *Resistant Strategies*.

3. Lenkersdorf, C. (2001). Relaciones interculturales entre los maya tojolabales. En: M. Heise (ed.). *Interculturalidad. Creación de un concepto y desarrollo de una actitud* (pp. 309-330). Lima: Programa FORTE-PE, Ministerio de Educación.

configura un “deseo ancestral de liberarse y construir un mundo en donde quepan muchos y otros mundos con respeto, justicia y dignidad.”⁴ Y en el quehacer videomachetero,—como modo de producción estética que surge dentro del entorno zapatista—, subyace también la intersubjetividad biocósmica:⁵ hacer un videomachete implica una vinculación intersubjetiva entre el usuario, la cámara y aquello que se está filmando.

Una cosmovisión fundamentada sobre la intersubjetividad biocósmica necesariamente considera que desde el interior de todo lo existente irradia una fuerza vital. Por lo tanto, la constitución de un entorno (psicosocial y/o biocultural) es el resultado de la *trayectividad*⁶ que surge como resultado de la interpretación intersubjetiva de un medio ambiente en términos de cierto predicado. La realidad (R) no es concreta ni puramente subjetiva, es el resultado de un proceso trayectivo:

$$(R = S/P)$$

La observación (I) interfiere en el predicado (P) que se hace sobre un sujeto (S), por lo que cualquier acto de observación presenta una estructura concreta y terciaria (S-I-P), y no una estructura binaria y abstracta (S-P). El proceso trayectivo (al igual que la intersubjetividad de los lenguajes mayenses) sobrepasa la estructura binaria que subyace a la distinción antagónica entre conceptos como: “sujeto/objeto,” “naturaleza/cultura,” o “vivo/muerto.” Como la trayección nunca cesa, las realidades (S/P) son siempre reinterpretadas como nuevos predicados (P). Esto significa que cada proceso de trayección deviene en la fundamentación del proceso trayectivo subsecuente, generando nuevos marcos de referencia. En una cadena trayectiva, S/P deviene en sujeto de P’: (S/P)/P’ que deviene en sujeto de P’’, ((S/P)/P’)/P’’, etc.

Siguiendo la trama común entre el video y el machete, entendemos la enacción trayectiva de ambas herramientas como una perturbación socioecológica. Si una perturbación ecológica representa la modificación de un medio ambiente para transformarlo en un entorno habitable, una perturbación socioecológica representa la modificación de un medio ambiente sociocultural para, de igual manera, transformarlo en un entorno habitable. La sociogenia capitalista entendida como predicado engendra al humano como usuario de un entorno altamente artificial y preestablecido, emplazándolo como consumidor de productos hegemónicamente seleccionados. Por ello, en la cosmovivencia del capitalismo, los humanos están inhabilitados para perturbar su medio ambiente de forma directa. Dentro de esta

4. López Intzín, J. (2019). *Zapatismo y filosofía tseltal: Ch’ulel y el sueño de un otro devenir*.

5. Makoszay Mayén, E. (2021). El pilar de la autonomía, Los Tercios Compas y el cine zapatista. *Revista de Antropología Visual - número 29*.

6. Berque, A. (2016). Nature, culture: Trajecting beyond modern dualism. *Graduate School of Humanities and Social Sciences, University of Tsukuba*.

estructura-mundo, la perturbación del medio ambiente es siempre ordenada de manera vertical (la cantidad de basura que genera nuestra especie es el efecto directo de los modelos hegemónicos de producción, distribución, y ordenamiento del consumo de alimentos y comodidades).

Nuestro uso de *cosmos* no se refiere al espacio exterior sino a la naturaleza que podemos experimentar directamente y que de igual manera deberíamos ser capaces de perturbar. Conscientes de la ingeniería de ecosistemas,⁷ es decir, de que todos los organismos perturban su medio ambiente hacia la constitución de nichos, aclaramos que no existe tal cosa como una “naturaleza prístina;” ya que la naturaleza es siempre un entramado de relaciones intersubjetivas y concrecentes. El machete, como herramienta trayectiva, ha facilitado la continua diversificación del paisaje biocósmico de Abya Yala al volverse una herramienta fundamental para la agricultura itinerante: el ciclo de la *milpa*, como se le conoce en el territorio mesoamericano. Con cada perturbación implicada en el proceso de talar, quemar y sembrar surgen nuevas condiciones ecológicas y microclimáticas, que permiten la diversificación fenotípica multiespecie: constituyendo un mosaico de ecosistemas agroforestales en el que cada parche contiene un microclima que se genera por la interacción de las diferentes especies que lo conforman. Al ampliar este argumento hacia el videomachete, este se torna en una herramienta técnica para la perturbación, y por lo tanto, para la diversificación, de los entornos sociogénicos que habitamos: permitiendo el engendramiento de pluriversos psicosociales que sobrepasan la monocultura a través de un desvelamiento biocultural.

Tanto la cámara como el machete requieren de un usuario que les maneje, es decir, que la dimensión (inter) subjetiva juega un rol primordial en su operación técnica. Pero para sobrepasar la categoría de “objetos,” extrapolando la lingüística maya a través de la trayectividad, también tenemos que reajustar nuestra noción de “objetividad.” Y es importante mencionar que este proceso altamente delicado no se puede resolver haciendo uso del lema posmoderno: “todo es subjetivo.” Para aproximarnos a esta cuestión trabajamos nuestro concepto de pluriverso como una objetividad intersubjetiva. Los axiomas que constituyen la “objetividad” como fundamento deben de elaborarse intersubjetivamente a partir de un proceso experimental de perturbación socioecológica, permitiendo una cualidad lúdica y comunal en la elaboración axiomática de los fundamentos en los cuales se basa una realidad dada. Esto quiere decir que el acto de observar presupone una no-conformación con lo visible. Por lo tanto, nuestro concepto de objetividad intersubjetiva es en realidad un modelo de intersubjetividad biocósmica que permite esta constitución de axiomas desde una vinculación plural entre los seres humanos y no-humanos.

7. Jones, Clive G., et al. (1994). “Organisms as Ecosystem Engineers.” *Oikos* 69, no. 3.

Carlos Lenkersdorf argumenta que los pilares de la cosmovisión (y la cosmovivencia) maya son la intersubjetividad, el animismo y la comunalidad. Éstos implican relaciones horizontales, complementarias y multidireccionales, mientras que la cosmovisión del paradigma moderno-colonial se erige sobre los pilares de la diferenciación sujeto-objeto, la división de la realidad en materia viva o muerta, y el individualismo; implicando relaciones verticales, competitivas y unidireccionales que encajan perfectamente en la analogía de una pirámide.⁸ Al comprender que “los humanos *sí somos particulares* con funciones específicas, *pero no somos únicos*,”⁹ podemos seguir nuestro camino para dimensionar la relevancia multi-especie de algunas de las herramientas técnicas que han desarrollado los humanos, tales como el video, el machete y en nuestro interés específico: el videomachete. La creación de videomachetes nos otorga la posibilidad de constituir “mosaicos biocósmicos,” de la misma manera en que el machete habilita la generación de mosaicos agroforestales.

Para dimensionar la escala y complejidad de un mosaico biocósmico, tendríamos que imaginar un mundo fragmentado y heterogéneo en donde la diferencia no fuese reprimida por modelos coloniales de dominación y extractivismo. Una estructura-mundo compuesta por una multiplicidad de *cosmocomunidades* que, como el proyecto zapatista, sean “sin que otros dejen de ser—es decir sin ‘ganar’ almas, territorios o mercados para un programa de expansión predicado sobre sí mismos.”¹⁰ Quizá esto suene ingenuo para cualquier lector que ha sido subjetivado dentro de la sociogenia moderno-colonial. Sin embargo, teniendo consciencia de las cosmovivencias que, a pesar de la opresión estructural, han resistido a los procesos modernos de homogeneización, podemos entender que no sólo otro mundo es posible, sino que este otro mundo pluriversal es una construcción psico-bio-cósmica existente en la actualidad y que, además, pre-existe al supuesto uninatural que nos hacen entender como realidad universal.

En el mundo contemporáneo, con su supuesta “posverdad” en intensificación constante, tenemos incontables ejemplos de la espectacularización de la insurrección, que posteriormente es instrumentalizada para favorecer y fortalecer regímenes comerciales, políticos y militares a través del aparato cibernético: un modo de hacer mundo que ha encontrado la manera de encajar casi cualquier acto o producto cultural aparentemente “revolucionario” hacia la acumulación de valor o la protección de los mecanismos que generan dicho valor. Pero la noción de videomachete surge dentro de un grupo de personas que tiene ésto muy claro. El movimiento zapatista es “internacionalmente conocido y recordado por el levantamiento armado de 1994, su trayectoria está marcada por un temprano

8. Lenkersdorf, C. (1999). *Cosmovisión Maya*. Centro de Estudios Antropológicos, Científicos, Artísticos, Tradicionales y Lingüísticos “Ce-Acatl”.

9. *Ibid.* p. 40

10. De la Cadena, M. (2020). Cosmopolítica indígena en los Andes: Reflexiones conceptuales más allá de la “política”. *Tabula rasa*.

repudio a la guerra, y el cambio de enfoque hacia la construcción de una forma de vida colectiva independiente, igualitaria y liberada, que definen como ‘autonomía.’”¹¹ Para ellxs, “el arte se concibe como un campo heurístico, imaginativo y productivo inseparable del proceso colectivo de emancipación.”¹²

Al interior de las comunidades zapatistas, la creación de videomachetes apoya la autodeterminación hacia el logro de un cambio estructural, como sucedió con la película *Somos iguales* del 2004, a través de la cual los zapatistas abrieron un diálogo interno sobre la desigualdad de género presente en sus comunidades. Después de filmar más de 30 horas de entrevistas y material observacional “se acordó por consenso entre todos los miembros de la comunidad que era importante realizar proyecciones del metraje y discutir estos temas en público.”¹³ Desde entonces, los zapatistas han estado trabajando para superar la desigualdad de género dentro de sus comunidades. En su exhibición a públicos externos, los videomachetes zapatistas pueden causar una herida estructural en la episteme de un observador occidentalizado. Con el concepto de *herida estructural* nos referimos a la posibilidad de una apertura en la estructura perceptiva del espectador, a través de la cual penetra “el ‘germen’ de lo Otro que no puede ser pre-incorporado por el mismo sujeto autodeterminado sin que en este suceda un cambio.”¹⁴

La producción cinematográfica elaborada desde el videomachete demuestra la existencia de otros mundos presentes en la actualidad y al mismo tiempo comparte información didáctica y capaz de curar y trascender la desensibilización¹⁵ y la decosmización¹⁶ que subyacen a la sociogenia de la modernidad capitalista y tecnocientífica. A diferencia del quehacer cinematográfico autoral, la creación de videomachetes siempre representa una elaboración comunal. Es decir, que responde y dialoga con temáticas concernientes a una comunidad específica, y nunca surge desde una necesidad individual de autoexpresión. Por lo tanto, la ventana de exhibición más importante para un videomachete es dentro del entorno eco-psico-social en donde fue producido; ya que su meta principal es ser reintegrado a la cultura de las comunidades que están implicadas directamente,

11. Zagato, A., y Arcos, N. (2021). The coming war and the impossible art: Zapatista creativity in a context of environmental destruction and internal warfare. En T. J. Demos, E. E. Scott y S. Banerjee (eds.), *The Routledge Companion to Contemporary Art, Visual Culture, and Climate Change*.

12. Zagato, A., y Arcos, N. (2021). The coming war and the impossible art: Zapatista creativity in a context of environmental destruction and internal warfare.

13. Magallanes-Blanco, C. (2008). Video as a tool for change: Gender discourse in Zapatista indigenous communities. *Agenda: Empowering Women for Gender Equity*, 77.

14. Parisi, L., y Dixon-Román, E. (2020). Recursive colonialism and cosmo-computation. *Social Text*.

15. “La desensibilización o el embotamiento es una adaptación tanto en nuestros sentidos como en nuestro pensamiento a la vida urbana y suburbana contemporánea, que en sí misma es una adaptación, si no un apéndice de, una máquina económica global impulsada a una velocidad cada vez mayor por desarrollos de alta tecnología.” Puhakka, K. (2014). Intimacy, otherness, and alienation: The intertwining of nature and consciousness. En D. A. Vakoch y F. Castrillón (eds.), *Ecopsychology, Phenomenology, and the Environment*.

16. “Descosmización n. F. Pérdida de los puntos de referencia que hicieron que los seres* y las cosas* en un entorno* vayan juntos. Pérdida de la cosmicidad*.” Berque, A. (2017). *Glossaire de mésologie*.

con la intención de *trascender* sus condiciones socioculturales actuales. El videomachete, extrapolado del contexto zapatista, es una herramienta para la enacción de una revolución epistémica que a partir de la educación de lo sensible es capaz de fragmentar el progreso convergente del desarrollo moderno-colonial que impone uniformidad sobre las heterogéneas especies humanas y no-humanas. Es así como los videomachetes nunca son totalizantes, ni universales. Reflejan y representan situaciones parciales y delimitadas, sobrepasando la necesidad de comunicarse con un supuesto público general; necesidad que suele devenir en la esterilización de la forma y el contenido de una película. Al teorizar la fragmentación del progreso convergente nuestra intención es constituir un mosaico biocósmico que exceda la homogeneización posoccidental para codeterminarnos a través de la heterogenia y la diversidad. Devenir incalculables.

Si toda la naturaleza es en realidad un entretejido de procesos de perturbación socioecológica, no hay nada más *natural* que utilizar nuestra tecnicidad en la constitución directa del entorno biocósmico que nos interesa habitar, liberándonos de la representación hegemónica del mundo que oculta el contexto pluriversal que siempre hemos habitado. Hacer videomachetes es un arte cosmogónico, es decir, una técnica para defender, configurar y reconfigurar pluriversos. Una dimensión para la creación cinematográfica que excede los axiomas institucionales, comerciales y académicos que actualmente acechan a tal disciplina. La creación cinematográfica, pensada desde el videomacheterismo, conversa entonces con las pinturas rupestres, el musicamiento ritual, la escultura en barro, los geoglifos, el tejido y las incisiones en piedra, en el sentido de que estos modos de producción estética contienen una realidad más amplia que la decosmizada estructuración del mundo contemporáneo y sus modos de hacer arte. El quehacer del videomachete le otorga al cine la cualidad *cosmogeneradora* que le corresponde, trascendiendo su continuo velamiento causado por el temprano acoplamiento del cine con la modernización del mundo y los flujos del capital.