

OTRAS NATURALEZAS¹

Loreto Alonso

Resumen

Proponemos repensar las dicotomías tradicionales entre lo animal y lo humano, la máquina y el ser vivo o lo físico y lo no físico a través de las figuras de ficcionales y actuales de robot, ciborg y telépata así como de sus territorios y espacios de adscripción.

OTHER NATURES

Abstract

We propose to rethink the traditional dichotomies between the animal and the human, the machine and the living being or the physical and the nonphysical through the fictional and current figures of robot, cyborg and telepath as well as their territories and spaces of ascription.

Palabras clave: Naturaleza, Animal, Robot, ciborg, telépata

Keywords: Nature, animal, robot, ciborg, telepath

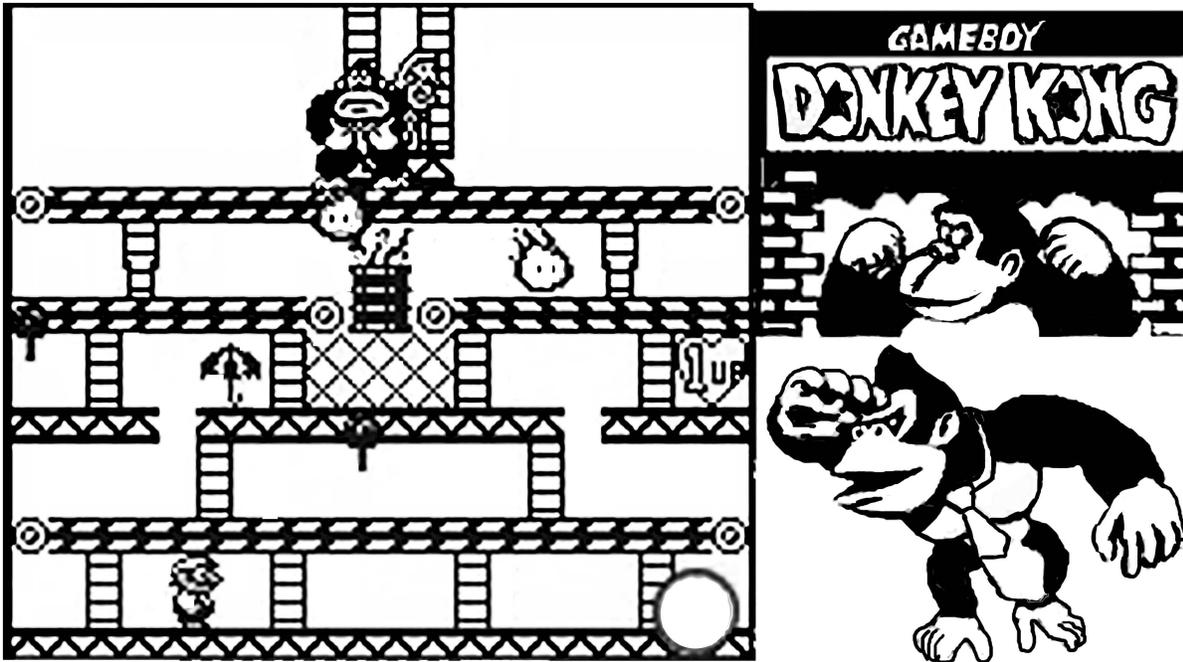
¹ Este texto recoge parte de la ponencia presentada en la mesa de discusión: "Hombre-Lobo-Venado. El llamado de lo salvaje" una actividad organizada del proyecto "Las bestias danzan o el sigiloso conjuro de lo salvaje" producido por La Liga Teatro Elástico en el Ex Teresa Arte Actual. INBA / Secretaria de Cultura, el 15 de Junio de 2016

OTRAS NATURALEZAS

La naturaleza no es un lugar físico al que se pueda ir, ni un tesoro que se pueda encerrar o almacenar, ni una esencia que salvar o violar (...) No es el «otro» que brinda origen, provisión o servicios. Tampoco es madre, enfermera ni esclava; la naturaleza no es una matriz, ni un recurso, ni una herramienta para la reproducción del hombre (...) la naturaleza tiene que ver con cambiar (...) la naturaleza para nosotros y nosotras está construida, como ficción y como hecho. (Haraway 1999:122-123)

La naturaleza puede entenderse desde una construcción tanto mítica como científica, frente a estas opciones, la propuesta de este texto propone entender la naturaleza a como una evolución conjunta de entidades vivas y técnicas, en la que lo técnico no se opone dualísticamente a lo natural, sino que es agente de formación continua de otras naturalezas. Siguiendo planteamientos de la bióloga y pensadora Donna Haraway (1985), consideraremos la reformulación de las dicotomías tradicionales entre lo animal y lo humano, la máquina y el ser vivo o lo físico y lo no físico a través de las figuras de ficcionales y actuales de robot, ciborg y telépata así como de sus territorios y espacios de adscripción.

Las ilustraciones que acompañan al texto, referencias los tres ejemplos que acompañan a estas figuras, se ha optado por la forma del dibujo para abstraer en parte sus distintas estéticas del videojuego *Donkey Kong*, el fenómeno *fandom furrie* y la aplicación telemática *twitter*, y resaltar los distintos papeles de la imagen del animal, como salvaje pero también como mascota, como modelo y como logotipo.



Otra naturaleza robot

El robot surge como personaje literario en la obra de 1921 de Karel Capek "RUR" y como realidad técnica de la revolución industrial. En ambos casos nos remite a un trabajador insomne e infatigable capaz de realizar tareas repetitivas y automáticas.

Esta normatización y repetición infatigable asociada a la máquina y a la producción fabril, plantea también un modo de domesticación de la naturaleza bestial, de la fuerza bruta animal, reinterpretada y explotada como fuerza de trabajo desde el neolítico. Como señala Leroi Gourhan (1988), la evolución de los humanoides puede entenderse a partir de varios tipos de exteriorizaciones que comienzan con la exteriorización de los músculos con el uso de herramientas y de la fuerza animal. Proponemos, desde esta perspectiva, reconocer en el robot la combinación del útil y el animal como instrumento de trabajo mecánico y asociar por tanto la intrínseca capacidad técnica humana con los procesos de domesticación. Como ejemplo de esta presencia del animal salvaje en la domesticación robótica señalamos el videojuego Donkey Kong, diseñado por Shigeru

Miyamoto (Nintendo) primeramente para una plataforma de Arcade (1981) y con una multitud de versiones posteriores hasta la *New Nintendo 3D's Virtual Console*. El gorila, evoluciona desde una primera imagen como salvaje raptor de Pauline (novia del fontanero italiano Mario), lanzador de barriles y ladrón de plátanos a un padre de familia, trabajador con corbata que deja de ser una amenaza para convertirse en el protagonista con el que nos identificamos como jugadores. El fenómeno domesticador es interesante también en relación a la dominación del territorio geofísico a través de su mecanización, su robotización en forma de agricultura intensiva, drones, sensores y dispositivos automatizados que controlan los procesos biológicos de la tierra.

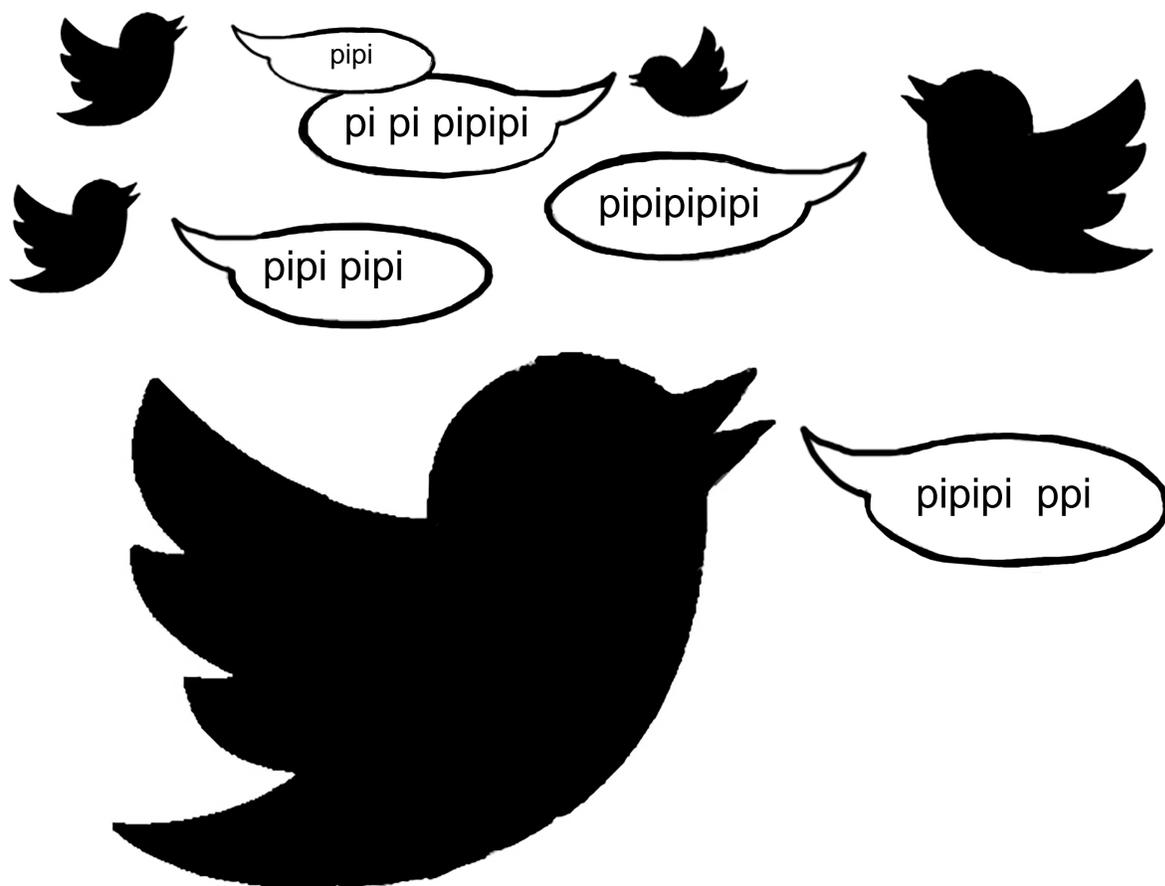


Otra naturaleza ciborg

Si el robot supone la tecnificación del cuerpo humano asociada a la revolución industrial, el ciborg implica la tecnificación de lo biológico como esencia, un proceso fruto de la revolución genética y cibernética que comienza a mediados del siglo pasado que provee avances biotecnológicos y una ingeniería ya no sólo física sino genética, que permite la manipulación tecnológica de las configuraciones biológicas como embriones, órganos o ADN. El concepto de ciborg nos lleva a reformular los límites entre el organismo (-org) y la y cibernética (ci-) y pone de nuevo en cuestión las fronteras que separan naturaleza y cultura, lo vivo y lo no vivo.

El ciborg parece simbolizar una forma de evolución de la especie humana en la que mediante prótesis tecnológicas se superan los límites orgánicos, como por ejemplo desarrollos que permiten la supervivencia fuera de la atmósfera. El territorio del ciborg es así un territorio ampliado en términos físicos, su adaptación a nuevos medios e implica una organización compleja de la información en combinación con los sustratos biológicos. Para Haraway (1985) lo ciborg constituye una invitación a la acción, no apela sólo a la integración de las transgresiones sino a lo que puede surgir de ellas, lo que nuevas articulaciones puedan producir “Los organismos no nacen; los hacen determinados actores colectivos en determinados tiempos y espacios con las prácticas tecnocientíficas de un mundo sometido al cambio constante”. (Haraway 1999:123). Este cambio al que se refiere la autora puede plantearse también en la actualidad en un ensamblaje de nuestros cuerpos y subjetividades con las imágenes que surcan las industrias culturales. Entre los muchos fenómenos que reflejan estos ensamblajes culturales y orgánicos nos gustaría señalar un fenómeno que nos devuelve a una cierta

idea de hibridación con una construcción animal. Los llamados *furries*, al igual que los practicantes de *cosplay*, se representan a sí mismos a través de máscaras, disfraces y botargas que recuerdan personajes de videojuegos, cine, comics, mangas y animes, el fenómeno *furrie*, acota estas referencias a animales peludos, mamíferos en su mayor parte, nanimales frecuentemente inventados y de aspecto híbridamente antropomórfico, seres que dan lugar a una particular variante identitaria recogida en los términos “fursona” y “fleshie”. En sus manifestaciones suelen apelar a las características del animal en su estado “salvaje” aunque recuerdan más a las relaciones que establecemos con las mascotas en las que impera una conciencia de usos y costumbres sociales.



Otra naturaleza telépata

Por último, nos referimos a una tercera reformulación de la naturaleza en una figura de la virtualidad electrónica que relacionaremos con la idea de telépata. La noción de telepatía se remonta al principio de todas las culturas. Podría decirse que esta capacidad de “afectar en la distancia” (*tele- pathos*) sin intervención de los sentidos o agentes físicos perceptibles nos remite al desarrollo de la comunicación que podemos llamar ciberespacio y que experimentamos en la actualidad como Internet ese hipermedio electrónico que alberga plataformas polifacéticas como la *world wide web*, redes sociales, canales de radio, video, noticias, juegos, etc.

La telepatía puede asociarse a las relaciones chamánicas con el animal, como *médiums* capaces de vincular lo físico y lo no físico en la que colapsan algunas de nuestras concepciones temporales y espaciales. Pero también a la red global en la que continuamente nos interconectamos. El caso de *twitter* es un ejemplo de cómo una plataforma de microblogging revive los procesos animales, su nombre remite al gorgojo y el piar de los pájaros, su función igualmente está estrechamente emparentada con las necesidades de comunicación, la transmisión rápida y breve de información entre una comunidad acotada.

Conclusiones

En estos tres casos propuestos desde la ficción, la técnica no se plantea como una extensión de la naturaleza sino como el territorio de sus funciones. Se trata de cuestionar los dispositivos de domesticación, explotación y racionalización de entidades orgánicas pero también tecnológicas y sus efectos sobre las posibilidades subjetivas y territoriales del presente y del futuro. En este sentido, estas otras naturalezas nos

pueden ayudar a pensar los procesos que afectan a nuestras interacciones con otros seres vivos y los entornos que habitamos.

Bibliografía

Haraway, Donna, (1985) *Ciencia, ciborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*, Madrid: Cátedra

(1999) "Las promesas de los monstruos: una política regeneradora para otros inapropiados/bles" En: http://wiki.medialabprado.es/images/9/93/Las_promesas_de_los_monstruos.pdf

Leroi-Gourhan, André (1988) *El hombre y la materia* (Evolución y técnica) Madrid: Taurus.