

Simposio CAiiA-STAR: "Extreme parameters. New dimensions of interactivity" (11-12 de julio de 2001)

Cuando el jaguar se tumba junto a la oveja: especulaciones sobre la cultura posbiológica^[1]



Roy Ascott

Director Fundador CAiiA-STAR
roy@caii-a-star.net

Resumen: En este trabajo se estudia la contigüidad metafórica de Silicon Valley y de la selva tropical amazónica, en el contexto de nuestra cultura posbiológica, y se especula sobre el papel que podría tener la recuperación de conocimientos primitivos en el avance del arte tecnológico. El chamán Jaguar y el clon Dolly definen los nuevos límites de nuestra epistemología mental y material, en la que convergen partículas, neuronas, átomos y genes para formar el sustrato sobre el que construir nuestras realidades mezcladas. Nuestra experiencia de la vida en la Red, en el ciberespacio y en Internet, ya nos ha preparado para reconsiderar las convenciones occidentales de tiempo y espacio, la aparente inmutabilidad de la identidad humana y el aislamiento de la mente individual, y para cambiar esas ilusiones por una visión más constructiva de un futuro colaborador y coherente. La función del arte en todo esto, con su capacidad para transmitir la creatividad de una cultura a otra por muy distantes y exóticas que éstas sean, para encontrar nuevos significados y métodos en las prácticas ancestrales y el conocimiento esotérico, consiste en complementar el urgente avance de la ciencia y abrazar con creatividad las innovaciones tecnológicas. El desarrollo de la ciencia molecular y la omnipresente telemática constituyen un reto para la exploración del arte interactivo. Mediante el modelo de comunicación del ADN del Dr. Jeremy Narby en la práctica chamánica, se puede relacionar productivamente el dominio psicoactivo de la tecnología de las plantas con las ambiciones espirituales del arte en un mundo posbiológico. En este estudio se pretende mostrar cómo, por así decirlo, el jaguar podría tumbarse junto a la oveja.

Mientras el mundo en su conjunto apenas se ha hecho a la idea de Internet y de la informatización de la sociedad, se está produciendo un nuevo cambio de medio, donde el mundo seco y digital del ordenador converge con el mundo húmedo y biológico de los sistemas vivientes, en lo que podríamos llamar medio húmedo. Este nuevo medio puede convertirse en la base del arte del siglo XXI, a medida que la confluencia de la telemática, la biotecnología y la nanoingeniería se reflejan en el proceso creativo de artistas, diseñadores, actores y arquitectos. Al mismo tiempo, nuestra disposición cada vez más posmaterialista busca modelos mentales y formas de ser que paulatinamente encontrarán un mayor significado en las tradiciones espirituales y los conocimientos de las culturas que hasta ahora han sido calificadas de extrañas y exóticas.

La estética definitoria de este cambio de medio será tecnoética, es decir, una fusión de lo que

* Este texto es fruto de la investigación personal del autor y CAiiA-STAR (Centre for Advanced Inquiry in the Interactive Arts) no se identifica necesariamente con su contenido.

sabemos y todavía podemos descubrir acerca de la conciencia (noética) con lo que podemos hacer y llegaremos a conseguir con la tecnología. La conciencia será tanto el sujeto como el objeto del arte. En las sociedades sabias la tecné y la noética siempre han estado relacionadas y, además, en todos los niveles. El arte siempre ha sido un ejercicio espiritual, al margen del cariz que le hayan impuesto las tendencias políticas dominantes o las ideologías culturales.

Al igual que la globalización significa que no sólo estamos todos conectados, sino que nuestras ideas, nuestras instituciones e incluso nuestras identidades fluctúan constantemente, el *medio húmedo* también unirá lo artificial con lo natural, transformando la relación entre conciencia y mundo material. Nos movemos con rapidez tanto por la faz de la Tierra como por los límites de nuestra mente. Nuestra cibercepción penetra en la partícula atómica más pequeña de la materia y nos ofrece una panorámica detallada de todo el universo. Las nuevas tecnologías nos hacen desarrollar una doble conciencia que nos permite percibir a la vez la dinámica interna de las cosas y su aspecto externo. Con la aparición de las telecomunicaciones inalámbricas de banda ancha y tercera generación y otras innovaciones, desarrollaremos una cibercepción de conciencia múltiple, al igual que ya practicamos la multitarea de forma rutinaria.

En consecuencia, nuestra visión cotidiana del mundo será a varios niveles. De la misma manera que en el pasado la evolución de la mente siempre iba asociada a la evolución del cuerpo, la mente distribuida también saldrá en busca de un cuerpo distribuido. Facilitar la personificación de esta conectividad de la mente es parte de la tarea del artista; explorar los campos de conciencia que generarán los nuevos sistemas materiales es parte del cometido del arte. La interconexión entre arte, ciencia, tecnología y mitología implica que vivamos cada vez más en el contexto de una realidad mezclada, la cual, a su vez, es la rúbrica de una tecnología emergente que se ocupa simultáneamente del mundo sintetizado virtual y del mundo físico real. Esta tecnología crea entornos que integran mundos reales y virtuales prácticamente indiferenciables.

Pese a la persistencia en muchas partes del mundo de guerras locales, opresión ideológica y luchas guerrilleras, los muros y las divisiones en todo el mundo se están viniendo abajo, no sólo entre culturas y países, sino también entre disciplinas y prácticas artísticas. El papel del arte en este medio húmedo puede ser crucial para representar y definir esas formas creativas de conectividad entre individuos, instituciones y regiones, y dar coherencia y claridad a esas relaciones. También puede influir en la actitud y los valores, expresar objetivos y canalizar nuevas ideas sobre la vida en la cultura posbiológica. Incluso puede redefinir por completo lo que entendemos por arquitectura, el diseño de las ciudades, las herramientas y los productos. Al igual que el arte telemático celebra la *telenoia* de la conectividad mundial (oponiéndose a la paranoia de la antigua sociedad industrial), el medio húmedo aportará sistemas y estructuras nuevos a las formas emergentes de arte planetario, redefiniendo el espacio dinámico de interacción y cooperación entre artistas de Oriente y Occidente, del Norte y el Sur, de todas las regiones del mundo, por muy remotas y hasta ahora desconocidas que hayan sido entre sí. La poesía siempre acabará por sobrevivir a la opresión.

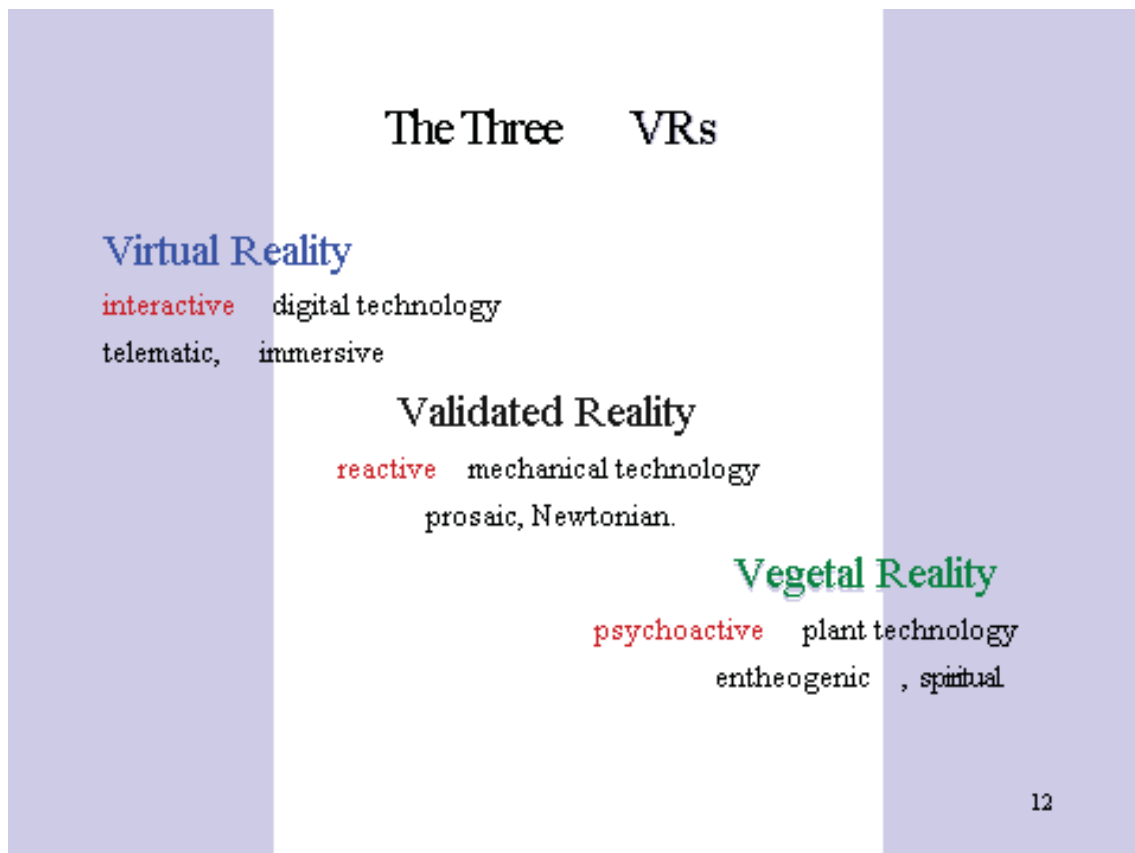
El medio húmedo está a punto de crear un universo posbiológico completamente nuevo, muy distinto del mundo dirigido desde arriba en su versión autorizada y con sus leyes aparentemente inmutables. Permítanme ampliar la metáfora y comparar la creación de este nuevo universo con la del primer Big Bang cósmico, cuyo nombre refleja la combinación de Bits-Átomos-Neuronas-Genes que, en conjunto y estableciendo todo tipo de relaciones, proporcionarán el sustrato –el medio húmedo– en el que se basarán el arte y la arquitectura, los sistemas y los servicios. Este medio también preconiza un universo en expansión, lleno de complejidad y contradicciones, igualmente rico en potencial evolutivo, pero esperemos que llegue de la mano de la velocidad y la sutileza que las nuevas tecnologías le pueden aportar.

Este Big Bang implica una transición a un nivel de identidad humana mucho más complejo, que nos obliga a experimentar lo que significa vivir al borde de la Red, entre el ciberespacio y un mundo cada vez más definido desde la base por la nanoingeniería. En este universo, el antiguo concepto clásico de naturaleza aparece como un conjunto de metáforas que han dejado de ser útiles; una representación de la realidad, sea poética o prosaica, que ya no despierta nuestra sensibilidad. En esta transición, la oveja Dolly del Roslin Institute y la conejita Alba de Eduardo

Kac probablemente pasarán a formar parte de los cuentos infantiles de una nueva generación, al lado de múltiples criaturas surgidas del sustrato del medio húmedo: Lucy, la orangutana de Steve Grand, por ejemplo, o Robokoneko, el gatito de Starlab. No hay que olvidar los robots de Ulrike Gabriel, cuyo comportamiento está determinado por el estado mental del observador. Ya sea mediante redes neuronales artificiales, ingeniería genética u otras aplicaciones de la biología molecular, se están tendiendo los puentes con la sociedad posbiológica, y los artistas están contribuyendo a su definición.

Nos encontramos ante una cultura en la que la inteligencia rebosa de nuestros cerebros para llenar todos los rincones del mundo, todos los entornos, todas las herramientas y todos los productos. Pero así como nos servimos de la nueva tecnología para investigar la materia y su relación con la mente, creo que cada vez más recurriremos a una antigua tecnología para explorar la conciencia y trascender el estado material. Esta tecnología ancestral, utilizada durante miles de años por los chamanes, es la tecnología de las plantas, que permiten tanto curar como soñar. Se trata de aportar el sentimiento de unidad a un individuo o un grupo social y de soñar las posibilidades de un individuo o un grupo social. Así pues, esta tecnología se ocupa de la diagnosis, la reparación y la construcción; de la adquisición y la creación de conocimientos.

Estas funciones, tanto en el plano del pragmatismo como de la poesía, las identificamos también en nuestras tecnologías modernas e informatizadas. Y al igual que la percepción y la cognición informatizadas, los enteógenos de las plantas alteran nuestra conciencia, nuestra manera de entender y ver el mundo y a nosotros mismos. Ambas tecnologías, la tecnológica y la farmacológica, nos conducen a niveles de conciencia que suelen chocar con nuestra realidad cotidiana y el llamado sentido común. Una manera de abordar el espacio de nuestra conciencia, o su estado en un momento dado, consiste en triangular la mente entre tres polos, que he denominado las Tres RV: realidad virtual, realidad validada y realidad vegetal.



Se trata de una cultura en la que nuestra capacidad de cibercepción nos permite movernos

libremente y sin obstáculos por un continuo fenomenológico. La realidad virtual comprende mucho más que una sola tecnología. Aparte de la realidad mezclada, que combina experiencias reales y virtuales en un todo perfectamente integrado, y la realidad aumentada, que permite que el observador vea simultáneamente la dinámica interna y las características externas de un objeto de estudio, por ejemplo, en cirugía, la RV engloba toda una ontología de telepresencia, de inmersión sensorial y conectividad inmaterial, que hace que la RV cambie la manera como nos vemos, el modo de comportarnos y los entornos que queremos habitar.

La realidad validada, nuestra experiencia cotidiana, es conocida de todos. Se trata del universo ortodoxo del "sentido común" causal, de la forma como nos enseñan en el colegio a ver el mundo, de una realidad consensual definida en los primeros años de nuestras vidas mediante la repetición constante de sus axiomas. A la realidad validada le resulta difícil aceptar la visión del mundo que tiene la física cuántica, el misticismo oriental o los numerosos modelos contradictorios de conciencia generados por los científicos contemporáneos, en una amplia gama de disciplinas, con la intención de dar explicación a aquello que nos impide entender este último misterio. Las personas cuya mente ha estado condicionada para considerar la realidad validada como la única realidad rehuyen las implicaciones de la nanotecnología y tienen gran dificultad para aceptar la modelación genética y el papel de la biotecnología en la redefinición de la naturaleza. Resumiendo, la realidad validada es la realidad autorizada, cuyos estrechos confines delimitan el sentido de lo que somos o podríamos ser. Sin embargo, esta realidad controla las coordenadas de nuestra vida diaria, dicta los protocolos de nuestro comportamiento y ofrece una ilusión de coherencia en un universo contingente. Es la realidad validada la que ha definido la naturaleza como una serie de objetos dispuestos en el espacio euclidiano, en lugar de una red dinámica de procesos y relaciones.

La realidad vegetal, el tercer eje de la realidad derivada del Big Bang, difícilmente se manifiesta en la praxis occidental, a pesar de la profunda investigación llevada a cabo por Richard Evans Schultes, profesor de etnobotánica en Harvard, por ejemplo, o el proselitismo del finado Terence McKenna. La realidad vegetal se puede entender, en el contexto de la tecnóetica, como la transformación de la conciencia mediante la tecnología vegetal. En este caso, la tecnología vegetal que nos ocupa se apoya en unos cánones y conocimientos que el hombre ha aplicado desde tiempos inmemorables y que nos han llegado principalmente a través de las prácticas chamánicas, ampliamente visionarias y a menudo enmarcadas en un contexto de curación totalmente alejado de la realidad validada de la medicina occidental. Sin embargo, durante el siglo pasado, hemos visto con frecuencia cómo la industria farmacéutica se ha apropiado de los conocimientos que los chamanes tienen de las plantas para su posterior sintetización. Estos conocimientos ancestrales nos ofrecen algunos de los productos más espectaculares de la medicina moderna.

¿Y qué tiene que ver todo esto con el tema central de nuestro simposio? ¿Acaso el conocimiento tradicional de las plantas no es bastante más gnómico y oculto que genómico y transparente? ¿No es mejor dejar las cuestiones genéticas para los científicos en sus laboratorios que para los hechiceros de la selva? ¿En cualquier caso, quién puede dominar los vericuetos formularios de la jerga genómica? De hecho, este es el punto clave de mi opinión sobre los genes. Considero que la cultura chamánica tiene muchísimo que ver con esta cuestión: con el ADN, la comunicación genética y la manipulación molecular. Aunque desde el punto de vista neurológico sabemos muy poco acerca de cómo los enteógenos, los ingredientes psicoactivos de las plantas utilizadas por los chamanes, afectan al organismo humano, no hay nada misterioso ni mágico en su eficacia. Llegados a este punto, nos referiremos a la investigación llevada a cabo por Jeremy Narby, plasmada en el libro *Cosmic Serpent: DNA and the Origins of Knowledge*, la cual relaciona el conocimiento chamánico con una especie de matriz genética compartida.

Narby sugiere que el chamán se comunica de alguna manera con su propio ADN, donde se originan sus visiones informativas. Cabe recordar que no sabemos cuál es la función de la mayor parte de nuestro ADN. Al fin y al cabo, tan sólo un 3% da cuenta de la gran diversidad de la vida. Narby cree que la información de los chamanes proviene del misterioso ADN inútil, el 97% cuya función ignoramos. También señala que se sabe que el ADN de una célula intercambia señales con el ADN de otras células y sugiere que, cuando uno intercepta su

propio ADN, puede comunicarse con otros organismos, otras especies –incluso traspasar la frontera entre el reino animal y el vegetal– y que el conjunto de todo el ADN del mundo forma una especie de matriz. Esta transmisión de señales entre el ADN de células distintas se lleva a cabo mediante la emisión de biofotones; las señales son en forma de luz y tienen una longitud de onda visible para el ojo humano.

La hipótesis de trabajo de Narby se basa en que los chamanes pueden llegar con su conciencia al nivel molecular y tener acceso a la información relacionada con el ADN, que ellos denominan "esencias animadas" o "espíritus". Según él: "Aquí ven hélices dobles, escaleras retorcidas y formas cromosómicas. De esta manera las culturas chamánicas hace miles de años que saben que el principio vital es el mismo para todos los seres vivos y que adopta la forma de dos serpientes entrelazadas (o de una parra, una cuerda, una escalera, etc.). El ADN es la fuente de sus conocimientos botánicos y medicinales, que pueden adquirirse únicamente en estados de conciencia descentralizados y "no racionales", aunque sus resultados pueden comprobarse empíricamente. Los mitos de estas culturas están repletos de imaginaria biológica y las explicaciones metafóricas de los chamanes guardan un alto grado de relación con las descripciones que los biólogos empiezan a proporcionar."

Antes de criticar estas ideas por ser "puramente metafóricas", de descartarlas por no ser genética ni biología reales, quizás deba recordarse que la guerra interpretativa de la física cuántica se ganó con la metáfora de Neils Bohr y su escuela de Copenhague, tal como muestra Mara Beller de la Universidad Hebrea de Jerusalén en su último libro *Quantum Dialogue; the making of a revolution*. Al igual que la autora defensa el discurso dialógico en lugar del dogma paradigmático en la ciencia, creo que deberíamos intentar crear un discurso dialógico entre la ciencia occidental y la base de los conocimientos nativos. Los estudios etnobotánicos del fallecido Edward Schultes de Harvard han abierto una brecha en este camino.

A principios de los años ochenta, afirma Narby, se demostró que las células de todos los seres vivos emiten fotones a una velocidad de aproximadamente 100 unidades por segundo y por centímetro cuadrado de superficie, siendo el ADN el origen de esta emisión de fotones. La longitud de onda con la que el ADN emite estos fotones corresponde exactamente a la estrecha banda de luz visible, aunque ello no se tomó como prueba de que la luz emitida por el ADN, una señal extraordinariamente débil, era lo que los chamanes veían en sus visiones. Por otro lado, esta señal es altamente coherente, y una fuente de luz coherente, como el láser, da la sensación de colores brillantes, de luminiscencia, y la impresión de profundidad holográfica. En consecuencia, bien podría ser que la emisión de fotones altamente coherente del ADN explicara la luminiscencia de las imágenes alucinatorias, así como su aspecto tridimensional u holográfico.

Partiendo de esta conexión, Narby ideó un mecanismo neurológico para apoyar esta hipótesis. Las moléculas de nicotina o dimetiltriptamina, contenidas en la ayahuasca, activan sus respectivos receptores, que desencadenan una serie de reacciones electroquímicas en el interior de las neuronas, provocándose así la estimulación del ADN y, en particular, su emisión de ondas visibles, las cuales son percibidas por los chamanes como "alucinaciones". La conclusión fue que ahí se encuentra la fuente del conocimiento: el ADN que vive en el agua y emite fotones, como un dragón acuático que escupe fuego.

Considero que es importante mencionar este aspecto del trabajo de Narby porque amplía la intuición de que tanto las ciencias biológicas como las artes tienen mucho que aprender de las investigaciones que estudian las correspondencias y colaboraciones entre las dos tecnologías de las máquinas y de las plantas, dentro del espacio *natrifical* de las Tres RV, la realidad virtual, la validada y la vegetal. En este nuevo campo del conocimiento, el planeta se encoge de manera que la selva tropical brasileña aparece contigua a Silicon Valley, donde el jaguar se tumba junto a la oveja.

Instituciones colaboradoras:



<http://www.caiia-star.net>

Fecha de publicación: noviembre de 2001

Cita recomendada:

ASCOTT, Roy (2001). "Cuando el jaguar se tumba junto a la oveja: especulaciones sobre la cultura posbiológica". *Artnodes*, n.º 1 [artículo en línea].

DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i1.677>