

## El jardín

» egindako entrega, eta merkatuak horra bideratu nahi du negozioa gaur egun. Rifkinen iradokizunari jarraituta, begiratu bat ematen badiogu Lego jostailu etxeak egun negozioa daraman moduari, erabilera partekatua harremana argi-ago agertzen da. Gaur egun dendan Lego erosten denean, duela urte batzuk baino gutxiago eraiki behar da. Orain "ibilgailu" bat erosten da, jada prest, eta ez da horrenbeste eraikitze lanik egin behar. Jolasa jolasteko tresna bat erosten da orain. Eta hemen hasten dira gauzak benetan interesgarri jartzen. Eraikitzeke blokeak egin beharrean, jadanik eraikita dauden ibilgailuei dagozkien historiak fabrikatu eta banatu egiten ditu Legok. Bestela esanda, ibilgailuarekin jolasteko "gidoia" edo "argibideak", jolasa bera, internetetik jaitsi beharko da. Eta jaitsitako historia horrek, hain zuzen, erabakitzen du gaur egun nola jolasten garen Legorekin. Jaitsitako historiak animatu egiten du objektua, historia bat eta etorkizun bat ematen dio, baita oroimena eta ahalmenak ere. Egun, historia horiek dohainik jaitsi daitezke; dendan ibilgailua ordaintzen da bakarrik. Jolasak daukan "jostailuaren" trukean. Aise ikus daiteke denbora kontua dela harreman hori iraultzea, eta orduan *online* informazioa ordaindu beharko da, historiaren haria. Marketin tresna interesgarria da: jakina, ondorio larriak izateaz gain, giza-kien fantasia eta jolas sormenean duten eraginari dagokionez, egitura narratiboei ere eronka jotzen die, modu harrigarrian. Erosi eta kontsumitzen ikasten ari garen zerbaitek da "kultura". *Online* pilotzen da eta ibilgailu baten bidez abiarazi. Jolasten ari garen jolasak argiaren lastertasunean entrega daitezke.

Itzul gaitezen, ordea, Artelekuko atzealdeko agertokira, kultura gune horren eranskin moduan funtzionatzen duen lorategira\*\*. Nire ustez, merezi du aztertzea lorategiko agertokian gertatzen ari denaren eta gizartean oro har gertatzen ari denaren arteko paralelismoa. Artelekuko atzeko lorategian beste kultura mota bat ari da garatzen. Kultura hori gaur egun ez dago merkatuaren jarduerak eta balioek gidatua, baina hala eta guztiz ere kultura da. Gustatuko litzaidake kulturaren ideiarekin geratu, eta ibilgailu bat entregatzearekin, aktiba daitekeen objektu batekin. Piztu eta itzaltzeko, nolabait esatearren.

Legorekin jolasten garenean gidoi batek gidatzen baldin bagaitu, gogora dator-kigu ezinbestean giza bizitzaren zati handi bat ere modu berean gidatuta dagoela. Giza genoma ikertzen hasi ginenetik narrazioaren zentzu berri bat sortu izana interesatzen zait niri. Giza genomaren proiektutik ikasten ari gara informazio genetikoak ez duela jada norabide bakarreko ibilbide lineala egiten belaualdi batetik hurrengora. Areago gertatzen da berriatzi egiten dela informazio, mezu, kode edo sekuentzia moduan. Lego, beste hainbat eta hainbat enpresa bezala, egitura narratibo berri honetaz baliatzen da. Informazio genetiko material bihurtu da. Malgua da konbinazioak egiteko, ez bakarrik Mendelen lorategiaren ondoko lorategi barruan, baita beste zenbait espezieetan ere. Badakigu badaudela giza geneak adierazten dituzten saguak, arrain geneak adierazten dituzten landareak eta giza proteinak ekoizten dituzten ardiak. Linealtasunaren kontzeptuak izugarritzeko aldaketa jasan du genealogia alorrean, eta jakin-mina dut ikusteko zein izango den haren hurrengo adierazpena gure kulturaren barruan.

Aurki, hazi bankuei eta jabego intelektualaren legeei esker, naturaren agertokian antzesten ari den antzezlana korporazio handiren baten adeitasunari esker iritsiko zaigu. Lego produktuek daramatzaten historiekin bezala, informazio genetikoak ere jaitsi ahal izango da, eta hartara ibilgailu erraz kontsumigarrien bidez antzeztu. Orduan, galdera da: gizakiok ibilgailu kontsumigarri bihurtuko ote gara? Azkenean, beharbada dena gene bankuetan egongo da eta bertan informazio desiratu sartu ahal izango dugu, eta kontua izango da kultura mota berri batean zer-nolako mezuak landu nahiko ditugun. Artelekuko atzeko agertokiak adierazten du iritsi dela naturari eta kulturari arretaz begiratzeko unea. Eta aldatzen ditugun haziak eta uztatzen ditugun historiak ongi pentsatzeko.

CECILIA ANDERSSON freelance aritzen da arte-komisario lanetan. Gaur egun, Liverpooloko FACT (Foundation for Art and Creative Technologies, [www.fact.co.uk](http://www.fact.co.uk)) eta Londoneko Wellcome Trust ([www.wellcome.ac.uk/en/1/sci.html](http://www.wellcome.ac.uk/en/1/sci.html)) erakundeetan ari da lanean.

\*\* Hau ez da nahitaz ideia berria. Esate baterako, XVI. mendean eta XVII.aren hasieran gizakiak naturaren mundua zientifikoki aztertu zuten, lorategi gehienak lotuta egoten ziren (sari askotan fisikoki) objektu zelebren natural zein artifizialak gordetzen ziren bitxikeria-gelekin. Munduko sorkuntza berezko zein artistikoak leku berean bildumatzeko zen horren guztiaren helburua. Batzuetan, laborategi batekin ere lotuta egoten zen lorategia.

## Un atardecer de este verano pasado me coloqué frente a uno de los nuevos escenarios de Arteleku. Era un sitio muy bueno.

Había unas vistas excelentes, y podía extender la mano si así lo quisiera y tocar realmente a los personajes que estaban actuando sobre el escenario. Una brisa perezosa jugueteaba entre las hojas de los árboles recién plantados que se encontraban a mis espaldas. Esos árboles están plantados en líneas rectas paralelas, y era evidente que esa disposición tenía como objetivo posibilitar que el viento encontrase con facilidad su melodía entre los árboles. De modo que aquella tarde, además de estar frente al nuevo escenario, me acompañaba la nueva orquesta colocada en el jardín trasero de Arteleku.

El nuevo jardín se encuentra junto al huerto del convento en el que fantaseé acerca de Gregor Mendel, el monje que hizo experimentos sobre la herencia con plantas de guisante. El hecho de que el edificio adyacente albergue a monjas y no monjes nunca me preocupó demasiado. En mi imaginación, he visto a Gregor con sus gafas redondas en el huerto del convento, cultivando, estudiando y organizando metódicamente sus guisantes. En mi fantasía, he creído percibir también una especie de zona atemporal allí donde cultivaba sus guisantes. En cierto modo, esa atemporalidad parece reflejar, o simplemente acentuar, el hecho de que tuvieran que transcurrir 75 años desde que se publicaron los resultados de su investigación, para que el mundo empezara a apreciar sus descubrimientos. Esta tarde me encuentro justo al lado de esa zona atemporal. Es maravilloso descubrir el escenario separado que han construido para la naturaleza junto al jardín científico y experimental de Gregor.

El nuevo escenario está hecho a base de balas de paja, colocadas cuidadosamente en forma de cuadrícula gigante hasta constituir una plataforma. Naturalmente, eso hace que el escenario esté ligeramente elevado. Lo que da al espectador sentado la ventaja de poder interactuar con los personajes casi al mismo nivel. Y claro, eso proporciona una perspectiva sumamente interesante. Aquí es donde podemos empezar a observar la maraña enrevesada y global de la naturaleza. Y de la cultura\*.

En este texto, me gustaría explorar algunos significados e implicaciones nuevos de la cultura. La palabra cultura proviene originalmente de cultivo, de horticultura, de cultivar cosas. En un simposio de *Ars Electronica* celebrado recientemente en Linz, el abogado Jeremy Rifkin habló sobre el conflicto cada vez mayor entre cultura y comercio. Haciendo una comparación evidente con Internet, explicó que el mercado, tal como lo vemos hoy día, puede describirse como un tipo de red. La finalidad absoluta de ese mercado en red es mantener sus actividades constantes. Comparado con los mercados tradicionales, en los que

\* El jardín como teatro ha heredado algunas raíces históricas. El 1640, John Parkinson publicó *Theatrum Botanicum*, inspirado en la riqueza de las Américas, Asia, África y Europa. Vio un enorme potencial a los nuevos jardines (globales) del hombre para actuar en un escenario.

puede que no se trabaje los domingos, o simplemente que se cierren a las seis de la tarde, el objetivo del mercado actual es el intercambio y entrega de servicios e información global incesante. Pero Rifkin apuntó asimismo que en ese mercado global en red ya no existe, como en el mercado tradicional, una relación regular entre comprador y vendedor. En su lugar, se nos proporciona un flujo constante de utilización compartida sin principios ni finales claros. Es como si la propiedad estuviera dejando de ser interesante. Lo que deseamos es acceso inmediato. Incluso si compramos un libro en, digamos, Amazon.com, el tiempo de entrega es, en opinión de Rifkin, claramente excesivo. Nuestra cultura premia la entrega inmediata, la entrega "a la velocidad de la luz", y ahí es donde el mercado aspira a hacer negocio hoy día. Si, siguiendo la sugerencia de Rifkin, echamos un vistazo al modo en que la casa Lego lleva actualmente el negocio, la relación de utilización compartida aparece con mayor claridad. Cuando se compra productos Lego en la tienda hoy día, hay menos para construir que hace unos años. Lo que se compra ahora es un "vehículo" listo, y ya no hay tanto trabajo de construcción. Lo que se compra es una herramienta para jugar el juego. Y aquí es donde empieza a ponerse realmente interesante. En vez de fabricar bloques para hacer construcciones, lo que hace Lego ahora es fabricar y distribuir historias correspondientes a vehículos que están ya contruidos. En otras palabras, el "guión" o "instrucciones" para jugar con el vehículo, el juego en sí, habrá que bajarlo de Internet. Es precisamente esa historia bajada la que determina cómo jugamos con Lego hoy día. La historia bajada anima el objeto, le da una historia y un futuro, memoria y poderes. Actualmente, se pueden bajar las historias de forma gratuita, en la tienda sólo se paga por el vehículo. Por el "juguete" que lleva el juego. Es fácil de ver que es sólo cuestión de tiempo hasta que esa relación se invierta, de modo que lo que habrá que pagar será la información *online*, el argumento. Se trata de un instrumento de mercadotecnia interesante que, evidentemente, no sólo tiene serias implicaciones en cuanto a los efectos que tiene en la fantasía y el sentido lúdico humanos, sino que también desafía a las estructuras narrativas de modo sorprendente. La "cultura" es algo que estamos aprendiendo a comprar y consumir. Se almacena *online* y se activa mediante un vehículo. Los juegos que jugamos pueden entregarse a la velocidad de la luz.

Pero volvamos al escenario trasero de Arteleku, al jardín que funciona como extensión de este centro cultural\*\*. Me parece que merece la pena explorar el paralelismo entre lo que está sucediendo en el escenario del jardín y lo que está sucediendo en la sociedad en general. En el jardín trasero de Arteleku está evolucionando otro tipo de cultura. Esa cultura está actualmente menos guiada por las actividades y valores del mercado, pero

\*\* Esta no es necesariamente una idea nueva. Por ejemplo, cuando el hombre estudió científicamente el mundo natural durante el siglo XVI y principios del XVII, la mayor parte de los jardines estaban unidos (a menudo físicamente) a gabinetes de curiosidades que contenían rarezas tanto naturales como artificiales. Todo ello a fin de coleccionar en un solo lugar las creaciones tanto naturales como artísticas del mundo. A veces, el jardín también estaba conectado con un laboratorio.

aun así es cultura. Me gustaría quedarme con la idea de cultura y con que se entregue con un vehículo, con un objeto que puede ser activado. Para encenderlo y apagarlo, por así decirlo.

Si cuando jugamos con Lego estamos siendo dirigidos por un guión, la idea de que una gran parte de la vida humana está siendo dirigida del mismo modo acude a la mente inevitablemente. Me interesa el hecho de que desde que empezamos a investigar el genoma humano ha surgido un nuevo sentido de la narración. A partir del proyecto de genoma humano, nos estamos enterando de que la información genética ya no describe un solo recorrido lineal unidireccional de una generación a la siguiente. Lo que ocurre, más bien, es que se rescribe como información, mensaje, código o secuencia. Lego es sólo una empresa entre muchas otras que se vale de esta nueva estructura narrativa. La información genética se ha convertido en un material. Es flexible a combinaciones, no sólo dentro del jardín vecino al de Mendel, sino también dentro de otras especies. Ya sabemos del ratón que revela genes humanos, de plantas que muestran genes de pez, y ovejas que producen proteínas humanas. La idea de linealidad en el campo de la genealogía ha sufrido un cambio tremendo, y tengo curiosidad por ver cuál puede ser su próxima manifestación dentro de nuestra cultura.

Pronto, gracias a los bancos de semillas y las leyes de propiedad intelectual, la obra de teatro que se está representando en el escenario de la naturaleza será por cortesía de alguna gran corporación. Igual que ocurre con las historias que acompañan a los productos Lego, también la información genética podrá bajarse y representarse por medio de vehículos fácilmente consumibles. Entonces, la pregunta es: ¿vamos a convertirnos los humanos en vehículos consumibles? Al final, puede que todo se reduzca a bancos de genes en los que podamos implantar la información deseada y a los mensajes que querríamos cultivar en un nuevo tipo de cultura. El escenario trasero de Arteleku indica que ha llegado el momento de mirar con detenimiento a la naturaleza y a la cultura. Y de pensar bien en las semillas que plantamos y en las historias que cosechamos. ❧

CECILIA ANDERSSON es comisaria freelance. Actualmente trabaja en FACT (Foundation for Art and Creative Technologies, [www.fact.co.uk](http://www.fact.co.uk)), en Liverpool, y en el Wellcome Trust ([www.wellcome.ac.uk/en/1/sci.html](http://www.wellcome.ac.uk/en/1/sci.html)), en Londres.

[www.comp.lancs.ac.uk/sociology/sfranklin.html](http://www.comp.lancs.ac.uk/sociology/sfranklin.html) [www.biotechcentury.org/](http://www.biotechcentury.org/) [www.lego.com](http://www.lego.com)