

PAISAJES POSTHUMANOS: REENSAMBLAJES NATURALEZA- CULTURA-TÉCNICA EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO

Posthuman Landscapes: Nature-Culture-Technique
Reassemblages in Contemporary Art

*Nadia Martin*¹

Resumen

Este ensayo recorre un conjunto de procesos creativos contemporáneos provenientes de diversas regiones, en los cuales se puede identificar un reensamblaje de las relaciones entre naturaleza, cultura y técnica. Las obras analizadas son: *Legible city* de Jeffrey Shaw, *Mar Adentro* de Katia Maciel, *The Perfect Beach* de Aram Bartholl, *Milpa Polímera* de Marcela Armas y Arcángelo Costantini, *D/AlCuNdAu* de Revital Cohen y Tuur Van Balen, y *Devonian*

¹ Investigadora Asistente del CONICET (en ejercicio de una Beca Postdoctoral hasta que las partidas presupuestarias para el alta, paralizadas por el gobierno de Javier Milei, sea hagan efectivas). Doctora en Teoría Comparada de las Artes (CONICET-UNTREF), Magister en Curaduría en Artes Visuales (UNTREF) y Licenciada en Ciencias de la Comunicación (UBA). Se especializa en imaginarios corporales, territoriales y científico-tecnológicos en las prácticas artísticas contemporáneas, con foco en latinoamérica. Sus perspectivas teóricas se enmarcan en los cruces entre feminismos, nuevos materialismos y posthumanismos críticos. Es docente en UNTREF y UBA. Curadora independiente. Fundadora y gestora del proyecto de arte en territorio ENROQUE. Este escrito deriva de investigaciones desarrolladas, en buena medida, en el marco de la Beca ZUKOnnect 2023, auspiciada por la Universidad de Constanza, Alemania. Gracias al ZukunftsKolleg por todo el soporte brindado y el marco de intercambios y aportes mutuos, que enriquecieron mis perspectivas.

Recibido 24-10-2024 – *Estudios Posthumanos*, Año 3, Número 2, (2024), ISSN: 2953-4089, 38-57 – Aceptado 22-11-2024.

Geometry de Mateo Amaral. Estas piezas emplean operaciones artefactuales que, sorteando el recurso actualmente muy explorado de la co-creación con entidades vivas y agencias materiales no humanas, exaltan la opacidad o no-transparencia del medio, posicionan toda visión de la naturaleza como ya un dispositivo visualizador, y especulan sobre el perspectivismo no-humano. Desde un enfoque materialista de la estética, y atendiendo a las implicancias éticas que el mismo comporta, propongo a los “paisajes posthumanos” como un término para señalar cómo estas exploraciones creativas desorganizan los modos de percepción del mundo regidos por el género paisajístico. Configurando nuevos regímenes de espacialidad, sensibilidad y relacionalidad entre agentes (humanos y no humanos) y medioambiente, promueven un *sensorium* post-humano que transforma la idea de naturaleza mediante una re-inscripción del lugar de lo humano en ella, organizando así nuevas formas de lo común.

Palabras clave: Paisaje – Posthumanismo – Postnaturaleza – Arte contemporáneo

Abstract

This essay examines a set of contemporary creative processes from various regions, in which a reassembly of the relationships between nature, culture, and technique can be identified. The works analyzed are *Legible City* by Jeffrey Shaw, *Mar Adentro* by Katia Maciel, *The Perfect Beach* by Aram Bartholl, *Milpa Polímera* by Marcela Armas and Arcángelo Costantini, *D/AlCuNdAu* by Revital Cohen and Tuur Van Balen, and *Devonian Geometry* by Mateo Amaral. These pieces employ artifactual operations that, while avoiding the currently much-explored resource of co-creation with living entities and non-human material agencies, emphasize the opacity or non-transparency of the medium, position every view of nature as already a visualizing device, and speculate on non-human perspectivism. From a materialist approach to aesthetics, and considering the ethical implications it entails, I propose “posthuman

landscapes” as a term to describe how these creative explorations disrupt the world’s modes of perception governed by the landscape genre. Configuring new regimes of spatiality, sensitivity, and relationality among agents (human and non-human) and the environment, they promote a posthuman sensorium that transforms the concept of nature through a re-inscription of the place of the human within it, thus organizing new forms of the commons.

Keywords: Landscape – Posthumanism – Postnature – Contemporary art

El paisaje como medio

El caminante está de cara al mundo. De pie, con una pierna por delante, afirmada sobre la roca. En el pico de la montaña, luego de la hazaña de la elevación, ha afianzado su postura con la ayuda de su bastón. Mira más allá, admira, el inconmensurable mar de nubes entre los picos de las montañas. Su figura, captada de espalda y sin rasgos que destaquen particularidades, cubre el punto de fuga, de modo que el espectador tiende a identificarse con su posición. En lo alto del cielo y desde una perspectiva aérea, contempla de frente la extensión del entorno. Vos, o yo, o cualquiera de *nosotrxs*, aprendimos con el tiempo a sentirnos *él*: viajeros, caminantes, exploradores de una imagen del mundo, de una naturaleza que nos interpela, llena de misterio. Algo nos hace sospechar que quizá se trate, finalmente, no tanto de qué hay allá afuera, en el espectáculo bello y sublime de la naturaleza, sino de qué hay frente a ella, en este *nosotrxs* que siempre es *él*. Individuos solitarios, debatidos entre la fascinación, la curiosidad y la congoja, ante una potencia extrema que se ofrece como el espejo de un paisaje interior, cuyas aguas emocionales se encuentran agitadas por los vientos del espíritu. *El caminante sobre el mar de nubes* (*Der Wanderer über dem Nebelmeer*) es aquel famoso óleo sobre tela fechado en 1818, de Caspar David Friederich. Los 4,8x94,8cm de esta obra maestra del Romanticismo Alemán, alojados en las salas de la Hamburger Kunsthalle, codifican las convenciones que se pueden encontrar, más o menos, en

cualquier pintura de paisaje. Esta vez, se trata de un mar de nubes entre los picos de una cadena montañosa. Pero bien podría tratarse de lluvias torrenciosas, grandes nevadas, fallas majestuosas, lagos hermosos, altas cascadas o vegetaciones frondosas. El caminante podría no estar. En última instancia, él es ese punto del cuadro que –como el *Alef* de Borges– difracta en todas las direcciones y aglutina todas las perspectivas. Un vórtice o pasaje hacia un no-lugar en el cual posicionarnos. Una perspectiva desde la cual mirar desde ninguna parte. Narrador omnisciente, ojo divino,² observador objetivo de un mundo objetualizado. Allí, dispuesta delante, afuera, más allá: la naturaleza. Y, entonces, ¿cómo se constituyen los dos lados y las cualidades que los definen? O, aún más: ¿qué línea divisoria (se) traza (en) el medio?

Jens Andermann (2018), ha planteado una lectura crítica respecto del dispositivo de visibilidad que organizó la modernidad estética para la captación de la naturaleza a través del género paisajístico. Según el autor, el paisaje implica “objetivación del mundo, espiritualización del sujeto observador y eliminación del trabajo que media entre ambos” (Andermann, 2018: 426). Esta fórmula sintetiza el modo en el que la imagen paisajística operó descontextualizando el objeto de la mirada y, en consecuencia, procurando una contemplación distante de la naturaleza. *De tal suerte, como sintetiza la Colectiva Materia (2020)*, el paisaje ofrece una visión idealizada de la naturaleza, mediante un doble juego en el que es imaginada como objetiva (siempre fuera del orden cultural, como extensión recorrible, cartografiable y utilizable como recurso a disposición) y objetivada como imagen (una pura visualidad abstracta). Tal consideración de la naturaleza, como algo separado de su materia y convertida en paisaje, constituiría el correlato de un

² Donna Haraway llamó “ojo de Dios” o “truco divino” (1995: 332) a aquella operatoria mediante la que la ciencia habla con autoridad acerca de todos y de todo desde ninguna ubicación concreta, como si poseyera un lenguaje transparente, palabras que se corresponden directamente con las cosas observables. En sus palabras, se trataría de una “visión desde ninguna parte”, ante la cual contrapone el proyecto de los “saberes situados”, que asumen el hecho de que “ocupar un lugar implica responsabilidad en nuestras prácticas” (1995: 333). Realizo un recorrido por su perspectiva epistemológica en Martin (2021).

punto de vista también idealizado como fuera del mundo, no-corporal: *el de lx agente humanx como ventrílocux de un mundo inerte – en el rol de artista–, o de contempladxr fríx de un espectáculo panorámico –en el rol de espectadorx–*. Mediante esta escisión idealizante del sujeto humano como punto de vista no-situado en el entorno, la imagen paisajística habría ejecutado en el dominio de la sensibilidad estética una separación medular que configuró el orden moderno occidental: la de Naturaleza y Cultura.

Bruno Latour (2012) ha señalado que lejos de ser entidades autoevidentes, la demarcación por oposición mutua entre Naturaleza y Cultura fue establecida desde mediados del siglo XVII y en adelante, mediante un proceso de disociación entre dos modos de conocimiento y representación de lo existente. Específicamente, la visión de la naturaleza como algo objetivo que, en todo caso, lxs científicxs “descubren” (fundada en el establecimiento del método experimental, con la bomba de aire desarrollada por Robert Boyle) se erigió históricamente en un mismo procedimiento de diferenciación respecto de la visión de la cultura como algo construido por lxs humanxs (fundada en la teorización del contrato social desarrollada por Thomas Hobbes). Lxs sucesorxs de Boyle y Hobbes, habrían vaciado a la naturaleza y a la sociedad de todo orden divino y, avanzando sobre una concepción laica del mundo, habrían profundizado la separación y purificación de ambos ámbitos, mediante diversos procedimientos (a saber: la naturalización, la sociologización, la deconstrucción y el olvido del ser) que reforzaron la polaridad Naturaleza-Cultura. De tal manera, se habría configurado un orden epistémico en el que se fijó una separación estable entre áreas de conocimiento que reservó para las ciencias sociales la comprensión de las “excepciones” humanas (lenguaje, convención social, acuerdo político, etc.) y, para las ciencias naturales y exactas, el estudio y la intervención sobre un mundo naturalizado y comprendido como algo preexistente, disponible y descifrado mediante lógicas causales. Así pues, con una Naturaleza representada como “lo dado” mediante el lenguaje de las ciencias naturales, y con una Cultura representada como “lo construido” mediante el lenguaje de las ciencias sociales y las humanidades, se habrían vuelto irrepresentables los fenómenos híbridos, intermedios, que de hecho proliferan durante toda la

modernidad y que deben ser pensados, propone el autor, con la forma de la red, de la traducción, de los ensamblajes naturo-culturales.³ Variixs autorxs (Haraway, 2019b; Andermann, 2018; Colectiva materia, 2020; Cortés Rocca & Horne, 2021, etc.) han llamado la atención acerca de que tales divisiones han sido la base para la actitud extractivista que permite la destrucción del mundo en términos ecológicos: la del Humano como *autos* soberano del mundo, contemplador distante, escindido de una naturaleza expuesta como fuente de recursos extraíbles para el desarrollo de la cultura y la técnica.

Con una naturaleza que yace ahí, yacimiento de materias primas, fuera y como base del orden cultural, el curioso explorador de nuestro cuadro se descubre, finalmente, ávido explotador. La diferencia no es de cualidad, sino de grado. Como reformula la Colectiva Materia (2016):

El anudamiento conceptual naturaleza-cultura tiene de esta manera una base estética que permite interiorizar y humanizar los fines de la naturaleza (...). No es casual que la representación de la naturaleza como paisaje haya sido una ocupación central para los exploradores que recorrieron desde el siglo XV las nuevas tierras anexadas como colonias a los imperios europeos. Esas tierras se incorporaban bajo los regímenes de la exploración económica y de la construcción imaginaria de un mundo natural, representable como escenario abstracto, abierto a

³ El agujero de la capa de ozono, las epidemias que se extienden por las redes de circulación global, entre ellas la del SARS CoV2-COVID 19, los embriones congelados, el desarrollo de “flora rara” en un basural declarado “reserva ecológica”, las pastillas anticonceptivas, los procedimientos médicos o químicos para el aborto, los cultivos de células y tejidos en los laboratorios, la contaminación de los ríos, entre otras: ¿se trata de fenómenos naturales o culturales/técnicos? Y en la línea de Isabelle Stengers (2019), ¿requieren de la opinión especializada e intervención de científicxs, políticxs, comités de ética o poblaciones afectadas? Estos, entre muchos otros, constituyen fenómenos que muy claramente muestran la dificultad de seguir sosteniendo el ascetismo disciplinar y las representaciones “puristas” de los fenómenos como exclusivamente naturales o sociales.

la expansión civilizatoria (216).

Vale notar que las relaciones entre el paisaje como medio cultural y sus funciones ideológicas como instrumento de poder, han sido ampliamente estudiadas. Un célebre texto de Mitchell (2002 [1994]) señala que el paisaje *naturaliza* algo que es ya un dispositivo visual, un artificio visualizador, como si la visión naturalista de la naturaleza fuera algo transparente, dado de una vez y para siempre. Como género que emerge en el siglo XVII y alcanza su pico en el siglo XIX, el paisaje configura ciertos *modos de ver*. Distribuye agencias, organiza espacios y modula relaciones de poder entre naturaleza y cultura, imponiendo un específico orden cultural. El autor rastrea cómo este género pictórico acompaña y refuerza el proyecto imperialista de occidente: instituyendo una red de códigos culturales que señalan a los objetos naturales como *subject of matter* y que permitirán ver tierras inhóspitas como parte de un mundo natural unificado y disponible para la expansión. Así, siguiendo al autor, un paisaje no solo “es” o “significa”, sino que sobre todo “hace”, actúa como agente, como medio que expresa y articula relaciones específicas entre naturaleza y cultural, y entre lo humano y lo no-humano.

Tomando este punto de partida, y basándome en la fórmula ya citada de que el paisaje implica “objetivación del mundo, espiritualización del sujeto observador y eliminación del trabajo que media entre ambos” (Andermann, 2018: 426), a continuación recorreré una serie de procesos creativos contemporáneos que, según observo, desde experimentaciones artefactuales (y sorteando el recurso insistentemente transitado en los últimos años de apelar a la co-creación con entidades vivas y agencias materiales no-humanas) desorganizan los modos de percepción del mundo regidos por el género paisajístico. Desde una consideración materialista de la estética, que la asume como un vector que atraviesa el mundo dándole forma, organización, estructura, estas obras, con sus operatorias y materialidades particulares, reensamblan las relaciones entre naturaleza, cultura y técnica, en un *continuum* multiagencial no antropocentrado, que denomino *paisajes posthumanos*.

De tal manera, el foco no estará puesto en los dos “lados” implicados en el paisaje (la naturaleza y la cultura, lo dado y lo construido, el mundo objetivo y el subjetivo), dado que al identificarlos como un *continuum*, pierden las cualidades tradicionalmente adjudicadas como propias o específicas. Más bien, el interés estará posado en los procesos de mediación, en los anudamientos que estos paisajes posthumanos o post-paisajes modulan, para exponer a la idea de Naturaleza como artificio en sí mismo. Me interesa señalar, en estos procesos, el modo en que configuran nuevos regímenes de espacialidad, sensibilidad y relacionalidad entre agentes (humanxs y no-humanxs) y medio ambiente, promoviendo un *sensorium* post-humano, que permite repensar la idea de naturaleza y la inscripción del animal humano en ella.

La no-transparencia del dispositivo

Legible city es una instalación desarrollada por Jeffrey Shaw entre 1988 y 1991, que consta de una bicicleta fija con la cual realizar un viaje a través de ciudades emblemáticas como Manhattan, Ámsterdam y Karlsruhe, proyectadas en la sala. Un pequeño monitor próximo a la bicicleta, a modo de GPS, exhibe el plano de la ciudad recorrida y la posición de lx espectadorx en ella, de modo que mediante el pedaleo y el direccionamiento del volante, lx mismx pueda orientarse y recorrerla. A medida que la marcha avanza, la arquitectura y los edificios son progresivamente reemplazados por formaciones textuales que plantean algún tipo de conexión literaria o histórica con el lugar mostrado. La vista urbana, así, se convierte en una experiencia de lectura de diversas re combinaciones de textos, según el recorrido adoptado.

De acuerdo a la categorización de obras interactivas aportado por Rockeby (1995), *Legible City* podría ser considerada una “estructura navegable” en la que el cuerpo, en vez de deslizarse a través de *clicks* (como podría suceder en una obra de net.art) o de aportar dirección mediante un *joystick* y *oculus* (como en obras de VR y videogame), entre otras alternativas, utiliza la bicicleta como interfaz mediadora. Así, si bien la pieza no recurre a tecnologías de

Realidad Virtual u otras interfaces digitales, es posible pensarla como una experiencia afín, siempre que se considere un corrimiento crucial: el hecho de que existe en ella una correlación directa entre el esfuerzo físico realizado por lx espectadorx pedaleando y la distancia “virtual” recorrida. De este modo, a diferencia de lo que –según vimos en el apartado anterior– sucede con el paisaje, se experimenta una continuidad entre el mundo tangible y el representado en imagen: el cuerpo de la experiencia sensible es *situado en* la obra, no *ante* ella. Paisajes urbanos devenidos en literarios, representados mediante la imagen digital y proyectados en la sala, resultan experimentados desde una propuesta que recupera el sentido de la corporalidad. Así, toda la interfaz artefactual, la instancia de la mediación, lejos de ocultarse, se exalta, enfatizando por su parte la reversibilidad entre sujeto y objeto de la mirada: mientras el punto de vista es definitorio en la producción de la imagen en movimiento, la imagen representada resulta disparadora de lo que será una nueva toma de decisión por parte de lx espectadorx. Articulación de espacio tangible y abstracto, que lejos de ofrecerse como medio para un fin (reproduciendo la lógica de la recompensa: subir de nivel o alcanzar la salida) se ofrece como experiencia en sí misma.

Otra obra que trabaja en esta línea es *Mar Adentro* (2014), de la brasilera Kátia Maciel. La misma consiste en una instalación en la que el piso de la sala está cubierto de arena. El recorrido de lx espectadorx por el espacio será trackeado, de modo que su caminata activará la proyección cenital del ir y venir de las olas, que alcanzarán sus pies descalzos a medida que avance por el espacio. Nuevamente aquí: experiencia sensible de una imagen diseñada digitalmente para la representación del movimiento de las olas, pero proyectadas en función del mapeo del movimiento corporal que vaya realizando lx visitante con su andar, en el mismo momento en que percibe el roce con la arena, deja sus huellas en ella, empuja su propio volumen, con su cadencia y su peso, en cada paso. Así pues, si bien esta obra puede ser pensada de acuerdo a la ya mencionada tipología de obras interactivas que Rockeby (1995) engloba bajo el rótulo de “espejos transformantes”, en tanto involucran en mayor o menor medida el reflejo de lx interactorx, aquí me interesa discutir la figura del espejo, dado que conceptualiza a la obra interactiva

como aquella que produce, en última instancia, una reacción imitativa que permite el auto(re)conocimiento.

Desde ya, *Mar Adentro* devuelve formas que se corresponden a la acción de quien camina en sala. Sin embargo, insistir en la metáforas del espejo que refleja a la interioridad del sujeto y en otra figura tradicional también rescatada por el autor, la de la ventana abierta al mundo, solo refuerzan la actitud típica de contemplación del paisaje: de un lado, la exaltación de la subjetividad humana como centro proyector de todo sentido y única instancia de correlación para la captación intelectual y sensible; y del otro, la transparencia del dispositivo visual que en efecto media. El mismo autor parece dirigirse a discutir estas dos metáforas cuando destaca: “Mientras los ingenieros se esfuerzan por mantener una ilusión de transparencia en diseño y refinamiento de las tecnologías mediáticas, los artistas exploran el sentido mismo de la interfaz, utilizando las diversas transformaciones del medio como su paleta” (Rockeby, 1995: 1). Pero, ni bien lo enuncia, se sirve nuevamente de las mismas figuras que reconducen su argumentación a las mismas conclusiones de siempre. Por eso, contra el espejo, que siempre refleja lo igual a sí mismo, que duplica en imagen, que solo devuelve lo ya proyectado, propongo pensar estas obras desde la opacidad del dispositivo: como paisajes post-humanos, que organizan otros regímenes de experimentación, ubicando la imagen en el plano de la materialidad, y planteando al dispositivo visual como la instancia crucial, moduladora de la interacción en la cual el Sujeto Humano, quizá, encuentre algo más o menos que humano, pero sobre todo, algo distinto que a sí mismo.

La idea de la imagen paisajística como ventana abierta al mundo, también es puesta en tensión en *The Perfect Beach* (2018) de Aram Bartholl. En el marco de la Thailand Biennale, unos hombres cargan, por la costa de Phra Nang, tres paneles con la imagen fotográfica de esa misma ubicación. Se trata de una misma playa, en presencia y en imagen, solo que la imagen ploteada, a diferencia del entorno concreto, presenta colores saturados y agregados de palmeras, haciéndola verse aún más perfecta, tal y como sucede en los *desktop wallpaper* en los cuales este destino turístico fue popularizado. Durante la acción, se ofrece a turistas la posibilidad

de sacarse una foto con la imagen “artificial” de la playa, en la playa “real”. La performance trabaja, desde ya, sobre el cliché de la playa tropical, incluso con los resabios religiosos de lo “paradisíaco” que muchas veces se asocia con estos paisajes, como si en el imaginario social estas latitudes terrenales se reconducieran a algún origen mítico. Bartholl señala en cambio, en la imagen, el artificio. Muestra el dispositivo mediador de la imagen fotográfica, del retoque digital, de la cosmética publicitaria, de la cultura de las redes sociales, que traduce sentidos entre la playa como entorno natural y su constructo como paisaje perfecto. Si estas tierras son vírgenes e inmaculadas: ¿cuál será el soberano que la proteja y de quién será el deseo que la corrompa? Lejos de la naturaleza como extensión prístina e impoluta, no tocada por la cultura (como correlato de un sujeto que, por fuera de ella, tiene potencia activa, deseante): dispositivo visualizador, operatoria técnica, incluso política de la mirada que distribuye posiciones en el mundo y modos implícitos de actuar en él.

Naturalezas artificiales

La Milpa es una concepción agronómica integral y sustentable de origen mesoamericano cuyos principales elementos productivos son el maíz, el poroto y la calabaza, aunque suele complementarse con otros componentes como el pimiento y convivir con otras plantas que crecen de manera espontánea en el terreno. Aún así, fuera del ámbito mesoamericano, suele utilizarse el nombre de Milpa para referir a la agricultura campesina del maíz. Por su parte, se sabe que el maíz es un alimento fundamental en la historia y la cultura mexicana, incluso el origen mítico de algunos pueblos indígenas. A su vez, se utiliza actualmente como materia prima para la creación de materiales como biocombustibles o el poliéster termoplástico PLA. Es precisamente esta última sustancia la que utiliza la obra *Milpa Polímera* (2012), producida por lxs mexicanxs Marcela Armas y Arcángelo Costantini para problematizar la tensión entre lo natural y lo artificial involucrada en este cereal, el de mayor volumen de producción a nivel mundial.

La instalación consta de un pequeño tractor que, en un ciclo cerrado que pivotea sobre un eje, recorre un círculo de tierra. Este dispositivo móvil dispone de una impresora 3D que va imprimiendo semillas de maíz y las va sembrando en intervalos, a su paso sobre el terreno. El material con el que este robot imprime las semillas es precisamente el PLA, ese termoplástico fabricado a partir de la fécula fermentada de maíz –un maíz transgénico cuyas semillas se encuentran patentadas– y procesado por una bacteria modificada genéticamente. La operatoria de producción de una semilla “artificial” de maíz, mediante un plástico derivado del maíz “natural”, cuya una semilla es transgénica (vale decir, “artificial”), conduce hasta el absurdo a la pregunta por el origen “natural” de la misma. La complejidad es aún mayor cuando recordamos que la domesticación del maíz se inicia hace aproximadamente doce mil años, mucho antes del desarrollo de las tecnológicas de transgénesis contemporáneas. Producto de la crianza selectiva de una gramínea silvestre, el teosinte, el maíz surge de un proceso que, con el vocabulario actual, podemos reconocer como de manipulación genética; aunque una manipulación lenta y atenta, arraigada a principios cosmogónicos, que respeta y acompaña sus propios ciclos evolutivos como fuente de vida. Vale decir, podemos reconocer que la semilla “original” en sí misma, es resultado de un proceso de intervención artefactual que la muestra “originada”, producida mediante procesos socio-técnicos. Así, la obra contradice la idea misma de un origen natural, desarticulando hasta volver irreconocible que es lo dado y qué es lo construido.

Por cuestiones de espacio, no profundizaré en la tensión crítica que esta obra entabla respecto de los sistemas de producción industrial regidos por la lógica del mercado y la apropiación privada de beneficios mediante el contrapunto con los sistemas de producción colectivistas entablado en la referencia al cultivo en la Milpa y en el desarrollo de un dispositivo tecnológico mediante las lógicas del *Open Source* y el *DIWO* (*do it with others*), tema que ya ha sido oportunamente analizado (Page, 2021). Quizá la reflexión abierta por este gesto apunte, no tanto a apelar a una naturaleza originaria a la cual proteger y defender, sino más bien a asumir la responsabilidad que implica todo acto de intervención técnica. Desarticulando toda idea de origen y original, postergándola

indefinidamente, la obra plantea que, siempre, toda naturaleza, toda imagen de ella, es ya intervención, es ya artificio. El punto será, en todo caso, definir si la actitud será la de crear naturalezas como entornos vitales de los que formamos parte, o la de arraigarse a un divorcio de la naturaleza, como si ella fuera una instancia de intervención violenta y recurso apropiable por pocos mediante lógicas no sustentables, tendientes al agotamiento y la esterilidad del ecosistema.

A este mismo juego, que entabla tensión entre lo natural y lo artificial, entre lo original y lo producido, apunta *D/AlCuNdAu* (2015) de Revital Cohen y Tuur Van Balen. Este proceso creativo, comisionado por el Yerba Buena Center for the Arts de San Francisco, se inicia en el centro de datos de DataCell en Islandia, de donde los artistas toman veinticinco discos duros. Luego, con cierta lógica de ingeniería inversa, extraen los metales de los discos, para producir un mineral artificial compuesto por aluminio (Al), cobre (Cu), neodimio (Nd), oro (Au) y roca de lava, en el que reconfiguran su forma “original” geológica.

La idea del entorno digital como ámbito de inmaterialidad, cristalizado en la metáfora de la “nube” de datos, ha sido muy discutida. No solo se ha demostrado que la información como algo inmaterial que fluye a través de diversos sustratos es una construcción ideológica que omite que la misma se encuentra siempre instanciada en un soporte material (Hayles, 1999), sino que también se han identificado la existencia efectiva de diversas capas de materialidad implicadas en la cultura informática, ya sea código de base, código programable, interfaces gráficas o hardware (Quaranta, 2009; Alsina, 2014; Kozak, 2019). Además, la arqueología de los medios ha comenzado un camino que condujo, entre otras, a desarrollos más recientes que abordan a los medios y la información de acuerdo a sus conexiones con los sustratos terrestres. En este marco, Parikka (2021) se sirve del concepto de “tiempo profundo”, acuñado por Siegfried Zielinski, para avanzar en una consideración de la cultura técnica de la digitalidad como dotada de una densidad temporalidad no-humana, geológica. Esta perspectiva, que el autor denomina geología de los medios, destaca que “los materiales geológicos son extraídos y reubicados dentro de las máquinas que

definen nuestra cultura de medios técnicos” (Parikka, 2021: 93): metales como estaño, cobalto, paladio, la plata, el oro, el cobre y el aluminio, son extraídos de diversos sustratos terrestres mediante procesos que, por su parte, se urden a otras problemáticas socio-ambientales, como el daño medioambiental producido por la minería, la explotación laboral como pieza de una economía global basada en el extractivismo, los efectos en la salud de tales trabajadores pobres, etc.

D/AlCuNdAu se expone, simplemente, como una pequeña piedra. Sin embargo, esta formación mineral “artificial” nos invita a recorrer, el camino mediante el cual los dispositivos tecnológicos digitales trasmutan, en sentido inverso, sus soportes materiales a su forma “natural”. Así, la forma material de esta roca, expone a la separación entre naturaleza y cultura, entre materia prima y producto tecnológico, como conceptualmente inadecuada, incluso imposible. Como complejo entramado naturocultural, en esta piedra la escala temporal humana se encuentra desbordada en todas las direcciones; si bien completamente entramada, también excedida.

Un *Locus* no-humano

Fucsias, moradas, anaranjadas, rosáceas: las tonalidades fulguran en los muros, tiñendo la sala. Un conjunto de troncos, oscuros como sus sombras, alzan los follajes que se extienden en altura y caen con su propio peso en azules y lilas: hojas, hojarasca, frondas. El ambiente espeso, la atmósfera densa en colores sintéticos, brillantes, saturados, los crujidos de las ramas y el rozar de la ventisca, son la acción en sí misma, las intensidades inmanentes a las formas vegetales. La naturaleza, aquí, se muestra indiferente ante los ojos de lxs espectadorxs, potente, imaginante. Su pulso interno, la sensualidad de la brisa que mece a este bosque digital, la fuerza material de esta extensión virtual, desgarran los órdenes escópicos del género paisajístico. Estamos sumergidxs en *Devonian Geometry* (2017), una exploración imaginaria de Mateo Amaral por aquel cuarto período geológico de la Era Paleozoica denominado Devónico, que ocurrió hace cuatrocientos millones de

años. Ubicación prehistórica en la que la vida marina se diversificó, emergieron los anfibios y las plantas comenzaron a tener una experiencia terrestre, fuera de los mares, llegando a formar verdaderos bosques y transformando la atmósfera con sus ejercicios gaseosos.

Fabián Ludueña Romandini (2012) ha señalado que si bien la filosofía (fundamentalmente el proyecto deconstructivo, con el destaque de la animalidad sustancial del humano y del primado ontológico de la vida) ha podido avanzar en una discusión del principio antropológico que ubica al Hombre como sustrato metafísico, no ha podido deshacerse del principio antrópico. El mismo, en su formulación *fuerte*, “hace del hombre un *fin* –incluso no-supuesto o criptoteleológico– y nunca un fundamento propositivo” y, en su versión *débil*, “implica un antropismo pero no hace de éste necesariamente un finalismo pleno en el que, veladamente, la presencia de lo humano se transforme en condición de posibilidad de la diagramación o funcionamiento de un sistema (mítico, metafísico o cosmológico)” (Ludueña Romandini, 2012: 12). En camino hacia una perspectiva no signada por el principio antrópico, entonces, avanza la pieza de Amaral. Este *paisaje posthumano* rompe con la idealidad no-situada del género paisajístico, pero por una vía inesperada: especula con un momento en el que la mirada ya no volverá a coincidir con un estado de presencia, con una aprehensión sensorial y afectiva desde una ubicación humana en la tierra, pero no porque sea demasiado tarde para *situarse en el paisaje*, sino porque, quizá, sea demasiado temprano: la humanidad aún no ha sido y ninguna necesidad cósmica indica que el devenir *deba* ordenarse hacia el surgimiento de ella como un fin.

Así pues, la ruptura de la idealidad paisajística que realiza esta pieza audiovisual, no se relaciona con el reencuentro de algún punto de vista humano “más ecológico” o “más encarnado” sino, justamente, con la denegación del cuerpo humano como *locus* dador de sentido. La mirada humana no es relegada ni expulsada fuera del escenario modelado digitalmente a contemplar, más bien, resulta imposible, inexistente. A eso se atreve Amaral: a imaginar un mundo no-humano, animado y agenciado desde la vida de las

plantas. Un perspectivismo vegetal: gesto posthumano que se aventura a meditar sobre un entorno multiagencial, no-antrópico. Especulación acerca de un mundo regido por las capacidades imaginativas de las plantas y los intercambios gaseosos: materialidades que surcan formas, emiten imagen, asignan cadencias, proyectan color. Espacios virtuales ya no, o aún no, habitables para “nosotrxs”, porque allí quizá nunca valió nuestra existencia ni, quizá, tendremos lugar jamás.

Paisajes Posthumanos

En los apartados anteriores, recorrí procesos creativos contemporáneos muy diversos, tanto en las cualidades técnicas y estéticas de sus propuestas como en la procedencia de los artistas y el momento y lugar donde fueron producidas. Sin embargo, todas ellas parecen tener en común el hecho de dejar en evidencia el agotamiento contemporáneo de esa idea de la naturaleza como fondo inerte respecto del cual el Sujeto Humano se diferencia como sintiente y pensante, afirmando su reflexividad y su capacidad de acción y decisión. Agotamiento, desde ya, no solo abstracto, de la idea de la naturaleza como imagen: agotamiento *real*, material, concreto, de la naturaleza como objeto pasivo, imposible de negar porque sus agenciamientos se imponen, implacables.

Como señala la inmensa Isabelle Stengers (2019), en nuestros tiempos de catástrofes sociomedioambientales, las potencias materiales de la naturaleza “hacen intrusión”, devastando toda concepción humana sobre ella: ni salvaje ni amenazadora, ni frágil madre a la que hay que proteger, tampoco fondo de virgen de recursos a explotar, ella resulta el acontecimiento unilateral que jamás solicita respuestas (nuestras razones y proyectos le son completamente indiferentes) aunque nos impone preguntas cruciales.

De tal manera, si, como sostiene la autora, en un planeta con daños ecológicos inconmensurables, debemos comprender que no existe por-venir en el que las agencias de la naturaleza nos devuelvan la capacidad de ignorarlas, *Devonian Geometry* de Mateo

Amaral nos conduce hacia tiempos previos a nuestra existencia para especular con una potencia creativa sin fin, sin narración antropológicamente orientada, sin teleología. Evoca, así, los espectros de aquel pasado por-venir, ese tiempo anticipado, cuando no anticipatorio, que se presenta y nos visita en tiempos desajustados, conjurando lo que –solo quizá– viene: la posibilidad de un mundo sin humanxs (al inicio o al final de la Historia da igual, pues el tiempo post-humano no repara en el orden cronológico).

Este esfuerzo post-humano, este perspectivismo vegetal que apunta a un juego de descentramiento del *anthropos* como fuente dadora de todo sentido posible, principio explicativo y fin al que conducen todos los relatos, resulta crucial para el reensamblaje de las relaciones entre naturaleza, cultura y técnica implicados en la consideración alternativa del paisaje que propongo. Ello, porque, como ya planteó Jens Andermann (2018), en todo paisaje se cifra un modo ético de convivencia social, dado que en él, la mirada abarca el entorno no-humano y organiza una perspectiva de coexistencia con lo diferente. Según prosigue el autor, la relación estética con el ambiente compendia los modos en que se armoniza la individualidad sensible y creadora junto con la co-responsabilidad en la que se diseña la comunidad, es decir, los espacios *en* común y *para* lo común. De modo que, si el paisaje garantizó una visión objetiva de la naturaleza como objeto de proyecciones y fuente de recursos necesarios como insumos para el progreso, para el desarrollo de la civilización y su proyecto técnico, entonces los paisajes posthumanos reintroducen el cuerpo humano como parte del entramado naturo-técnico, devolviéndole su lugar concreto y su escala precisa.

Desorganizando la tradicional división entre naturaleza y cultura que atravesó la modernidad occidental, y exponiendo los espacios abiertos donde su distinción mutua se descubre en sí misma un vacío donde se realiza una operatoria técnica, entonces los paisajes posthumanos se encaminan hacia una experiencia estética marcada por una consideración no-binaria de lo existente. Una consideración en la que las divisiones naturaleza-cultura, sujeto-objeto, dado-construido, original-artificial, inmaterial-tangible, decaen para mostrar que tales términos constituyen entre

sí un *continuum* indeterminado. Para ello, como traté de destacar mediante el análisis de *Legible City* de Jeffrey Shaw, *Mar Adentro* de Katia Maciel y *The Perfect Beach* de Aram Bartholl, resulta fundamental observar atentamente la no-transparencia del medio, la operatoria que media entre lo que habitualmente es representado como dos polos escindidos.

En el ya citado *Nunca Fuimos Modernos*, Bruno Latour propuso la noción de traducción o de red como concepto “más flexible que la noción de sistema, más histórica que la de estructura, más empírica que la de complejidad (...)” (2012: 18). Con el fin de evitar las estrategias de “purificación” del pensamiento y la realidad que tuvo la ciencia moderna, la traducción permitiría pensar las mediaciones, los ensamblajes, las negociaciones, combinaciones y compromisos que ocurren entre actores y actantes; vale decir, representar la condición híbrida de los “cuasi-objetos” y “cuasi-sujetos” que proliferan durante el avance tecno-científico de la modernidad y que fueron compulsivamente omitidos o negados porque el mismo aparato teórico-metodológico impedía concebirlos y representarlos. En mi caso, las ideas de interfaz reversible y de opacidad del medio son las que reemplazan a las ideas de “traducción” o “red”, dado que más señalar la comunicabilidad entre dos lados, me interesa desarticular la operatoria que media dividiéndolos, haciéndolos percibirse como instancias separadas.

A modo de cierre, puede resultar más fecundo pensar las continuidades entre naturaleza y cultura moduladas en estas obras, desde la ontología relacional y el realismo agencial de Karen Barad (2003). En su propuesta teórica, influida por la física cuántica, los contornos, las separaciones mutuas entre entidades no responden (como nos ha enseñado su concepto de intra-acción) a fronteras que de forma inherente marquen un adentro y un afuera de cada uno de ellos. Más bien, con el resultado de prácticas, de *performances* en las que los límites que distinguen dichas entidades son producidos semiótico-materialmente por la acción conjunta de diversas agencialidades, mediadas siempre una intervención, una operatoria artefactual respecto de la cual somos (siempre parcial y relacionalmente) responsables. En esta línea, según entiendo, trabajan *Milpa Polímera* de Marcela Armas y Arcángelo Costantini y

D/AlCuNdAu de Revital Cohen y Tuur Van Balen, mostrando los procesos históricos de materialización, que sedimentan sentidos y operan cortes en los que, cuando más se buscan las formas originarias de la naturaleza, más se descubre el artificio.

En suma, los paisajes posthumanos reorganizan las formas de lo común: plantean una consideración no dualista de lo existente en la cual lo humano es reconducido a ocupar un lugar concreto y responsable, material y parcial, siempre situado en ensamblajes naturoculturales.

Bibliografía

Andermann J. (2018): *Tierras en trance. Arte y naturaleza después del paisaje*, Santiago, Metales Pesados.

Barad, K. (2003): "Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter", en *Signs*, Año 28, n.3, 801-831.

Colectiva materia (2020): "Paisaje y naturaleza desde una estética materialista posthumana", en *La tierra (no) resistirá*, La Plata, Casa Río Lab, 213-222.

Cortés Rocca, P. y Horne, L. (2021): "La imaginación material. Restos, naturaleza y vida en la estética latinoamericana contemporánea", en *Estudios de Teoría literaria*, Año 10, n.21, 4-15.

Latour, B. (2012): *Nunca fuimos modernos. Ensayos de antropología simétrica*, Trad. Víctor Goldstein, Buenos Aires, Siglo XXI.

Ludueña Romandini, F. (2012): *Más allá del principio antrópico. Hacia una filosofía del outside*, Buenos Aires, Prometeo libros.

Martin, N. (2021): "El pensamiento táctil como encuentro entre el corpus de análisis y el cuerpo del escrito: aportes de Donna Haraway desde el feminismo posthumano", en *Télar*, n.26, 33-53.

Mitchell, W. J. T. (2002 [1994]): "Imperial Landscape", en *Landscape and Power*, London, The University of Chicago Press.

Page, J. (2021): *Decolonizing Science in Latin American Art*, London, UCL Press.

Parikka. J. (2021): *Una geología de los medios*, Trad. Maximiliano Gonnet, Buenos Aires, Caja Negra.

Rockeby, D. (1995): "Espejos transformantes: subjetividad y control en los medios interactivos", en *Critical Issues in Interactive Media*, Nueva York, Sunny Press.

Stengers, I. (2017): *En tiempos de catástrofes. Cómo resistir a la barbarie que viene*, Buenos Aires, Futuro Anterior Ediciones.