

Naturaleza Ex-novo: aparatos agonistas para el rediseño de la naturaleza y sus márgenes en Chile

Resumen

Este artículo presenta el desarrollo del proyecto de diseño experimental *Naturaleza Ex-novo*, en tanto proceso de investigación-creación, en torno a la configuración material y agonista de la naturaleza. Dicho proceso avanza, primero, analizando el *Atlas de la Historia Física y Política de Chile* del naturalista francés Claudio Gay; para luego discutir tal análisis con atención a la arqueología de medios del teórico alemán Wolfgang Ernst y los estudios sobre ciencia y tecnología del filósofo y antropólogo francés Bruno Latour. Finalmente el texto busca ofrecer un potencial modelo de indagación y crítica cultural, que articula aspectos de la creación artística y la experimentalidad en diseño, con el fin de hallar relaciones epistémicas y políticas entre los objetos y el complejo naturaleza-cultura.

Diego Gómez-Venegas
Master of Fine Arts in Design Media Arts
Profesor Universidad de Chile,
Santiago de Chile, Chile
Correo electrónico:
diegogomez@uchilefau.cl
 orcid.org/0000-0001-5640-204X

Adolfo Álvarez Dumont
Diseñador Gráfico
Universidad de Chile, Santiago de Chile, Chile
Correo electrónico:
alvarezdumont@ug.uchile.cl
 orcid.org/0000-0002-5061-5033

Recibido: Octubre 16 de 2016

Aprobado: Julio 14 de 2017

Palabras clave:

Agonismo, archivo, arqueología de medios, diseño, naturaleza.

¹ Una versión preliminar en inglés de este artículo fue leída en la conferencia Balance Unbalance 2016, celebrada en la ciudad de Manizales, Colombia.

Nature Ex-novo: agonistic devices for the redesign of nature and its margins in Chile

Abstract

This article presents the development of the experimental design project, *Nature Ex-novo*, as a process of research-creation on the material and agonistic configuration of nature. That process advances first, analyzing the *Atlas for the Physical and Political History of Chile* by the French botanist Claudio Gay, and then discussing such analysis with attention to the work done by the German theoretician, Wolfgang Ernst on media archaeology, and the French philosopher and anthropologist Bruno Latour's science and technology studies. Finally, the text seeks to offer a potential inquiry and cultural critique model which articulates aspects from the artistic creation and the experimentalism in design, aiming to find epistemic and political relations between objects and the culture-nature complex.

Introducción

Este artículo se pregunta por la posibilidad de rediseñar la naturaleza desde lo nuevo —es decir *ex novo*—, siguiendo de alguna manera la invitación del *Prometeo cauteloso* propuesta por el filósofo y antropólogo francés Bruno Latour (2008). En este sentido, este texto es el resumen de una indagación crítica en torno al problema de si es posible redefinir la naturaleza a través del rediseño de algunas de las cosas que en primer lugar habrían mediado su definición. Para el caso de Chile —que es desde donde hablamos—, y más particularmente para el caso de la República de Chile, estas cosas son atlas y otros instrumentos encuadrados para el estudio botánico; todos, producto del naturalismo científico decimonónico que, al igual que en otras jóvenes naciones suramericanas del siglo XIX, vinieron a definir qué era naturaleza en estos territorios. Así, paradójicamente, esta reflexión se inicia observando el pasado a través de sus cosas; en un ejercicio de arqueología de medios que nos permitió indagar en las agencias de tales aparatos (Ernst, 2012) y con ello adentrarnos en las políticas de dichas cosas (Latour, 2005). Finalmente el retorno a lo nuevo —el *ex novo*— no es aquí sino la figura y denominación — el tropo— para una práctica especulativa de rediseño crítico (Dunne and Raby, 2013) cuyo fin es hallar y levantar así posibles redefiniciones.

Concretamente, las reflexiones e interrogantes que aquí se presentan corresponden a hallazgos y especulaciones del proyecto *Naturaleza Ex-novo*; y que Adolfo Álvarez desarrollara con la guía del profesor Diego Gómez-Venegas para optar al título de diseñador gráfico bajo la modalidad diseño experimental, en la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile. De igual manera este proyecto es parte de la investigación “Mediaciones algorítmicas para el agonismo”, desarrollada por el grupo “Diseño y Agonismo” de la misma casa de estudios, y que contó con financiamiento del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes de Chile. Esta información no debe entenderse solo

como referencial sino, y por sobre todo, como antecedentes estructurales de la aproximación metodológica que este proyecto ha seguido. Pues se ha tratado en definitiva de perfilar la experimentalidad en diseño como un proceso de creación artística que, en consecuencia, posibilite la articulación de una aproximación que llamamos investigación-creación. Por ello hablamos de entender el diseño como un proceso para indagar críticamente en los modos de existencia de las cosas diseñadas, en los papeles que estas tienen en las culturas y así, en las relaciones estéticas y epistémicas que ellas propician. Entiéndase lo que sigue entonces, primeramente, como una investigación-creación en torno al rediseño de la naturaleza a través del rediseño de cosas y luego como la presentación de un modo de indagar en la configuración material de la cultura.

Arqueología a los modos de diseñar la naturaleza en Chile

En el año 1854 fue publicado en París el *Atlas de la historia física y política de Chile* (figura 1). Su autor, el naturalista francés Claude Gay, había sido contratado veinticuatro años antes por el gobierno de la incipiente República de Chile como profesor y posteriormente para investigar sobre este país; y con ello dar forma a un gabinete de historia natural que luego pasaría a ser el Museo Nacional de Historia Natural. Claudio Gay —como es generalmente conocido— pasó largos años viajando por lo largo y ancho de Chile, colectando y registrando su territorio y composición, bajo los modos del entusiasta botánico y zoólogo que fue. Sin embargo, y al mismo tiempo, sostuvo notables diálogos con importantes y diversos actores políticos de la época; además de mantener un estrecho lazo con la institucionalidad gobernante (Eyzaguirre, 1966). En esta línea fue que Gay se embarcó en 1839 en el desarrollo del *Atlas* —parte de una colección de treinta volúmenes de diversas materias— donde documenta y representa, tal como lo señala su título, la configuración física y política de Chile (Biblioteca del Congreso Nacional, 2008).



Figura 1. Portadilla del *Atlas de la historia física y política de Chile* de Claudio Gay de 1854.

Desde una lógica contemporánea, recorrer las 181 láminas del primer volumen del *Atlas* constituye probablemente un viaje extraño. Luego de superar la portada y portadilla, se llega a un hermoso y detallado grabado cartográfico titulado “Mapa para la inteligencia de la historia física y política de Chile” (figura 2), en donde se distingue el territorio de dicho país en toda su extensión. Más adelante, una serie de láminas muestran en otra escala el detalle de diversos pueblos y puertos; incluso, en algún momento, se entrecruza una lámina que contiene un retrato del célebre y autoritario ministro de Estado de la época, Diego Portales (figura 3). Posteriormente, y bajo el rótulo de “Antigüedades chilenas”, dos láminas muestran ilustraciones de herramientas precolombinas para luego dar paso a un amplio grupo de láminas que en código pictórico dan

cuenta de acontecimientos en los que los protagonistas son hombres, mujeres y niños indígenas, campesinos, campesinas, trabajadores, animales, paisajes y geografía, pueblos y ciudades; y, por cierto, en una cantidad menor —solo dos láminas— hombres y mujeres de clase dirigente (figuras 4, 5). De ahí, lo que sigue es una larga, hermosa y detallada colección de más de cien láminas con ilustraciones botánicas (figura 6). En suma, entonces, tres códigos dan forma a dicho volumen: el cartográfico, el pictórico y el de ilustración botánica. ¿Cuál es entonces la *episteme*, el saber intrínseco, que cada uno de ellos trae y pone en imágenes? ¿Es acaso solo una? En este punto es bueno hacer explícito nuestro interés arqueológico por este objeto o, más bien, por este medio.

274

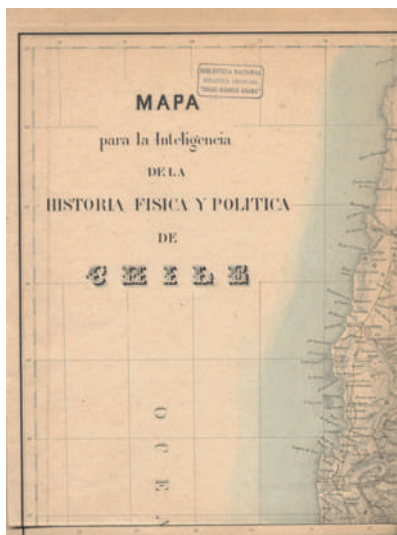


Figura 2. Página interior del *Atlas de la historia física y política de Chile* de Claudio Gay de 1854.



Figura 3. Página interior del *Atlas de la historia física y política de Chile* de Claudio Gay de 1854. Retrato de Diego Portales.



Figura 4. Página interior del *Atlas de la historia física y política de Chile* de Claudio Gay de 1854. Ilustración de un *Machitún* (ceremonia indígena mapuche).



Figura 5. Página interior del *Atlas de la historia física y política de Chile* de Claudio Gay de 1854. Ilustración de una tertulia en 1840, en Santiago.



Figura 6. Página interior del *Atlas de la historia física y política de Chile* de Claudio Gay de 1854. Ilustración botánica.

La arqueología de medios corresponde y se ha divulgado como una denominación contemporánea bajo la cual se ubican una serie de prácticas de investigación académica en torno a la cultura material y tecnológica que, además, está asociada y es heredera del campo conocido como estudios de medios. Sin embargo, y tal como los académicos Erkki Huhtamo y Jussi Parikka (2011) se han preocupado en clarificar, estas prácticas que conocemos bajo el rótulo de arqueología de medios pueden tener —y de hecho tienen— importantes matices que las diferencian. Así, acercarse a ellas desde Friedrich Kittler, Sigfried Zielinski o el propio Erkki Huhtamo, puede significar variar de modo importante el objeto de atención del ejercicio arqueológico. De esta manera, y sin entrar en los detalles de dichas diferencias dado que aquello es materia de otros textos (Parikka, 2012), en este caso tomaremos la perspectiva foucaultiana de la arqueología de medios que propone Wolfgang Ernst. En términos muy simples, Ernst (2012) señala que este método no tiene otro objetivo sino el de conocer las agencias de las máquinas —es decir, sus capacidades intrínsecas para actuar en un contexto dado— y con ello la *episteme* que subyace en ellas.

En este sentido, ¿es posible entender el *Atlas de la historia física y política de Chile* como el vehículo de una agencia y como el mediador de una *episteme* —es decir, como un modo de conocer—? Si bien las posibilidades de este artículo no permiten realizar un análisis de arqueología de medios exhaustivo, sí podemos señalar que —al menos, en su primer volumen— el *Atlas* se caracteriza por tener muy poco texto; el cual aparece casi exclusivamente para titular y/o catalogar de modo muy breve las zonas y especies que se representan en imágenes. Son estas —las imágenes— las que por lejos dominan la colección de láminas que estructuran el documento, que tal como se señaló anteriormente pueden observarse en tres tipologías: cartográficas, pictóricas e ilustración botánica (figura 7). Así, es posible decir que las del primer y tercer tipo corresponden a imágenes técnicas o, si se prefiere, pretécnicas. En ellas

los objetos de representación son de algún modo procesados por un sistema de códigos y reglas. En las primeras, el territorio es ingresado a un plano geométrico para luego someterse a un sistema de coordenadas y escalas matemáticas. Por otro lado, en las terceras, las especies son también ingresadas a un plano para registrarse en dos dimensiones: ancho y alto (la profundidad parece un dato menor); y por cierto, las especies son siempre catalogadas y sometidas a un sistema de clasificación. En otras palabras, la naturaleza comparece aquí como una *cuestión de hecho*; como una serie de datos mensurables y por lo tanto dominados y sometidos por la lógica del saber tecno-científico. La naturaleza como dato e información, y el atlas en tanto aparato procesador, es la estructura conceptual y también material que nos muestra que probablemente allí podría radicar la agencia que la arqueología de medios se propone encontrar. Con todo, y ante la imposibilidad de establecer en estas páginas que aquello sea efectivamente así, nos queda sugerir que la *episteme* —el saber— que subyace bajo dicha estructura permite por lo menos desdibujar los límites entre naturaleza y artificialidad.

278



Figura 7. Páginas interiores del *Atlas de la historia física y política de Chile* de Claudio Gay de 1854. Tres tipologías de láminas: cartográfica, pictórica e ilustración botánica.

Así, y en la misma línea, mientras dos de las tres tipologías que hemos identificado en el *Atlas* de Gay parecen esforzarse por avanzar hacia el dominio de lo cuantificable, una de ellas, la pictórica, alternativamente pareciera permanecer en el terreno de lo relatable. Sin embargo, en “las prácticas culturales de narrar y contar” —nos dice Wolfgang Ernst—, “uno encuentra al mismo tiempo afinidad y separación; [así] la narración y el código numérico pueden ser vistos como funciones de condiciones cambiantes de los medios” (Ernst, 2012, p. 147). En otras palabras, tomando las ideas del académico alemán, el medio en cuestión —el *Atlas de la historia física y política de Chile* con sus tres tipologías de láminas— sería el encuentro entre contar historias y contar números con el fin de instalar un orden: *telling* (*erzählen*) versus *counting* (*zählen*) como señala Ernst (2012). Esto es especialmente interesante para nosotros. Si basándonos en lo que dijimos en el párrafo anterior pudiéramos decir ahora que el *Atlas* vehiculiza dos agencias que se enfrentan y negocian al mismo tiempo, ¿sería el *Atlas* entonces un aparato agonista?, y si fuera el caso ¿cuál sería la condición del orden que dicho aparato trae? Debemos dejar estas preguntas en reposo por un instante. Sin duda lucen algo abstractas ahora, pero serán muy útiles más adelante cuando en el tercer punto de este artículo abordemos la cuestión del agonismo y las proyecciones especulativas que dan forma a esta investigación-creación.

Es importante señalar que, junto al *Atlas*, otros aparatos e instrumentos fueron también parte de la lógica decimonónica que medió en la definición sobre qué es (o era) naturaleza en Chile. Ellos se emplearon también durante todo el siglo XX y algunos se utilizan aún hoy: prensa de herbario, fichas de herbario, ilustración botánica, entre otros (Álvarez, 2015). Todos ellos son interesantes objetos de análisis para un ejercicio de arqueología de medios en torno al problema que se discute en este texto, sin embargo el *Atlas* de Gay es sin lugar a dudas un caso más que suficiente para los propósitos de este artículo, puesto que permite —tal como se ha hecho en los párrafos anteriores— plantear

interrogantes sobre el papel de aparatos tecno-científicos e historiográficos en la construcción de la noción de naturaleza en una república. Así, no es nuestro objetivo sancionar aquí el hecho de si el atlas en cuestión efectivamente definió qué es naturaleza en Chile, sino más bien dejar planteada la pregunta respecto de si es posible entender este aparato encuadrado como mediador en el diseño de la naturaleza en un territorio; además de preguntar, entonces, si la naturaleza es acaso diseñable. Más allá de esto, surgen de modo inevitable preguntas respecto de la condición política de estas cosas y procesos. Si bien la arqueología de medios —al menos la de Ernst— no es el método adecuado para abordar tales cuestiones, sí nos permite empalmar la discusión con una aproximación particular dentro de los estudios de ciencia y tecnología; esto es, la mirada de Bruno Latour. El siguiente punto está dedicado a aquello.

Naturaleza como cuestión de interés y la política de sus cosas

“*Back to things*” (Latour, 2005, p. 13), o volvamos a las cosas, es la pequeña gran frase que elige el filósofo y antropólogo francés Bruno Latour para interpelarnos, por así decirlo, sobre el valor conceptual y material de estas cuestiones en la esfera de lo público. Las cosas en lo público o, más aún, la *Res publica* —la cosa pública, como solemos traducir aquella voz latina en español— es el centro del asunto que el académico vuelve a (ex)poner con elocuencia una y otra vez en su artículo “From Realpolitik to Dingpolitik: Or How to Make Things Public” (Latour, 2005); que como sabemos logró materializarse a través de la célebre y cuasi-homónima exhibición en *Zentrum für Kunst und Medientechnologie* (ZKM), curada junto a Peter Weibel, hace más de diez años. Sin embargo, el fondo del asunto trasciende aquel margen temporal; ya que, como nos hemos propuesto describir a través del *Atlas* de Gay, la naturaleza de las cosas tiene desde hace mucho —tan atrás como podemos ver— un papel relevante en la configuración de las *cuestiones de interés* de los territorios. En otras palabras, los objetos, las cosas a través de las

cuales diseñamos el mundo, parecen participar activamente en las definiciones que nos interesan (a todos los que estamos sujetos a un lugar). De este modo, los grabados cartográficos, las imágenes pictóricas, las ilustraciones botánicas y el mismo atlas en cuestión ¿no vienen acaso a interrogar(nos) sobre cuál es la naturaleza física y política del espacio que se propone representar?, y con ello ¿preguntar(nos) también sobre la condición física y política de la naturaleza misma de aquel lugar?

En otro célebre artículo, “A Cautious Prometheus: A Few Steps Toward a Philosophy of Design (With Special Attention to Peter Sloterdijk)” (2008a), Latour invita a los diseñadores a concentrarse en rediseñar la naturaleza. Pero, ¿no es eso lo que ellos han hecho siempre?, ¿no ha sido acaso la labor de los diseñadores —y en esto incluimos a artistas, ingenieros, arquitectos, constructores, ilustradores, cartógrafos e incluso a algunos científicos— precisamente la de diseñar los márgenes de la naturaleza en territorios específicos? Justamente es eso lo que puede observarse en el *Atlas* de Gay en lo particular y en la configuración material del pensamiento del naturalismo científico en lo general. Sin embargo, cuando Latour presenta este asunto como un rediseño, también nos dice que esta vez debemos tomar esta cuestión de una nueva forma —desde lo nuevo, *ex novo*—; es decir, que entendamos ahora las cosas y la naturaleza como un indivisible, no solo como problemas en esferas diferentes y lejanas sino por el contrario, como parte, por así decirlo, de la misma espuma —honrando su atención a la filosofía de Sloterdijk—.

This is of great importance because if you begin to redesign cities, landscapes, natural parks, societies, as well as genes, brains and chips, no designer will be allowed to hide behind the old protection of matters of fact. No designer will be able to claim: ‘I am just stating what exists’, or ‘I am simply drawing the consequences of the laws of nature’, or ‘I am simply reading the bottom line’. (Latour, 2008a, p. 5-6)

Esto nos lleva a la cuestión de los límites entre la cultura y la naturaleza, entre lo artificial y lo ya dado en el mundo. Aquello, que de buenas a primeras puede parecer algo alejado de lo que hemos venido discutiendo aquí, pero que sin embargo es solo parte del mismo asunto. Y es que podemos decir que los sujetos se *sujetan* al mundo —a la naturaleza— a través de las cosas, y mientras hacen eso van configurando aquel mundo y aquella naturaleza a través de dichas cosas. Los objetos, particularmente esas cosas muy materiales pero igualmente conceptuales, son al final de cuentas objetos de conocimiento —es decir, cultura—; pues son los medios que nos damos para conocer y entender —en suma, para configurar materialmente— los territorios donde nos ubicamos. Así, las relaciones entre sujetos, objetos y naturaleza, resultan ser mucho más asociativas e híbridas de lo que usualmente hemos establecido o, más bien, de lo que la ciencia moderna ha señalado y estructurado; ya que, como el académico francés ha buscado demostrar, ninguno de estos meta-actores —sujetos, objetos y naturaleza— corresponden a *cuestiones de hecho*, a verdades *a priori*, sino que alternativamente responden a *asuntos de interés* (Latour, 2005, 2008a, 2008b). Esta diferenciación es fundamental para abordar de modo apropiado y suficiente cualquier análisis sobre nuestro caso de estudio —el *Atlas* de Gay— en tanto mediador cultural y como caso de especulación experimental —*Naturaleza Ex-novo*—. Pues estos tampoco son, en su cualidad general ni en sus estructuras particulares, *cuestiones de hecho* sino *cosas*; lo cual en términos latourianos significa que el fin de estas es propiciar la constante asociación a los asuntos que nos conciernen, a las cuestiones que nos importan y nos afectan.

En lo que aquí presentamos, el *asunto de interés* que nos convoca es la naturaleza. No obstante, y aunque sea reiterativo, no como un hecho *a priori* del mundo, sino como un asunto que nos define, pero que al mismo tiempo vamos construyendo artificialmente. En ese camino avanzó el *Atlas de la historia física y política de Chile*; representando en un documento impreso y seriado

—el cual utiliza técnicas de visualización eminentemente modernas— el qué y el cómo era la naturaleza de esa temprana República de Chile; más aún, señalando cómo dichas representaciones terminaban definiendo los márgenes políticos de aquella nación. Sabemos también, y este es un asunto clave, que Gay sostuvo conversaciones y relaciones con múltiples actores políticos del país (Eyzaguirre, 1966); y que su trabajo fue siempre una empresa al interior de los márgenes institucionales que se iban levantando y los cuales, claro está, se querían fortalecer (Biblioteca del Congreso Nacional, 2008). Así, entonces, y tal como ha sido la tendencia de este punto que ha seguido atentamente las ideas de Bruno Latour, podemos notar que efectivamente la naturaleza es un *asunto de interés* —a *matter of concern* para ser rigurosos con el problema de las traducciones— alrededor del cual los interesados se reúnen para disponer y configurar otras cosas; muchas veces objetos; con el fin de agenciar dicho asunto de interés. *An object-oriented democracy* diría el buen Latour. Y sin duda, con atención a la naturaleza y los objetos que afectan su definición y alcance, como actores de estas políticas. Justo aquí, finalmente, surge un problema fundamental para nuestros intereses creativos e indagatorios y que nos interesa poner en discusión en este artículo: “The word ‘demos’ that makes half of the much vaunted word ‘demo-crazy’ is haunted by the demon, yes the devil, because they share the same Indo-European root da- to divide” (Latour, 2005, p. 14). Con esta sentencia, el investigador francés quiere hacernos ver que aquello que nos reúne en torno a los *asuntos de interés* es al mismo tiempo aquello que nos divide. Es decir, que nos volcamos sobre ciertos asuntos porque son las cosas que nos confrontan, que nos enfrentan. Dicho de otro modo, no hay reunión, políticamente hablando, sin división. Con esto en mente, no es muy difícil levantar un análisis que nos permita notar los trazos de confrontación que objetos como el *Atlas de la historia física y política de Chile* deja; especialmente, en lo referido a la definición de la naturaleza —con todo lo que ella en teoría contiene— como parte de las políticas institucionales de una república. Entonces, ¿no se ven los diseñadores —los configuradores

materiales de la cultura— interpelados por esta cuestión? Nos parece que en este punto surge una línea de investigación-creación rica para el campo del diseño; a saber, indagar en las agencias de confrontación epistémica y política de las cosas y los objetos. Ese es precisamente el camino que ha seguido el proyecto *Naturaleza Ex-novo* y la investigación que lo contiene, la cual desarrollaremos en el siguiente punto.

Indagaciones en torno a cosas agonistas: *Naturaleza Ex-novo*

En el año 2012, el académico del Instituto de Tecnología de Georgia, Carl DiSalvo, publicó su libro “Adversarial Design”. En este describe cómo un grupo de artistas, diseñadores, arquitectos y *hackers* han avanzado en el desarrollo de una práctica creativa que consiste en levantar proyectos que, al tiempo que dialogan de modo directo con la tecnología, definen espacios para la confrontación y el disenso. A esta última condición, la de confrontación y disenso, DiSalvo la llama agonismo; basándose fuertemente en la teoría política desarrollada por la politóloga belga, Chantal Mouffe (2007). Esto captó fuertemente nuestra atención, invitándonos a articular a inicios del año 2013 un grupo de investigación que denominamos “Diseño y Agonismo”; el cual desde la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile, y gracias primero al apoyo de esa misma unidad, y luego a la obtención de un fondo de investigación del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes de Chile, nos permitió levantar una línea de investigación-creación para indagar teórica y creativamente en las condiciones agonistas de cosas y objetos tecnológicos. En esta trayectoria, uno de los casos de estudio analizados nos permitió conocer una práctica contemporánea de activismo formada por sujetos que circulan en torno a huertos urbanos y practican el intercambio y resguardo de semillas como acción de disenso frente a los intereses económicos que corporativizan el patrimonio natural; o, en otras palabras, actores humanos cuyo *asunto de interés* gira en torno a una naturaleza resituada fuera de los

márgenes institucionales —es decir, un aparato al mismo tiempo homólogo y contrario al *Atlas* de Gay—. Nos preguntamos entonces, si nuestro objeto de estudio —cosas y objetos tecnológicos del tipo agonista— existía o podía existir dentro de dicho contexto contemporáneo. En ese momento Adolfo Álvarez Dumont (hasta entonces asistente de investigación del grupo), en diálogo con el investigador en jefe Diego Gómez-Venegas, optó por tomar dicho caso para convertirlo en su proyecto de tesis; el cual, según la normativa educacional universitaria de Chile, le permitiría optar al título profesional de diseñador gráfico. Dadas las circunstancias temáticas, el proyecto adscribió a la modalidad de proyecto experimental con la que cuenta la Carrera de Diseño de la Universidad de Chile; para así someter el problema de investigación y el caso de estudio a una metodología de especulación crítica (Dunne and Raby, 2013) que permitiera preguntar material y creativamente por la hipotética existencia de una tecnología (o más de una) que mediara agonistamente entre los actores involucrados y el *asunto de interés* convocante. Sin embargo, esto no ocurrió sin antes llevar a cabo una discusión bibliográfica y un trabajo de documentación arqueológico que en buena medida se ha presentado en los dos primeros puntos de este artículo.

Ahora bien, al momento de enfrentar el análisis y creación de mediaciones tecnológicas del tipo agonista, la primera tarea consistió en comprender de la mejor manera el planteamiento teórico tras la noción de agonismo propuesta por Mouffe; concepto que inicialmente parece lejano a las prácticas creativas en general y al diseño en particular, pero que luego de adentrarnos en él no es difícil de ver como parte inherente a la configuración material de la cultura. En este sentido la investigadora belga, quien por cierto desarrolla su trabajo desde la tradición de las ciencias políticas, plantea que las ideas del agonismo pueden y deben constituir una renovación de la política contemporánea; pues esta está abandonada al *Zeitgeist* pospolítico que tanto en sus ejes de izquierda como de derecha, avanza gobernado por la paradoja de los consensos. Para

Mouffe dicho contexto impide que los actores políticos puedan reconocerse más allá del paradigma amigo-enemigo, ya que la única condición que puede instalarse es la política como hegemonía —mucho de lo cual podemos ver, ahora, en el caso del *Atlas de la historia física y política de Chile*—. Para ella el modo de avanzar hacia democracias saludables, donde los sujetos no comprendan al rival como un actor antagonico que se debe aniquilar, significa configurar democracias que incluyan espacios domesticados para el conflicto permanente y las diferencias irreconciliables en los que los actores entiendan al rival como un adversario legítimo.

Si queremos sostener, por un lado, la permanencia de la dimensión antagonica del conflicto, aceptando por el otro la posibilidad de su 'domesticación', debemos considerar un tercer tipo de relación. Éste es el tipo de relación que he propuesto denominar 'agonismo'. (Mouffe, 2007, p. 27)

Ha sido a través de Latour y su concepto *Dingpolitik*, tal como lo presentamos en el punto anterior, que encontramos el puente para articular las ideas de Mouffe con el espacio de las cosas y los objetos. Y es precisamente en esta línea que avanza el proyecto *Naturaleza Ex-novo*; intentando mediar en la vocación de confrontación adversarial —es decir, agonista— que el problema contemporáneo de la colección, archivo y resguardo de semillas sostiene, situándose lejos de los márgenes corporativos e institucionales. Así, y siguiendo una estrategia similar a la de Mouffe quien mirando hacia atrás encontró en la filosofía de Carl Schmidt —sin duda un adversario político para ella— la estructura para desarrollar su teoría, Adolfo Álvarez miró hacia atrás para encontrar en las estructuras hegemónicas del *Atlas* de Gay una referencia conceptual y arqueológica para diseñar *Naturaleza Ex-novo*. De esta manera el proyecto se configura primeramente como un aparato encuadrado que mira hacia los libros, cuadernos de campo, fichas botánicas y atlas que mediaron la colección, el archivo y la representación de la naturaleza en los albores de la República de Chile (figuras 8, 9, 10).



Figura 8. Prensa de herbario. Herbario Facultad de Ciencias Químicas y Farmacéuticas de la Universidad de Chile.
Fuente: colección personal Adolfo Álvarez Dumont.



Figura 9. Ejemplar herborizado, sección planta deshidratada y prensada, fichas antigua y nueva de herbario, folio cartulina y papel craft. Herbario Facultad de Ciencias Químicas y Farmacéuticas de la Universidad de Chile.
Fuente: colección personal Adolfo Álvarez Dumont.



Figura 10. Fotografía del *Atlas de la historia física y política de Chile* de Claudio Gay (1854). Tomo primero, lámina Fanerogamia No. 54. Fuente: colección personal Adolfo Álvarez Dumont.

Luego, la estrategia de creación buscó indagar críticamente en las inteligencias tecnológicas que dieron vida a dichos aparatos; tomando en cuenta especialmente su condición de *cuestiones de hecho*, instaladas desde el paradigma moderno. Así, es posible avanzar en un desarrollo especulativo que permite levantar posibilidades de oposición a dichas *inteligencias*; lo que es observable, por ejemplo, en el reemplazo de la lógica cartesiana de la representación cartográfica, por el reordenamiento geométrico irregular dado por los diagramas de Voronoi (figuras 11, 12). Sin embargo es importante notar aquí que el giro que propone el proyecto se adscribe a movimientos cautelosos y domesticados, parafraseando nuevamente a Latour (2008a) y Mouffe (2007). No se trata de borrar absolutamente todo rastro de inteligencia moderna —propios de los atlas naturalistas— sino, más bien, de moverse en una trayectoria que permita la hibridez. De hecho, el proyecto es finalmente, en buena medida, un aparato encuadrado y sus módulos contenedores; si bien avanzan desde la representación ilustrada hacia la colección real y

tridimensional del *documento-semilla*, mantienen igualmente una relación con la tradición de los modos de archivar —con el *arché*— (figuras 13, 14, 15). Similarmente, mientras las fichas de colecta siguen siendo hojas de papel a la espera de un lápiz, proponen también, de algún modo, entender la naturaleza de modo explícito como un proceso que *in-forma* y que al mismo tiempo se *in-forma* (figura 16).

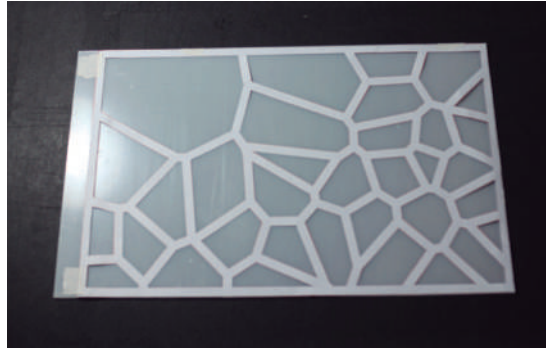


Figura 11. Policarbonato de 1 mm con impresión de diagrama Voronoi.
Fuente: colección personal Adolfo Álvarez Dumont.



Figura 12. Maqueta de policarbonato de 1 mm cortado manualmente siguiendo impresión de diagrama Voronoi. Maquetas de módulos contenedores sobre estructura diagrama y prueba con semillas.
Fuente: colección personal Adolfo Álvarez Dumont.



Figura 13. *Naturaleza Ex-novo.*
Módulos contenedores de semillas. Impresión 3D.
Fuente: colección personal Adolfo Álvarez Dumont.



Figura 14. *Naturaleza Ex-novo.* Prototipo beta *in situ*.
Fuente: colección personal Adolfo Álvarez Dumont.



Figura 15. *Naturaleza Ex-novo*. Prototipo beta *in situ*.
Fuente: colección personal Adolfo Álvarez Dumont.



Figura 16. *Naturaleza Ex-novo*. Prototipo beta *in situ*. Detalle fichas de colecta.
Fuente: colección personal Adolfo Álvarez Dumont.

Cierre

Naturaleza Ex-novo, en tanto proyecto de investigación-creación, no intenta responder a la pregunta de cuáles son los modos contemporáneos de mediar en la colección, archivo y representación de la naturaleza. Más bien, busca, por un lado, instalar preguntas respecto de cómo las cosas y los objetos han participado históricamente en la configuración del complejo *naturaleza-cultura*. Por otra parte, quiere levantar una especulación crítica respecto de cómo el diseño podría participar de modo informado y analítico en el desarrollo de democracias orientadas a objetos; las cuales incluyan, por cierto, la esfera de la naturaleza en tanto *asunto de interés* (Latour, 2005). En esta misma línea, nos parece importante señalar también que la metodología de investigación-creación que el proyecto que aquí hemos presentado ejemplifica y señala que la creación artística y la experimentalidad en diseño constituyen modos viables de indagación y crítica cultural; los cuales, entre otras bondades, tienen el potencial de mostrar interesantes y sorpresivas relaciones sobre los formas a través de las cuales vamos configurando materialmente la cultura y su naturaleza.

Referencias

292

Álvarez Dumont, A. (2015). *Naturaleza Ex-novo: diseño de aparato encuadrado para mediar en la colección, archivo y representación botánica fuera de los márgenes institucionales* (tesis de pregrado). Universidad de Chile, Santiago de Chile, Chile.

Biblioteca del Congreso Nacional de Chile. (2008). *Claudio Gay y su obra Historia física y política de Chile*. Recuperado de <http://www.bcn.cl/bibliodigital/dhisto/cgay>.

- DiSalvo, C. (2012). *Adversarial Design*. Massachusetts, USA: MIT Press.
- Dunne, A. and Raby, F. (2013). *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. Massachusetts, USA: MIT Press.
- Ernst, W. (2012). *Digital Memory and the Archive*. Minneapolis, USA: University of Minnesota Press.
- Eyzaguirre, J. (1966). Guillermo Feliú Cruz: conversaciones históricas de Claudio Gay con algunos de los testigos y actores de la Independencia de Chile. 1808-1826. *Historia*, 5, 292-294.
- Gay, C. (1854). *Atlas de la historia física y política de Chile*. Paris, Francia: Imprenta de E. Thunot.
- Huthamo, E. and Parikka, J. (2011). *Media Archeology: Approaches, Applications, and Implications*. Berkeley, USA: University of California Press.
- Latour, B. (2008). A Cautious Prometheus? A Few Steps Toward a Philosophy of Design (With Special Attention to Peter Sloterdijk). En Hackne, F., Glynne, J. and Minto, V. (ed.), *Proceedings of the 2008 Annual International Conference of the Design History Society* (pp. 2-10). Boca Raton, USA: Universal Publishers.
- Latour, B. (2008). *Reensamblar lo social: una introducción a la teoría del actor-red*. Buenos Aires, Argentina: Manantial.
- Latour, B. (2005). From Realpolitik to Dingpolitik — An Introduction to Making Things Public. En Latour, B. and Weibel, P. (ed.), *Making Things Public - Atmospheres of Democracy. Catalogue of the Show at ZKM* (pp. 2-33). Massachusetts, USA: MIT Press.
- Mouffe, C. (2007). *En torno a lo político*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica.
- Parikka, J. (2012). *What is Media Archaeology*. Cambridge, England: Polity.