

A top-down view of a museum exhibit. The exhibit is a large, oval-shaped area with a white floor and a blue border. In the center is a large globe of the Earth. To the right of the globe, a group of people is gathered around a smaller globe. To the left of the globe, another group of people is gathered around a smaller globe. The exhibit is surrounded by a blue wall. The background is a blue wall with a large mural of a shark. The word "zoo" is written in large white letters across the center of the image.

z

o

21

ZOO 21



Inaugurado el Zoo en Viena en el año 1765, estamos a un lustro de que esta fundamental institución educativa de la cultura moderna, cumpla exactamente dos siglos y medio. La efeméride supone una ocasión más señalada si cabe, para efectuar su puesta al día en un momento en el que, ateniéndonos a sus problemas actuales, persisten algunas voces que reclaman polémicamente su cierre por criterios éticos y ecológicos.

Zoo 21 revisa y actualiza los aspectos que han hecho del parque zoológico un espacio social emblemático. Para ello, este proyecto intenta corregir los aspectos más conflictivos del zoo tradicional, así como potenciar sus virtudes como institución entregada a combinar ejemplarmente la pedagogía y el entretenimiento.

Desde aquí entendemos que los problemas éticos que arrastra el desarrollo tradicional del parque zoológico no pertenecen esencialmente al mismo como institución, sino a su puesta en práctica por las limitaciones de un despliegue tecnológico todavía ajeno al poder de exhibición que ofrecen las más novedosas herramientas de representación audiovisual.

Zoo 21 está concebido para evitar los problemas y potenciar las virtudes del zoo tradicional, sin renunciar a lo que el zoo siempre ha venido significando intelectual y emocionalmente en el seno de la sociedad moderna.

El Zoo como marco ejemplar de una enciclopedia viva



Como tal, la institución del zoo contiene en su seno los aspectos que han hecho del proyecto moderno, un intento de desarrollo por medio de la cultura. El zoo es en sí mismo un espacio de referencia constitutivo de la Modernidad. En él confluyen materialmente su mentalidad enciclopédica, así como su espíritu divulgativo.

Yendo todavía más lejos late en el zoo un esfuerzo romántico, incentivado por la preocupación ante el asedio del proceso civilizador moderno frente a la Naturaleza. De alguna manera, el zoo ha sido concebido como una forma de salvaguarda ejemplar de las especies en peligro, que lo convertirían en moderna arca de Noé frente a la inundación tecnológica que sufre el mundo moderno.

La institución del zoo ha pretendido proponerse como una encrucijada entre la salvaguarda de la Naturaleza y el proyecto civilizador de la Modernidad. Sin embargo, en este sentido, el Zoo difícilmente puede constituirse como un espacio de mediación sin arrastrar un cierto conflicto, cuya expresión más actual se hace hoy patente de manera general, por la urgencia del problema ecológico.

El Zoo como marco ejemplar de una enciclopedia viva



Es así que la cultura moderna se significó de entrada bajo la crudeza de un dominio progresivo de la Naturaleza hasta resultar aplastante, y la institución del zoo refleja inevitablemente esta circunstancia. La mirada que propicia en el visitante arrastra este estigma, ante la evidencia palpable de la situación de los animales que alberga, tradicionalmente forzados a vivir fuera de su hábitat en penoso cautiverio.

Por ello repensar el zoo es repensar también la ejecución de esa mirada dominadora sobre el mundo, característica de la Modernidad. Una mirada que nace también no obstante, de entender la cultura como un principio de liberación. En esta dialéctica, Zoo 21 explora la posibilidad de transformar el carácter dominante de la mirada moderna sin perder su capacidad de indagación sobre el mundo. Hay en la concepción del zoo moderno, como ya hemos dicho, una voluntad de conocimiento enciclopédico y de divulgación pedagógica. El zoo nace de la posibilidad de considerarse como una experiencia de enciclopedia viviente. Y es desde este extremo, con todo su trasfondo intelectual, que Emotique invita a reconsiderar constructivamente la pertinencia de su actualización práctica.

El zoo como germen del parque temático contemporáneo



El parque zoológico es también una experiencia pionera en la constitución de la industria moderna del entretenimiento. De alguna manera nos encontramos ante uno de los gérmenes que contribuirá a cristalizar la categoría del parque temático.

Hoy en día, instalados en la sociedad del espectáculo, el parque temático vive su permanente auge. Pero conforme el parque temático amplía continuamente el abanico de contenidos que ofrece a la sociedad, la propuesta del zoo como parque temático pierde fuerza frente a este desarrollo. Zoo 21 considera la existencia contemporánea del zoo tradicional como un espectáculo que desfallece, y necesita renovarse para competir frente a las nuevas ofertas de la industria del entretenimiento.

El declive del zoo frente al parque temático actual reside en dos puntos. En primer lugar el parque temático se renueva continuamente con la tecnología más novedosa del momento. En segundo lugar, esta actualización subordina el objeto de divulgación a la necesidad de presentarlo mediante un conjunto articulado de experiencias lúdicas. En ambos sentidos, si el zoo tradicional no quiere desaparecer como propuesta divulgativa, necesita llevar a cabo una profunda puesta al día.

El zoo como germen del parque temático contemporáneo



Zoo 21 parte de la impresión de este evidente desfase: Por un lado nuestra cultura vive actualmente una renovación tecnológica y cultural, que la viene transformando hacia la instalación de estructuras de comprensión lúdica en todos los ámbitos de la experiencia. Por otro, la institución del zoo persiste todavía básicamente en considerar como suficiente oferta, una experiencia centrada fundamentalmente en la exhibición del animal salvaje en cautiverio. Dicho con un ejemplo, mientras industrias insurgentes como la del videojuego nos arrastran hacia la revisión general del valor interactivo de la experiencia como motor de la sociedad, el zoo mantiene la exhibición del animal entre rejas como único eje de su experiencia.

Zoo 21 revisa este hecho a partir de la siguiente consideración. Habitamos ya una cultura instalada en la máxima de que *el medio es el mensaje*. De manera que cualquier espectáculo basado en valorar la exhibición de un objeto como un fin en sí mismo –en este caso el animal salvaje, se encuentra en declive. Cualquier espectáculo que no evolucione hacia las exigencias prácticas de una nueva cultura performativa y lúdica, está ya obsoleto. Zoo 21 pretende corregir la devaluación actual que sufre el zoo tradicional por mantenerse en estas deficiencias.

El Zoo bajo el prisma tradicional del paradigma carcelario



Revisando la institución del zoo hasta el momento, se percibe con claridad que el parque zoológico ha crecido a la sombra de unas limitaciones basadas en el paradigma carcelario. Hasta el momento, esta circunstancia se ha intentado corregir mediante paliativos más o menos afortunados. Pero en última instancia, el espectáculo de asistir a los extremos del mundo animal sigue lastrado por la penosa circunstancia de considerar la experiencia del encuentro con el animal salvaje, en la medida en que se somete a éste a su encierro inevitable.

El acceso al mundo salvaje por medio de su encierro supone un filtro con profundas implicaciones epistemológicas. La mirada del espectador consiente, por medio de este filtro, toda una forma de pedagogía basada en una posición de dominación sobre el objeto de estudio. Se trata de un tipo de acceso al conocimiento tradicionalmente cartesiano, cuyos rigores han sido expuestos extensamente como un defecto por la filosofía del siglo pasado.

El Zoo bajo el prisma tradicional del paradigma carcelario



El acceso a un fenómeno mediante su aislamiento radical como objeto de estudio, es una forma de violencia que adultera todos los extremos de la experiencia del conocimiento que promueve. En primer lugar violenta al animal salvaje. Además, modifica todas las condiciones de su medio original, de manera que el espectador se enfrenta a una experiencia ya de por sí adulterada. Pero sobretodo, en lo profundo, la propia mirada del espectador termina contaminada de su principio patético. En última instancia, el espectador aprende a convivir en medio de un sistema formado por un ambiguo principio de negociación, donde su posición de desarrollo personal se ve diezmada en el recorrido que va de la culpabilidad del cazador al victimismo del cazado. Por expresarlo gráficamente todos sabemos que el niño que va a un zoológico, sufre en el fondo por el animal encerrado conforme accede a conocerlo. Y aprende que la oportunidad en el mundo donde está aprendiendo a desenvolverse, surge necesariamente por mecanismos de violencia de este tipo.

El modelo de aprendizaje basado en este sistema hace tiempo que dio muestras de manifestarse como obsoleto. Responde a un planteamiento característico de la mirada colonialista, basada en una cuestionable posición de supremacía cultural. Y de la misma manera que en nombre de la Etnología, a principios de siglo se promovieron zoológicos humanos que hoy nos resultan aberrantes, también la ciencia tendrá que terminar admitiendo que no es suficiente implorar a la Biología para seguir manteniendo animales en cautiverio como forma de disfrute y enseñanza. Por mucho que todavía hoy nos parezca de sentido común encerrar a animales para disfrutar de ellos. También parecía de sentido común en la época decimonónica hacer lo mismo con personas de las etnias colonizadas, pero hoy semejante perspectiva nos resulta claramente una atrocidad superada. El zoo de animales está en trance de revisarse de la misma manera, por padecer de un mismo error de fondo que atenta contra los principios elementales de todo ser vivo.

El Zoo del siglo XXI, hacia un nuevo paradigma lúdico



La visita al parque zoológico tradicional, entendida como experiencia iniciática de relación entre el ser humano y el mundo moderno, escamotea de entrada que la relación entre el ser humano y el animal consistió primordialmente en una experiencia de tipo lúdico. El amaestramiento del animal nació de un juego de fuerzas donde se promovía el acercamiento entre especies. Se entiende que en la domesticación prima, en última instancia, un principio de simbiosis. E incluso el ejercicio de la caza contiene en su más alto rango, un principio lúdico tensado por las dificultades de una existencia dispuesta sobre el tablero de un juego de la supervivencia.

La historia de la cultura humana es en gran medida, la historia de la relación con su entorno por su capacidad para disponer, con suficiente ingenio, juegos de prevalencia frente al mundo natural. En la típica visita al parque zoológico, se verá siempre al niño intentado provocar la interacción con el animal a pesar de los barrotes de la jaula, sea en todo caso limitándose a llamar su atención bienintencionadamente por tratar de alimentarlo desde el exterior. Este ejemplo es una demostración característica de la tendencia al juego que subyace en la relación entre animales y humanos, y de las limitaciones que el zoo tradicional impone a dicha intención.

El Zoo del siglo XXI, hacia un nuevo paradigma lúdico



La relación lúdica subyace entre humano y animales, y se sigue por una historia subrayada de expresiones y trazos ritualísticos. El circo romano, el rodeo, la corrida de toros... Todo indica que siempre hubo juego al punto de encuentro entre humanos y animales. Pero el acceso al mundo salvaje por la puerta del zoo tradicional, reduce este sentido lúdico a cero. Se entiende que quizás tuviera que ser así en una época de severas limitaciones tecnológicas. Sin embargo nos encontramos en una nueva situación de explosión tecnológica, que permite reconsiderar radicalmente el papel del Zoo. Se trataría de aprovechar estas nuevas tecnologías para rescatar el carácter lúdico de la relación entre humanos y animales, evitando precisamente el riesgo de su posible brutalidad. Aquí comienza Zoo 21.

Zoo 21, Zoo mutante.



Para responder a los requerimientos de la sociedad actual, El zoo del siglo XXI no puede conformarse con ser un enclave físico. Tampoco puede acomodarse a ser un mero espacio de exhibición. Tampoco puede considerarse una institución cerrada y monolítica. Por último, el zoo del siglo XXI precisa explorar las posibilidades de su propia conformación, por los términos más abiertos que surgen de comprenderse como un modo específico de negociación social.

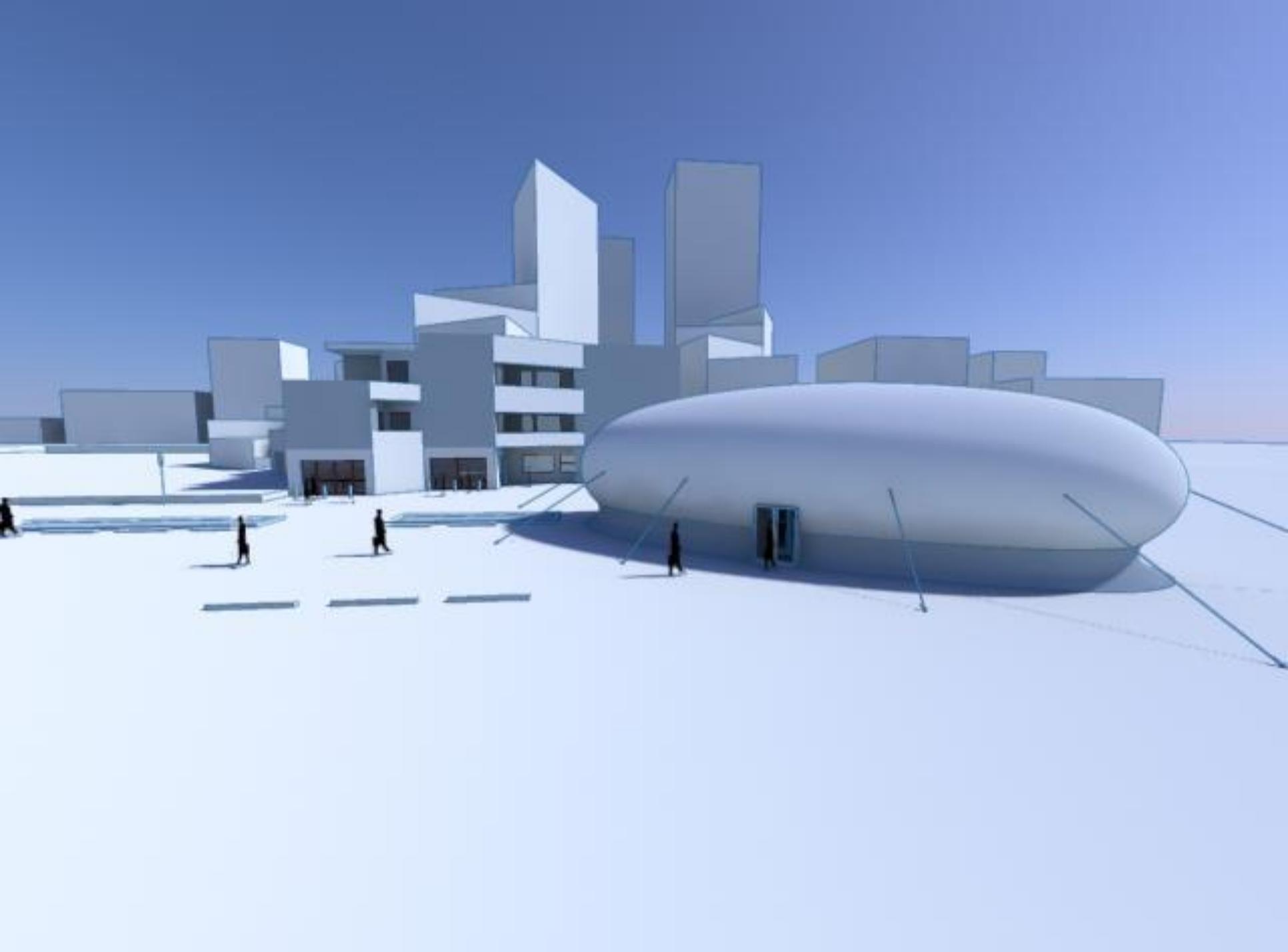
Por consiguiente Zoo 21 se plantea como un enclave abstracto. Este enclave se concreta en diferentes espacios de experiencia inmersiva, y de iniciación al juego. Zoo 21 está concebido como un organismo, que responde en última instancia a disposiciones formuladas desde las redes sociales entrelazadas por el interés que provoca su propia apertura.

Zoo 21 está concebido como un conjunto orgánico de espacios. Se trata de una serie de instalaciones, algunas fijas, otras itinerantes, otras establecidas en el mundo de internet, cada una de las cuales ofrece una experiencia de tipo inmersivo. Todo el sistema de Zoo 21 se apoya en las vastas posibilidades de recreación virtual que ofrece actualmente la tecnología multimedia.

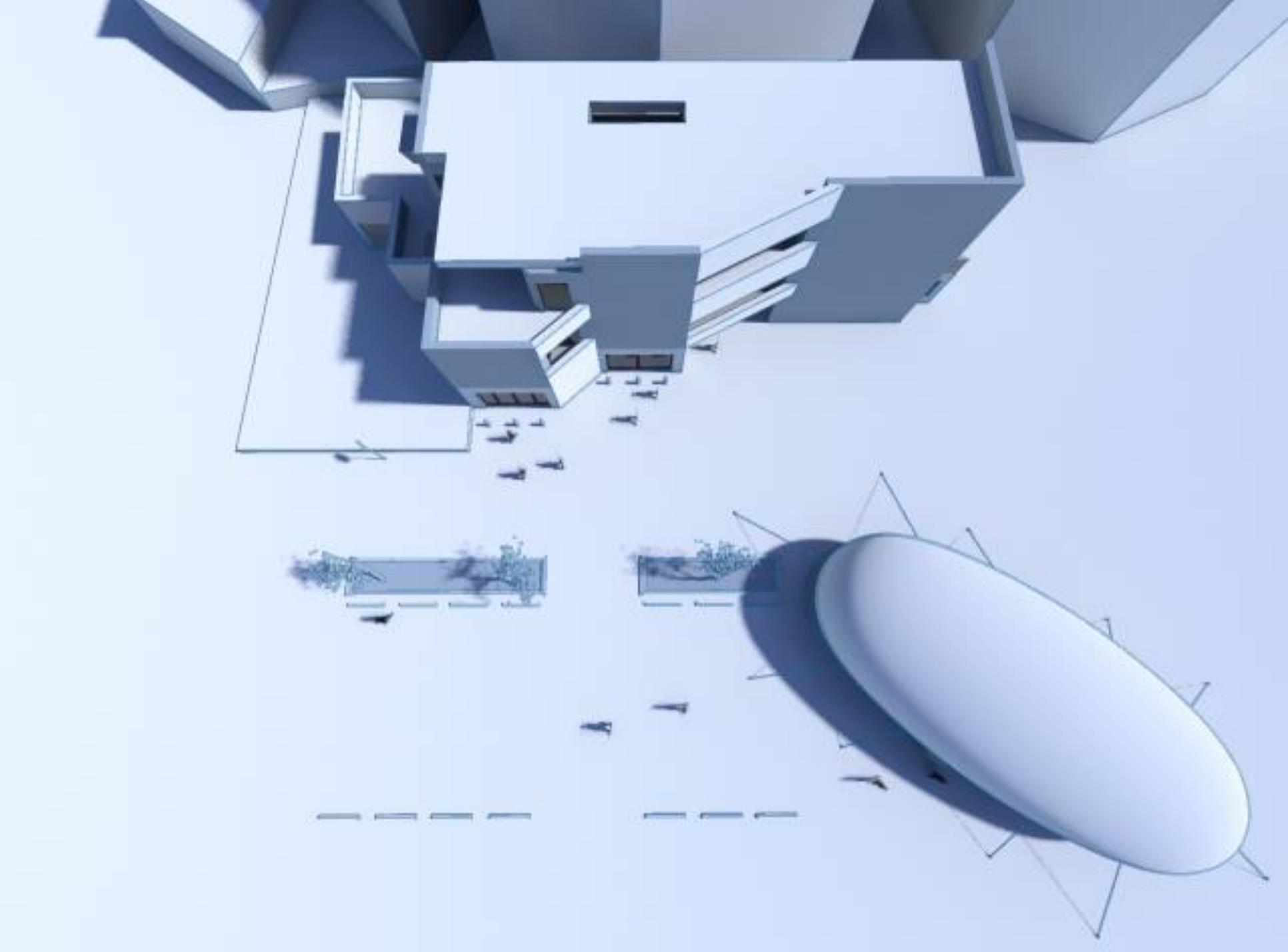
El zeppelin itinerante

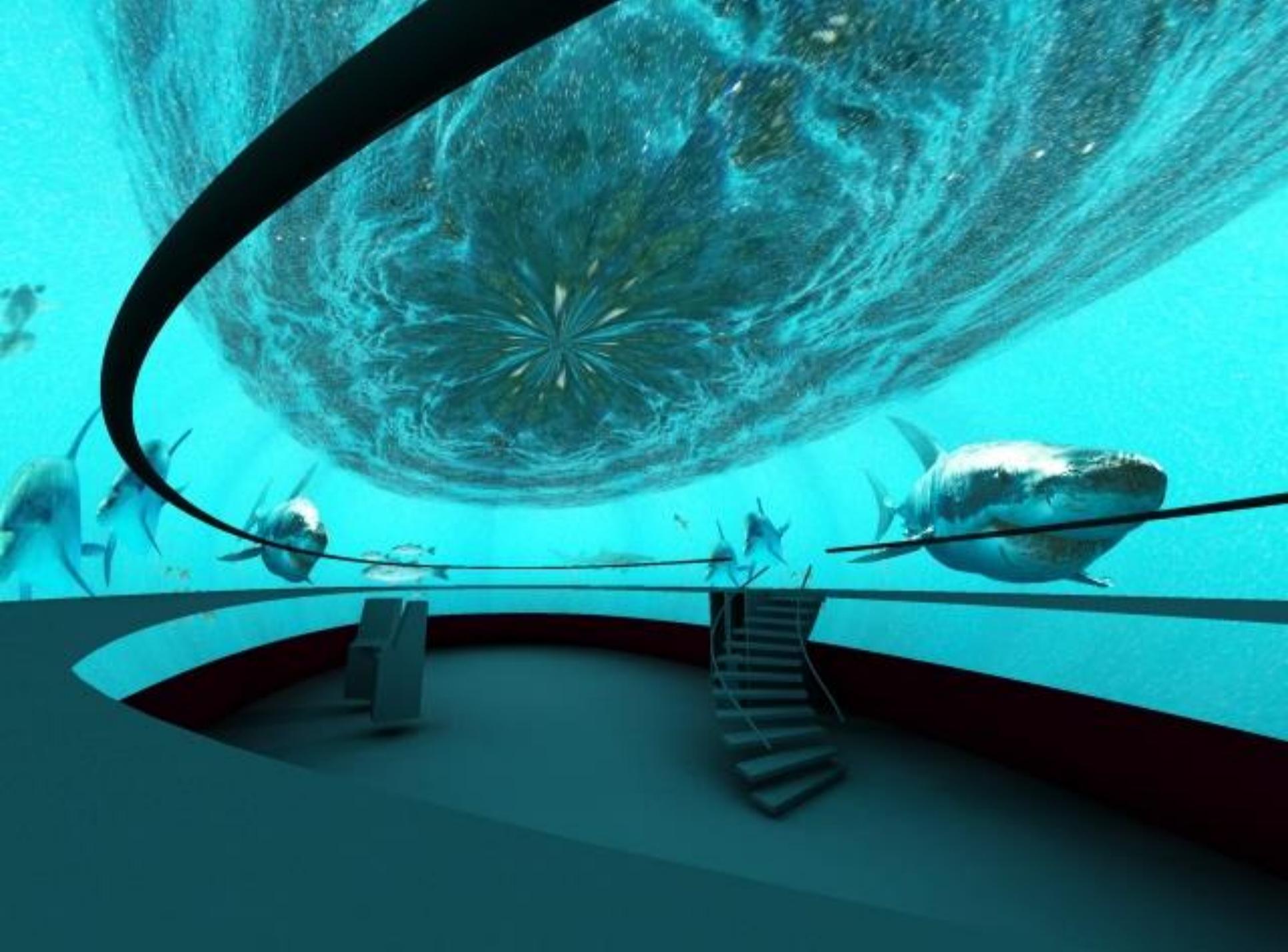


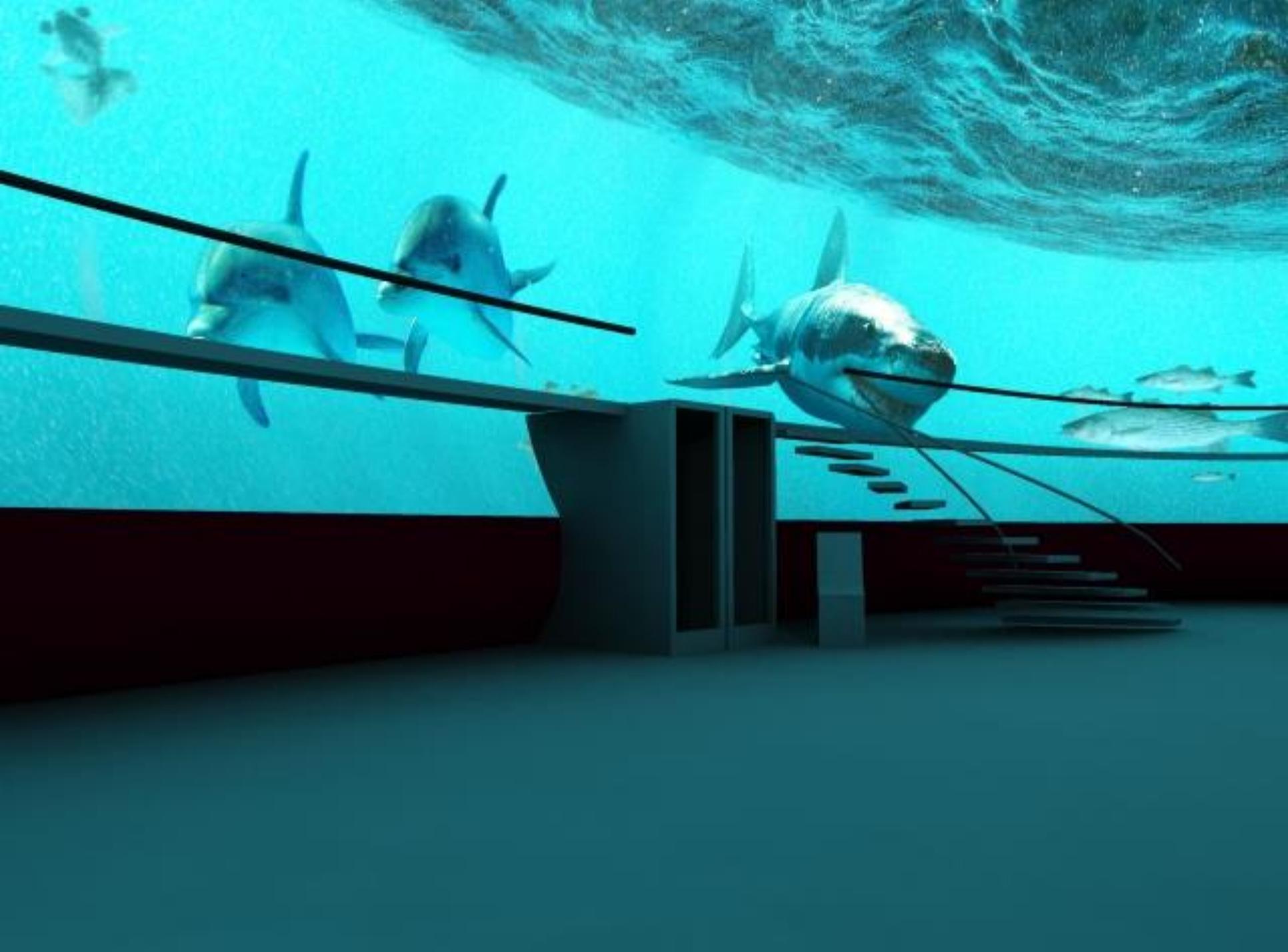
El zeppelin itinerante. Es una carpa trasladable que sirve de experiencia piloto. Viaja por las distintas ciudades, y en su interior se recrea el mundo animal. El visitante se ve sumergido en una serie de hábitats característicos del animal seleccionado, mientras distintos dispositivos aportan datos mediante interfaces lúdicas. El visitante recorrerá así los fríos polos, un panal de abejas, un hormiguero, el fondo del Amazonas, la sabana a velocidad felina, etc.

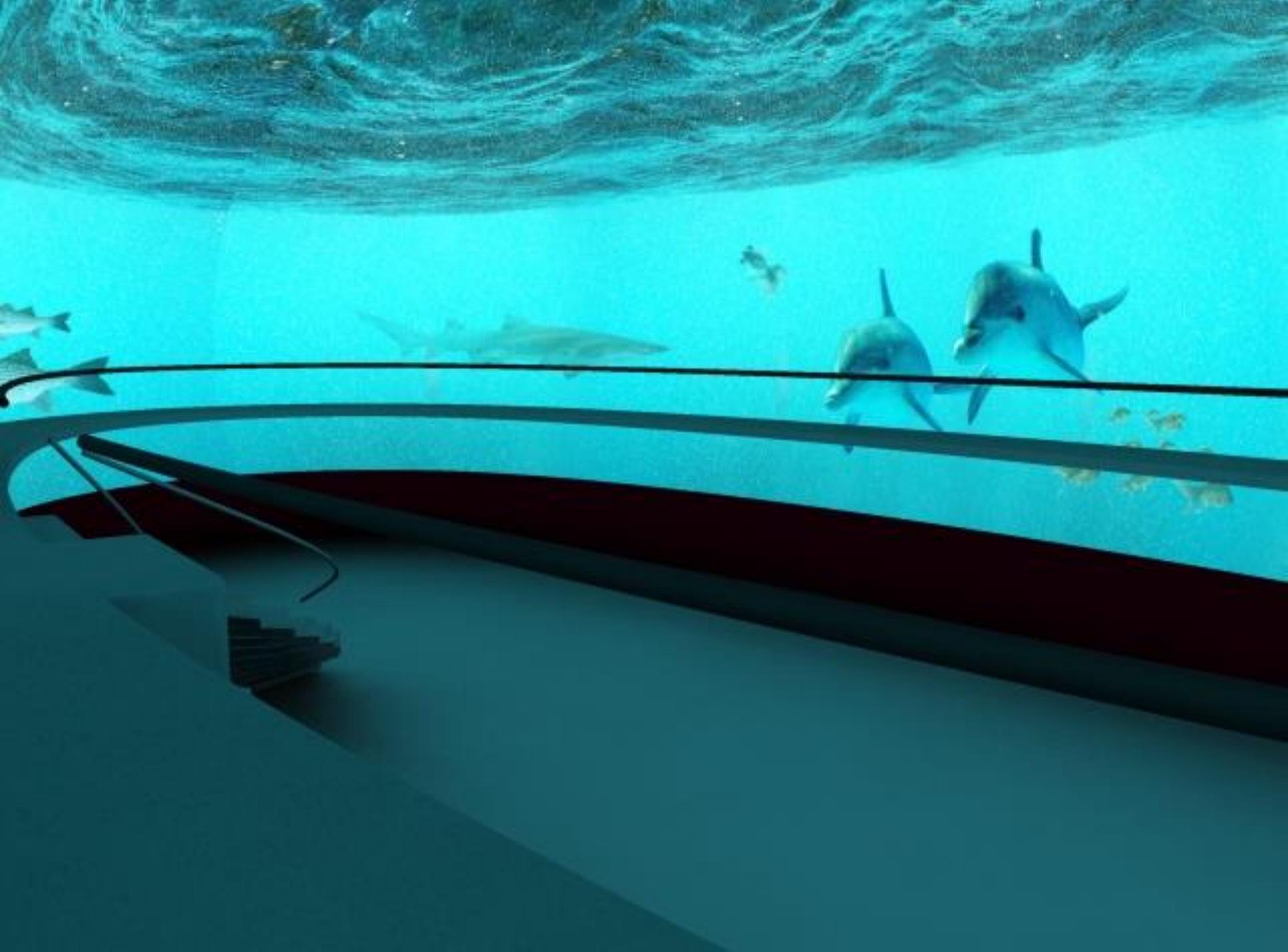




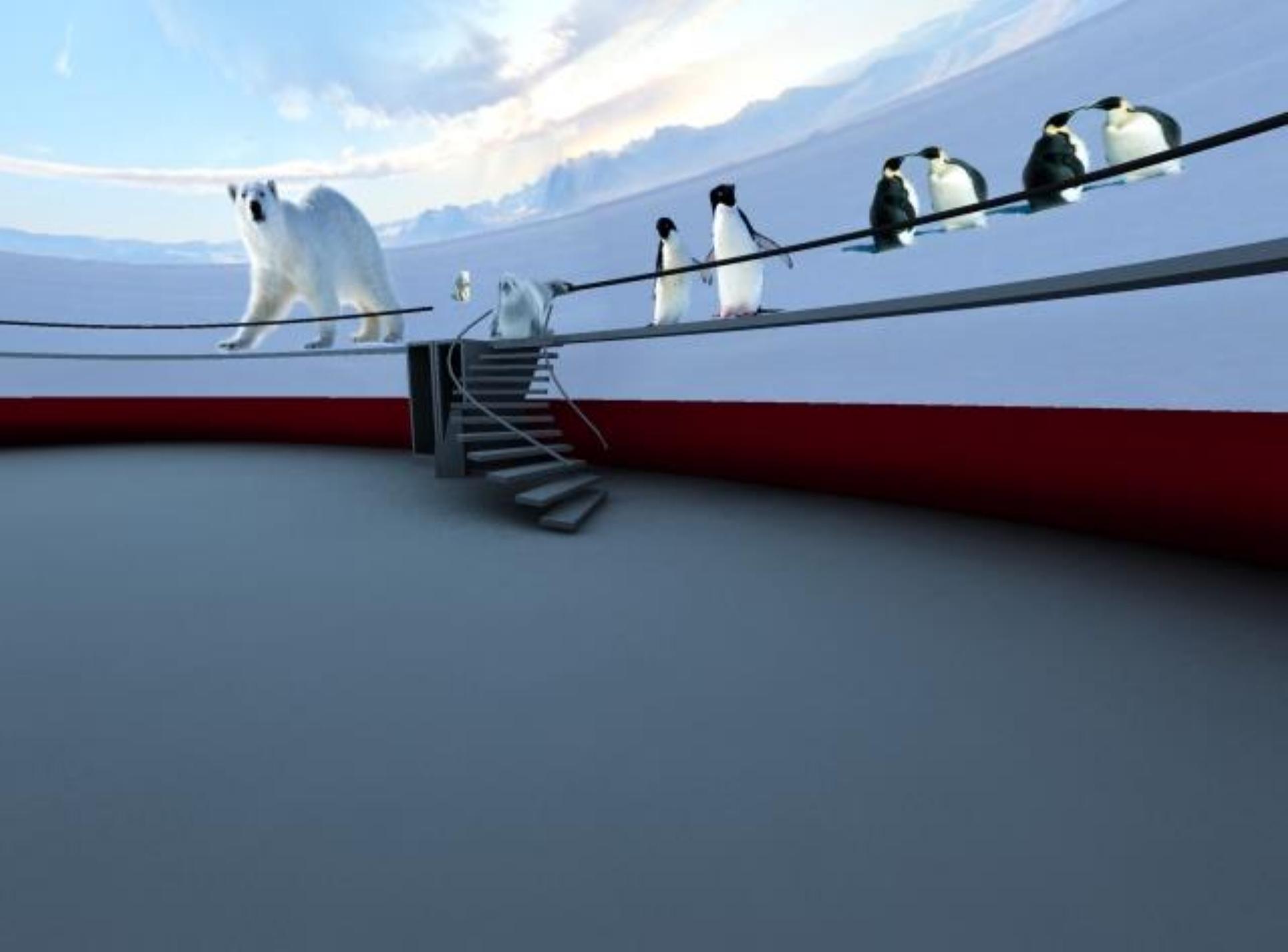


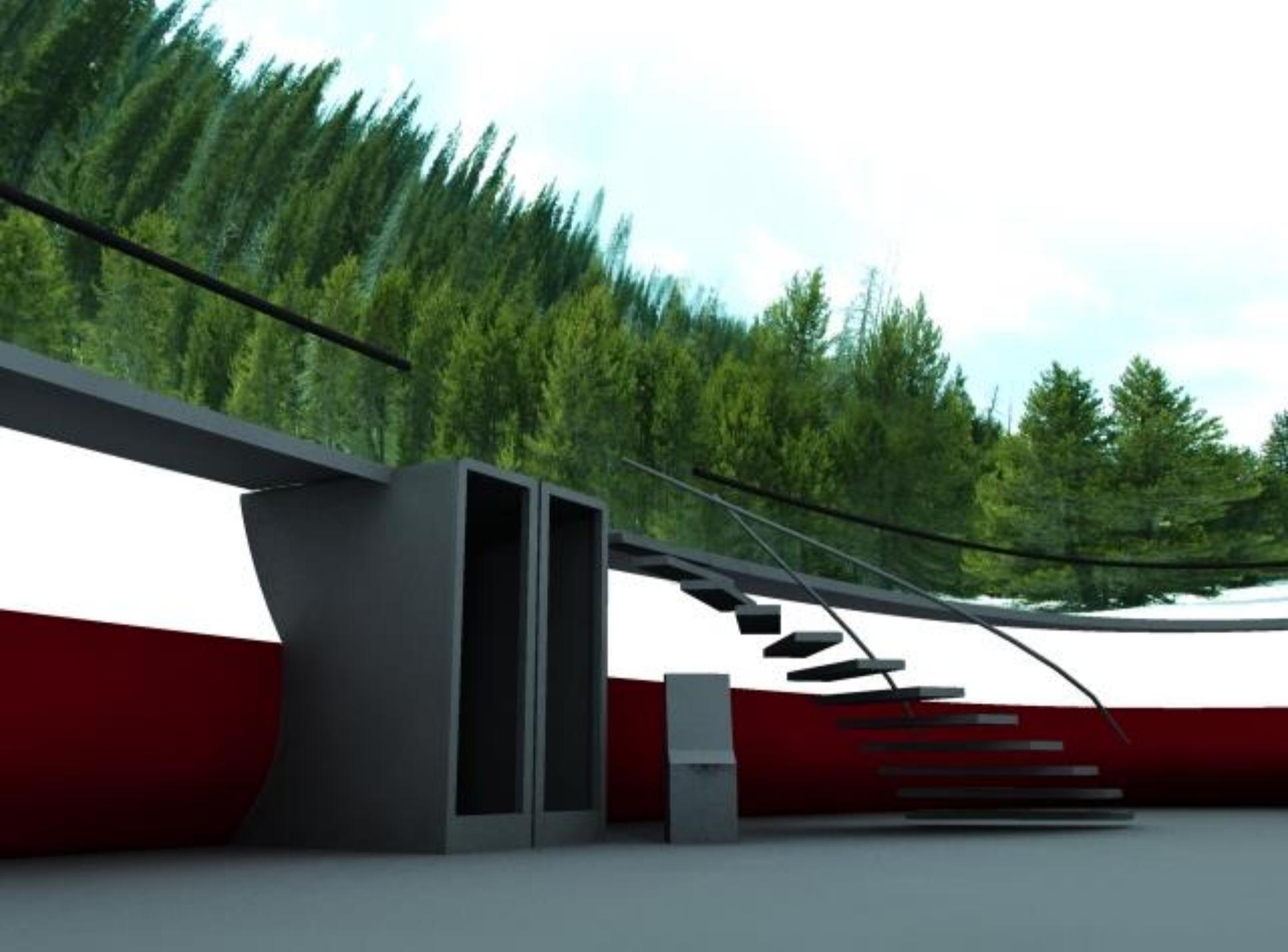




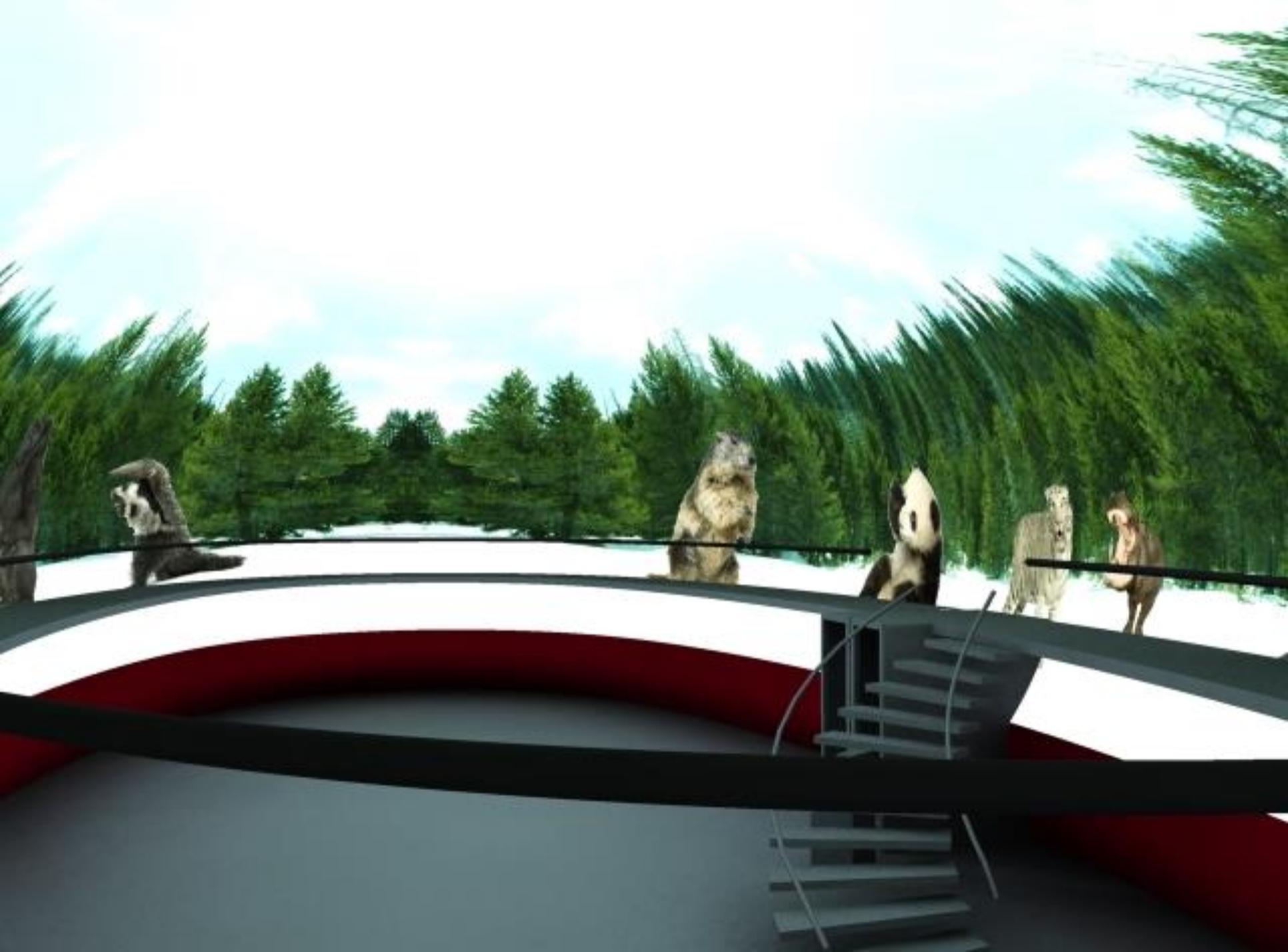












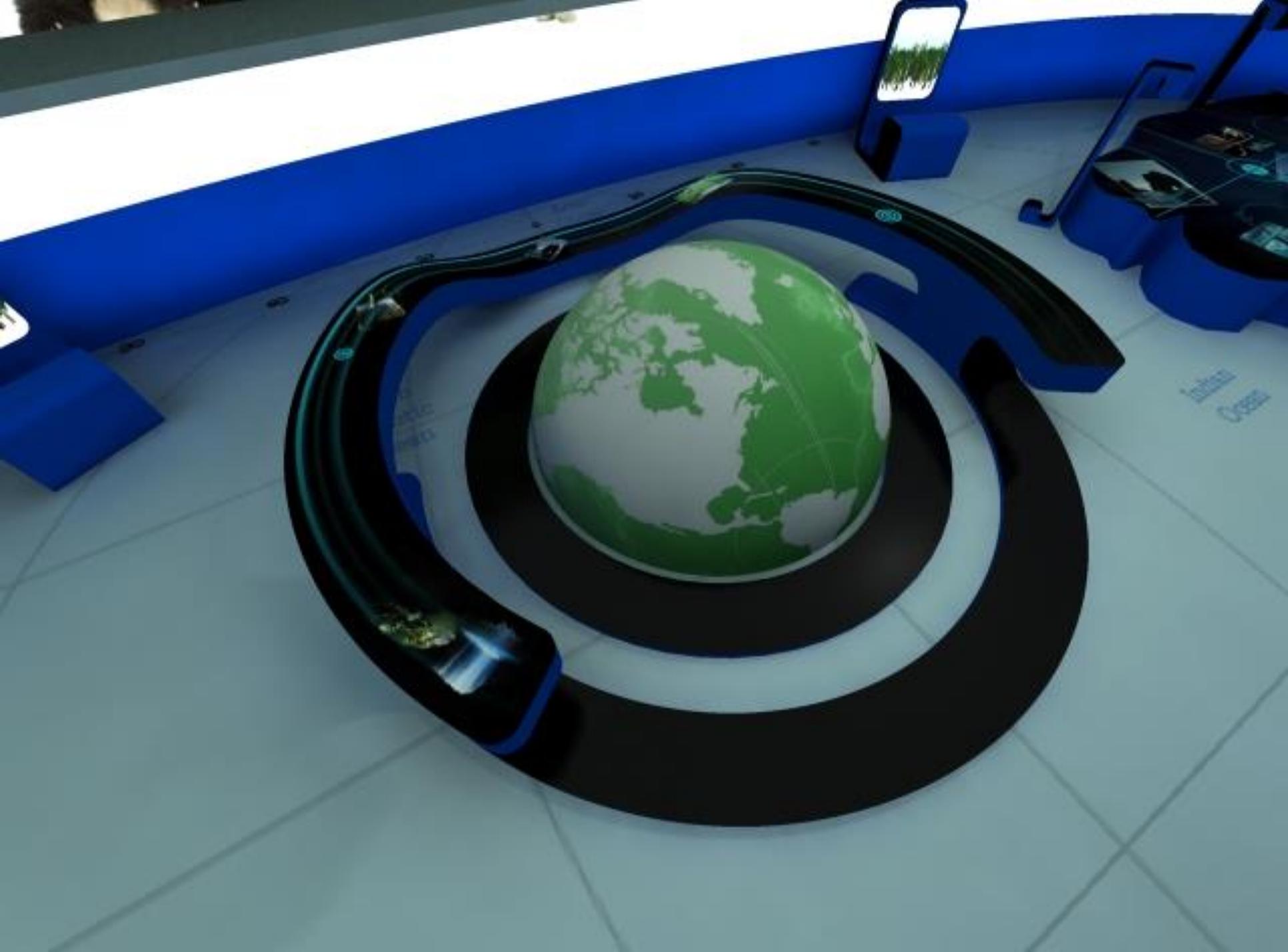


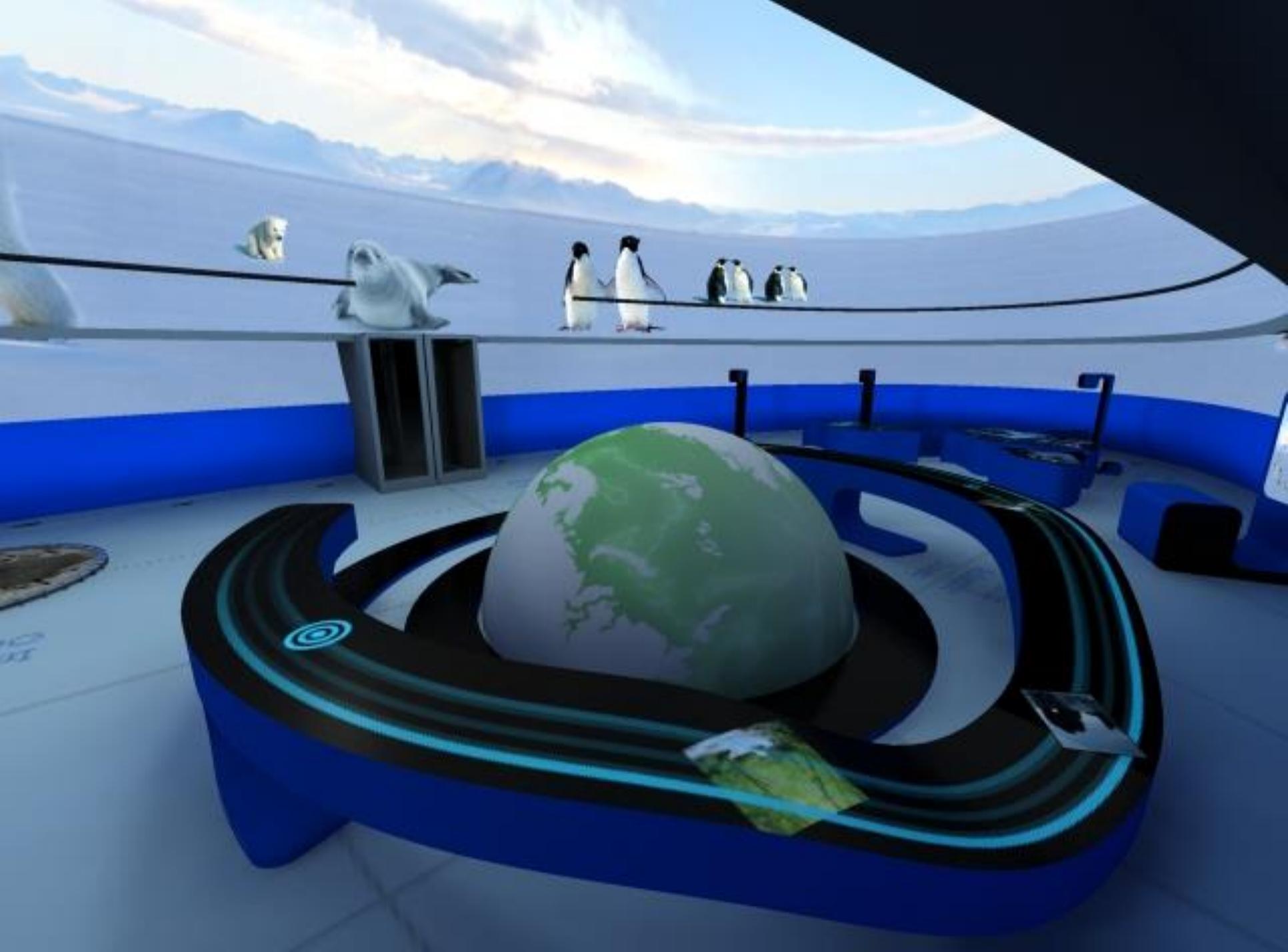


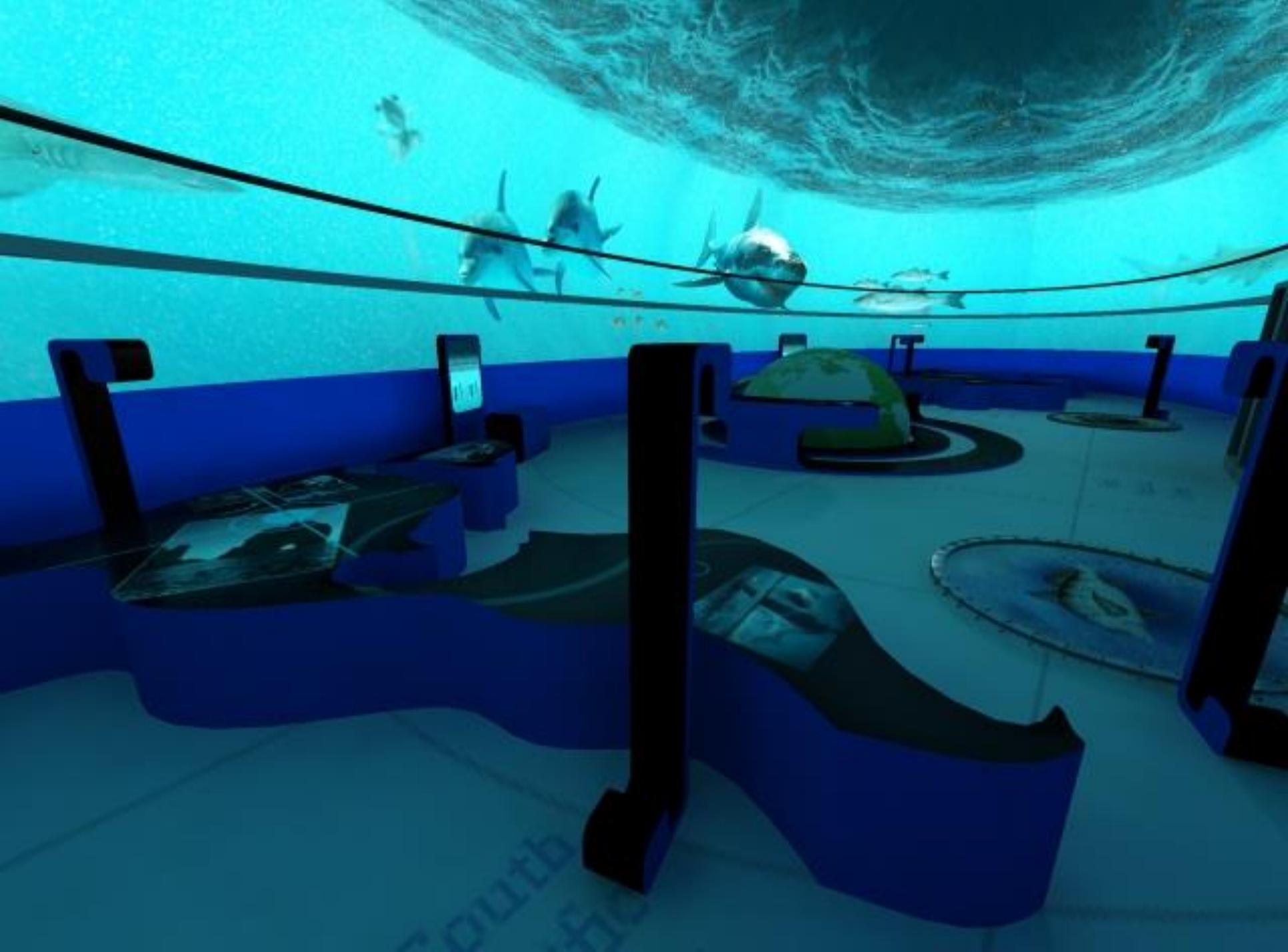


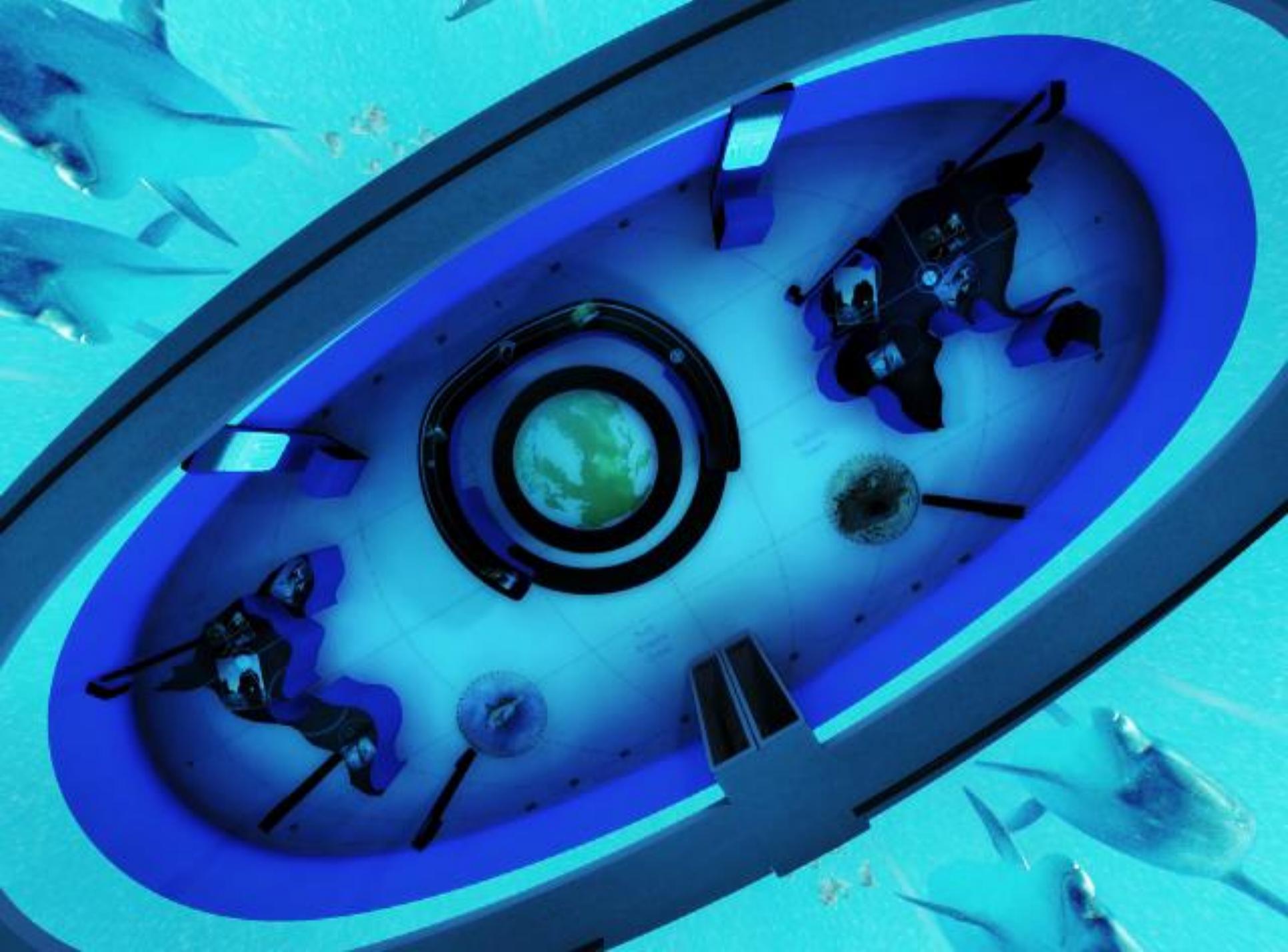


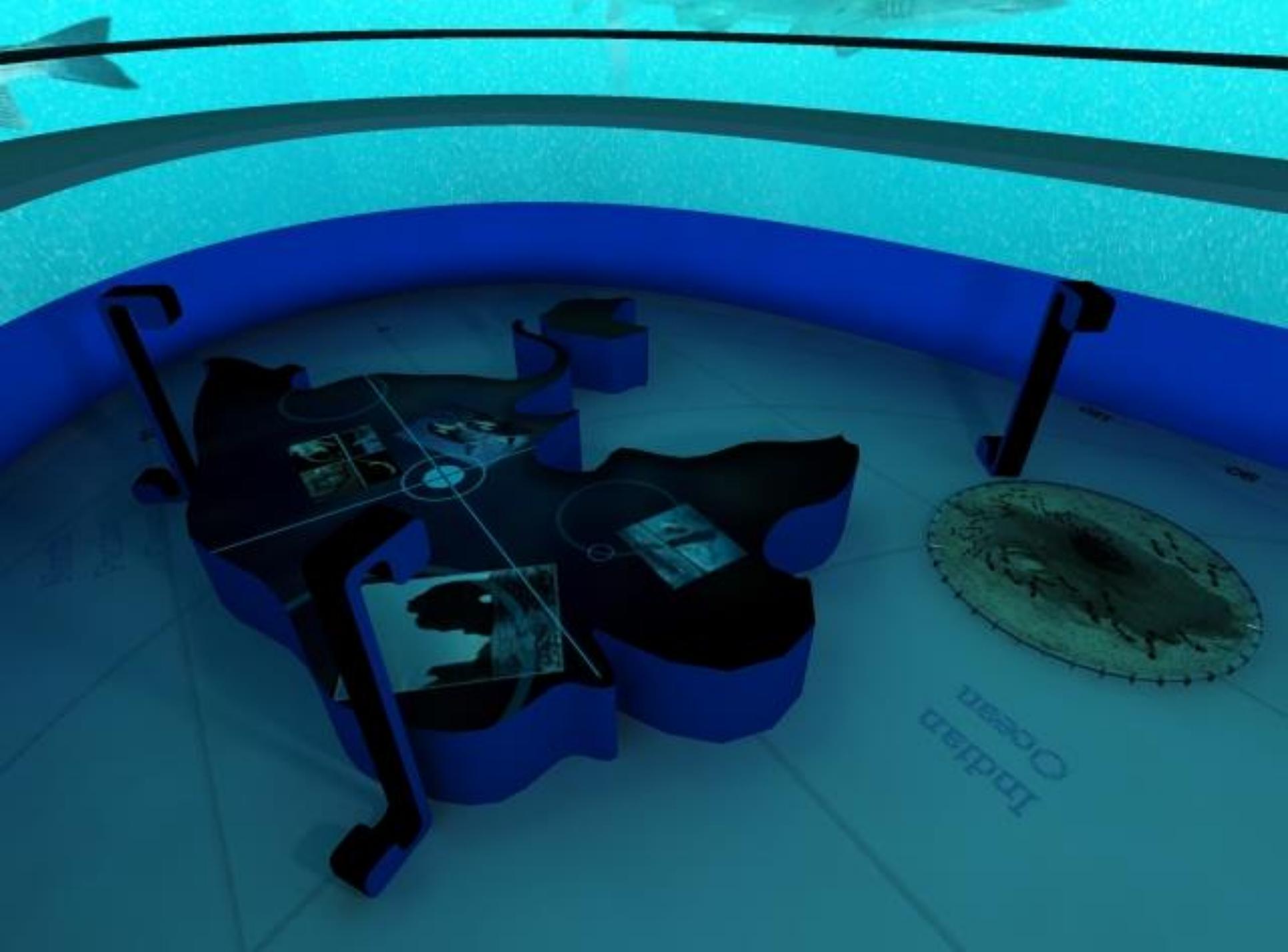




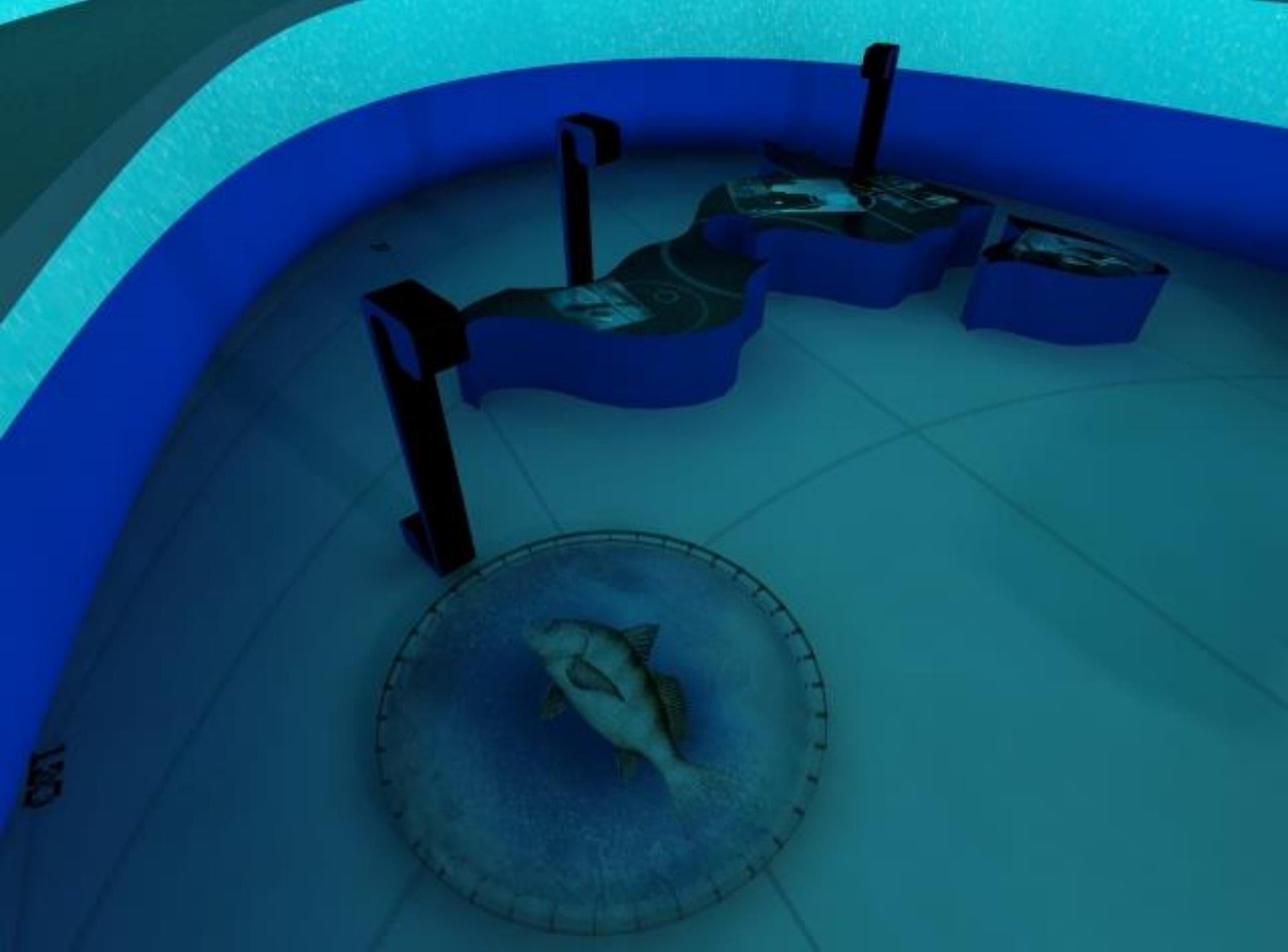








Ocean
Jeddah



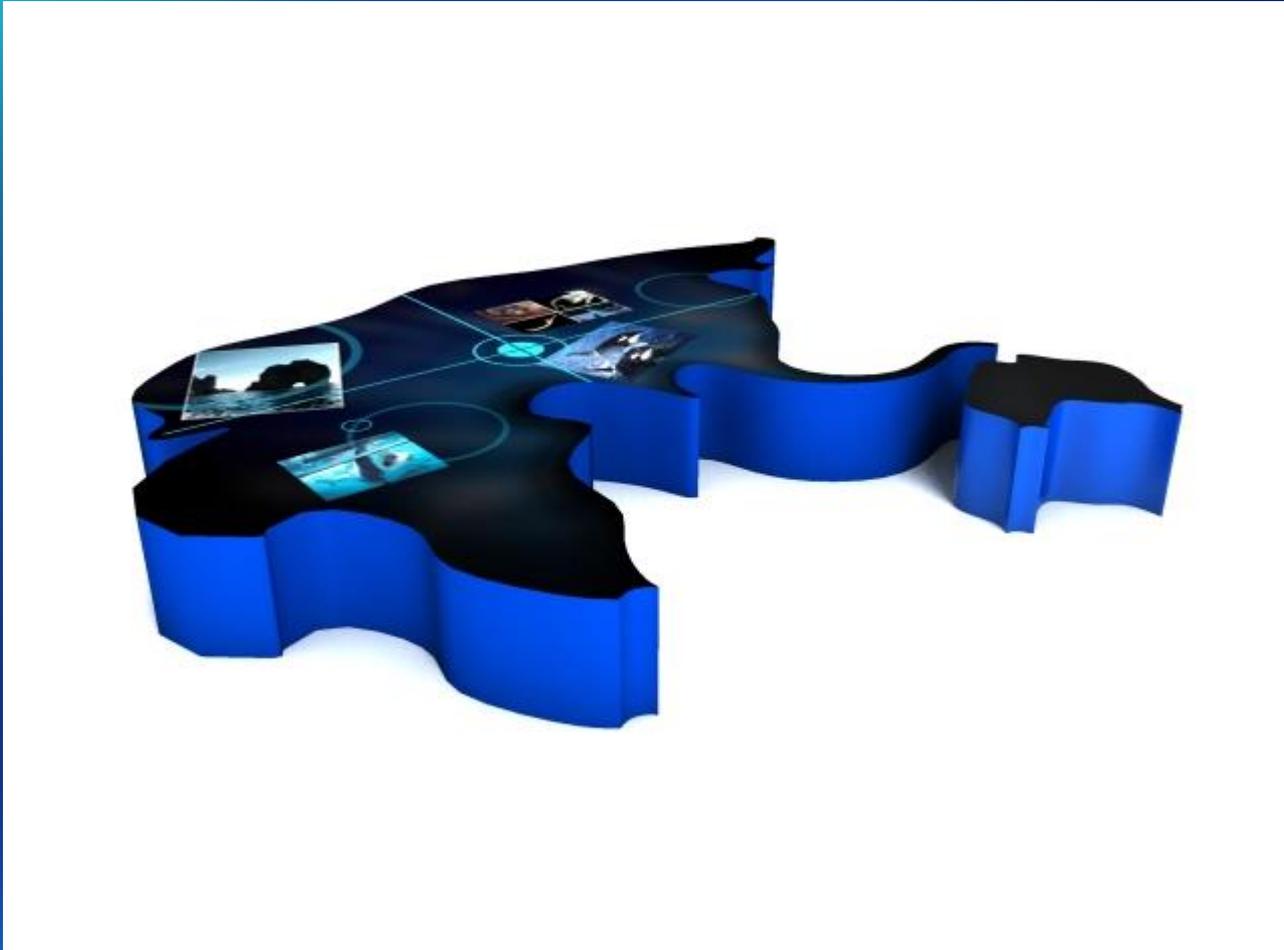
Mobiliario interactivo



Mesas interactivas



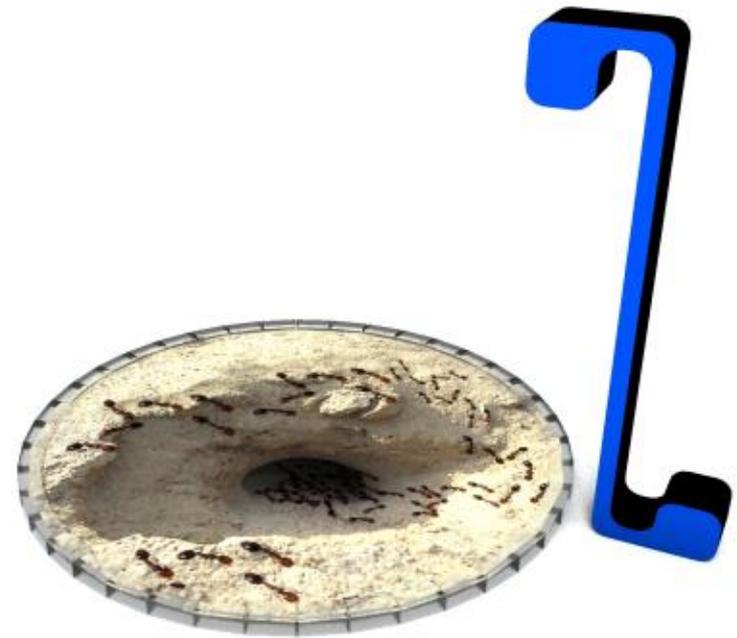
Mesas interactivas



La bola del mundo



Suelos interactivos



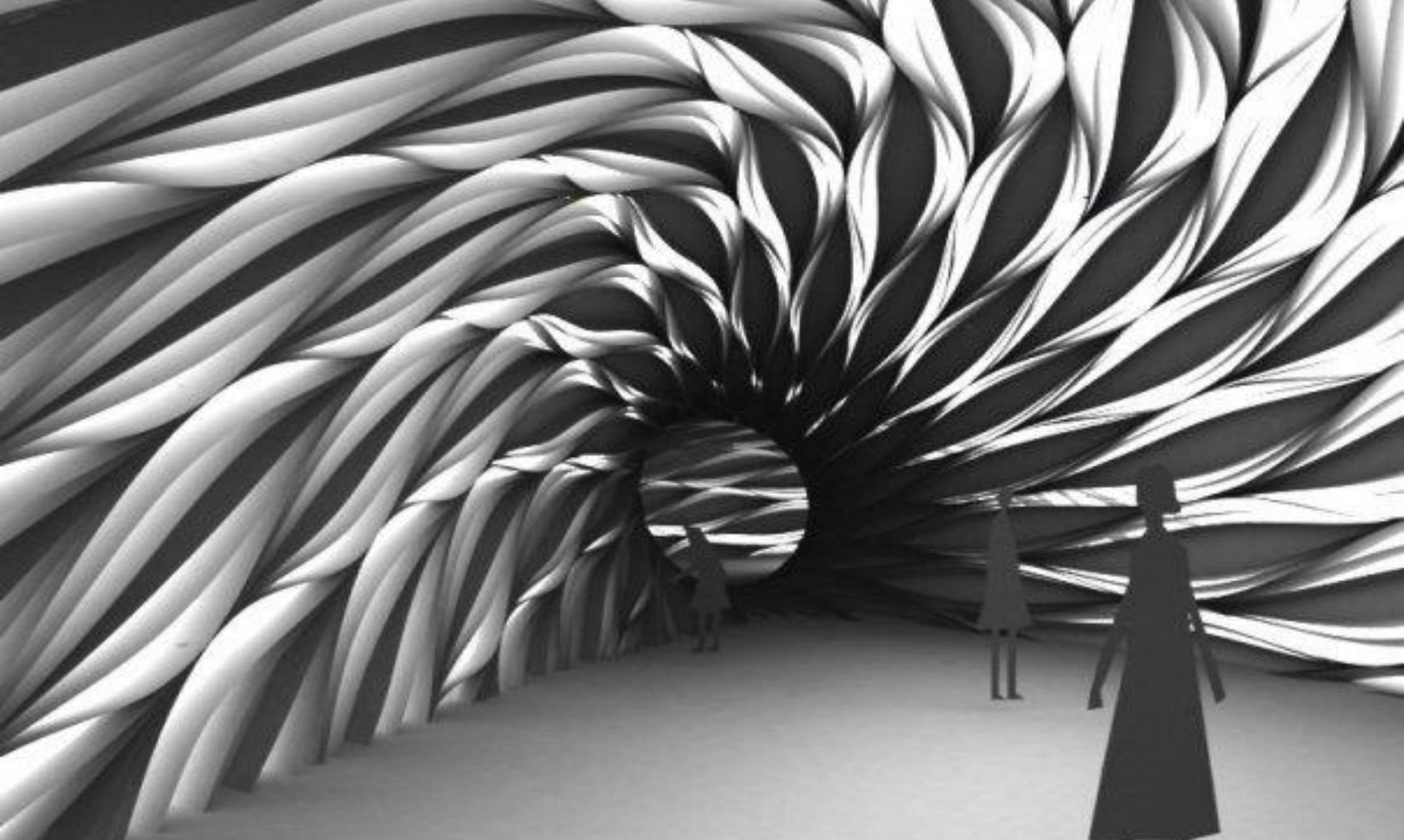
El zoológico rizomático



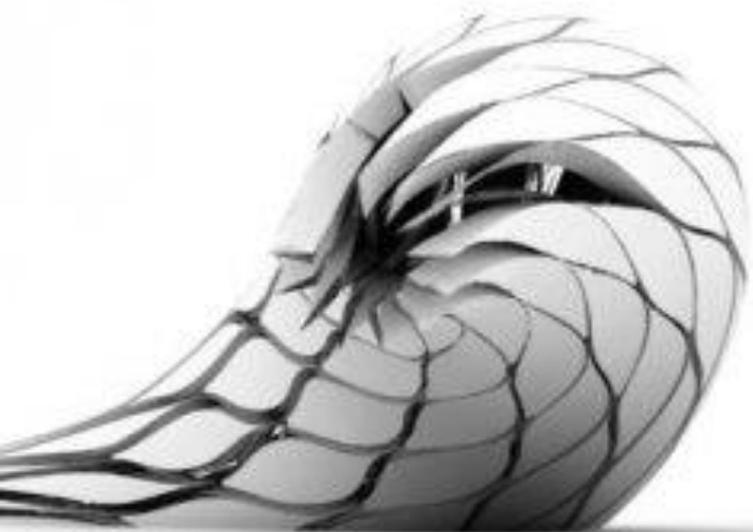
El zoológico rizomático. La instalación central de Zoo 21 corresponde a un edificio emblemático que tiene estructura de rizoma. El visitante se traslada por sus enrevesados recovecos, accediendo a salas de recreación ambiental, a lo largo de toda la diversidad de la fauna y el mundo vegetal. Diferentes interfaces permiten al visitante alterar las dimensiones espacio-temporales del entorno que visita, pudiendo atravesar del *slow-motion* a la cámara rápida, y de lo microscópico a la dimensión planetaria y cósmica, los diferentes estadios perceptivos que permiten experimentar la vida en sus ricas y diferentes facetas.

**“IMAGENES DE REFERENCIA PREVIAS”
PARA ZOO SXXI**



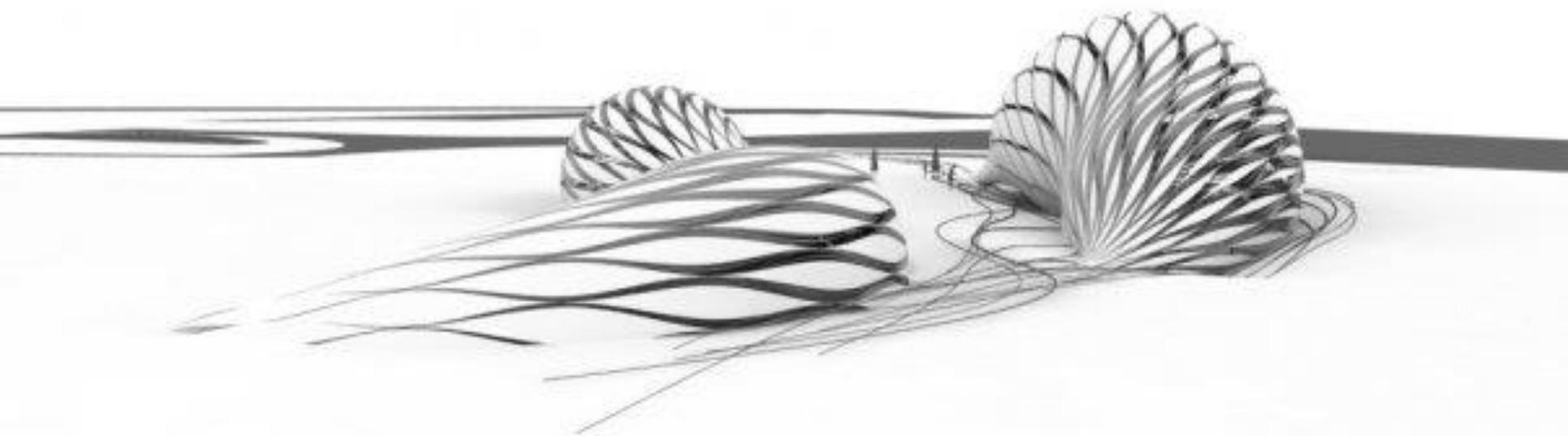


“IMAGENES DE REFERENCIA PREVIAS”
PARA ZOO SXXI



**“IMAGENES DE REFERENCIA PREVIAS”
PARA ZOO SXXI**

**“IMAGENES DE REFERENCIA PREVIAS”
PARA ZOO SXXI**





**“IMAGENES DE REFERENCIA PREVIAS”
PARA ZOO SXXI**

Otros frentes



- *Zoo 21 en las redes sociales.* Zoo 21 prevé la expansión de su oferta mediante su integración en las redes sociales de internet. Esta oferta incluye el aporte de herramientas a los usuarios de la red para expandir y enriquecer la experiencia de la visita al zoo mediante el fomento de la iniciativa colectiva (vrg. Videogames *Spore*, *Farmville*) . El zoo deja de ser así un sistema cerrado y unidireccional. Por el contrario, la interacción con el colectivo tenderá a modificar insospechadamente y en tiempo real, tanto el carácter general de la propuesta de Zoo 21 como los contenidos específicos que ofrece en sus distintas instalaciones. Con Zoo 21, no sólo se intenta superar la separación entre animales y visitantes, sino entre el zoo y la sociedad. Zoo 21 maneja el lema de hacernos todos zoo, en una metáfora donde el zoo se convierte, como una propuesta cultural abierta, en un catalizador de la propia sociedad.
- *Aplicaciones por software informático.* Zoo 21 tiene previsto desarrollar pequeñas aplicaciones lúdicas para las plataformas más importantes del mundo de la internet móvil. Iphone, Ipad, Android, Windows Mobile tendrán sus pequeñas piezas de software para expandir la presencia del zoo al terreno de la información lúdica en tiempo real (modelo inicial: Tamagotchi).
- *Integración con Google Earth.* Zoo 21 tiene previsto igualmente un plan de progresiva integración con plataformas como Google Earth, mediante un intercambio mutuo de