

JOAQUIN
FARGAS

CRÉDITO AMBIENTAL

ÍNDICE

Presentación

Descripción del Proyecto

Fundamentación

- Biopolítica
- Bioética
- Cuestión de Escala
- Derecho Potencial

Formatos de realización del proyecto

- Biogame
- Tarjeta de Crédito Ambiental
- Ley 2060
- Lifetime

Resumen de alternativas de presentación

PRESENTACIÓN

Crédito ambiental es un proyecto que propone un cambio de paradigma en cuanto al uso de los recursos de la Tierra en salvaguarda de las generaciones futuras y la sostenibilidad del planeta. Involucra a todos los seres vivos, teniendo en consideración su relación con el entorno cercano, el espacio exterior próximo y el universo en general.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Crédito ambiental parte del planteo de una compleja ecuación polinómica que muestra la interrelación entre los elementos constituyentes del ecosistema tierra, donde los términos reflejan toda la actividad del planeta.

En esta ecuación nos encontramos de un lado con el consumo de recursos y energía y en el otro la posibilidad de renovación de dichos recursos. Por ende la sostenibilidad está garantizada solo por: Consumo < o = Renovación.

Del conocimiento minuciosos de esta información, fundamentalmente del consumo per cápita y de la población mundial, va a surgir cual es la posibilidad de consumo sin impactar negativamente en el planeta y garantizar su continuidad.

Todas las variables serán llevadas a un único valor de referencia la UGA, unidad global ambiental o GEN por sus siglas en inglés (Global Environmental Unit).

Crédito ambiental indica que cada ser humano en el planeta nace con una cantidad de créditos ambientales de los cuales puede disponer durante su vida. Esta restricción limita la libertad en función de los derechos de generaciones futuras y el derecho del propio planeta a subsistir.

Si esto se propusiera en un grupo aislado con recursos limitados será comprendido por todos, en el caso de una acción global donde la escala planetaria supera a la humana se consideraría como una acción coercitiva, confiscatoria, donde los derechos son conculcados.

Crédito ambiental consiste en un planteo de intervención sobre el ecosistema planetario y por ende sobre la vida humana de una forma directa, limitando las acciones individuales en cuanto a conceptos de familia y consumo se refiere, con el fin de buscar el equilibrio entre los recursos utilizados y la posibilidad de renovación de dichos recursos.

Se propone como una plataforma desde la cual lanzar propuestas entre utópicas o distópicas en relación a la vida futura en el planeta y sus posibilidades de sostenibilidad o extinción.

Un ejercicio de control a ultranza sobre la natalidad y una administración minuciosa de los recursos son la base de un planteo de cambio de paradigma en relación a la distribución de los recursos del planeta y a la gestión de la vida en él.

En crédito ambiental la biopolítica es llevada al extremo como único instrumento posible de lograr la sostenibilidad del planeta.

FUNDAMENTACIÓN

Biopolítica

Michel Foucault introduce el término Biopolítica para expresar las relaciones que el estado tiene con la vida humana en general.

Desde épocas ancestrales el desarrollo de las civilizaciones ha dependido de la forma en que la vida era gestionada por el poder. Los imperios basaban su expansión en función de la supremacía numérica, un señor feudal dependía de sus súbditos, de su capacidad, de su estado de salud, etc., de una u otra forma se ha ejercido el poder sobre las personas, sobre la vida, el “biopoder”.

El mundo político hoy está compuesto por factores de biopoder. La biopolítica se ha instalado manipulando y afectando la vida de las personas y de los otros seres vivos del planeta y la naturaleza en general.

En la actualidad el biopoder alcanza su máxima expresión en tanto y en cuanto ha comenzado a manipular y modificar la estructura propia de la vida o sea su ADN.

Estamos en los albores de cambios que se van a producir en la propia esencia del ser humano con los fines más variados desde lo personal, lo económico o lo político.

Bioética

La relación entre la biología y la ética la podemos englobar en el término “bioética”.

Este término fue utilizado por primera vez por Fritz Jahr en 1927. Jahr escribió un artículo para la revista Kosmos de Alemania en donde trató la relación del hombre con los animales y las plantas. Partió de los imperativos morales de Kant y definió el concepto de “imperativo bioético”.

A partir de 1970 Van Rensselaer Potter en USA, utiliza la palabra bioética en varias publicaciones dándole una acepción más amplia generando una ética más “global”, que vincula la biología, la ecología y la medicina. También los conceptos de Potter tienen que ver sobre como el hombre podrá sobrevivir a los progresos tecnológicos a través de mantener ese delicado equilibrio hoy llamado sostenibilidad. Es por ello que sus publicaciones tienen títulos como “Bioética, el arte de sobrevivir” o “Bioética, un puente al futuro”.

Es importante analizar la forma en que el hombre se relaciona con su entorno. Cuanto más cerca de nuestra especie sentimos la otra con la cual interactuamos, más convencidos estamos que hay algún tipo de comportamiento ético que corresponde tener en cuenta.

El reino vegetal fue uno de los menos considerados a lo largo de la historia del hombre. Hace solo dos generaciones en Costa Rica talar un árbol era considerado un aporte al desarrollo, “cortar la montaña” era hacer patria y fue premiado con la titularidad de las propias tierras devastadas. Era una “conquista del hombre”. La sociedad ha ido cambiando en su relación ética con la naturaleza y hoy, más que nunca, la situación nos lleva a planteos profundos al aparecer las herramientas de manipulación genética.

El reino animal es aún más complejo. Partiendo de los animales más primarios y escalando aparecen las diferencias y preocupaciones. Si los animales son invertebrados no existe ninguna regulación, ni organización de los derechos de los animales que los defiendan, el gusano “esta solo”. Si hablamos de los vertebrados aparecen dos cuestiones fundamentales que nos

provocan un pensamiento ético, si son muy cercanos al hombre o si la escala es impactante. Un primate por pequeño que sea es un cuasi semejante de la especie humana y por ello es tenido en cuenta mientras que un animal superior gigante nos infunde respeto.

Hoy la bioética se extiende más allá de los seres que consideramos vivos y abarca los recursos del planeta que conforman junto a los seres vivos un gran ecosistema alimentado por la energía del sol.

Cuestión de escala

Si por algún hecho fortuito un grupo se encuentra aislado del resto del mundo, inmediatamente haría una evaluación de los recursos disponibles y se implementaría un sistema de racionamiento, un uso racional de todo lo disponible. Esto que es de fácil comprensión a escala pequeña se hace difícil de entender cuando la escala supera la escala humana.

La Tierra es un sistema cerrado que a los ojos del humano se presenta como infinito pero sus recursos son limitados y el impacto que ejercen la personas sobre él hace ya varias generaciones que se hace notar. Hemos arribado a una nueva era en donde el hombre está afectando al planeta en forma perceptible, hemos arribado al “antropoceno”.

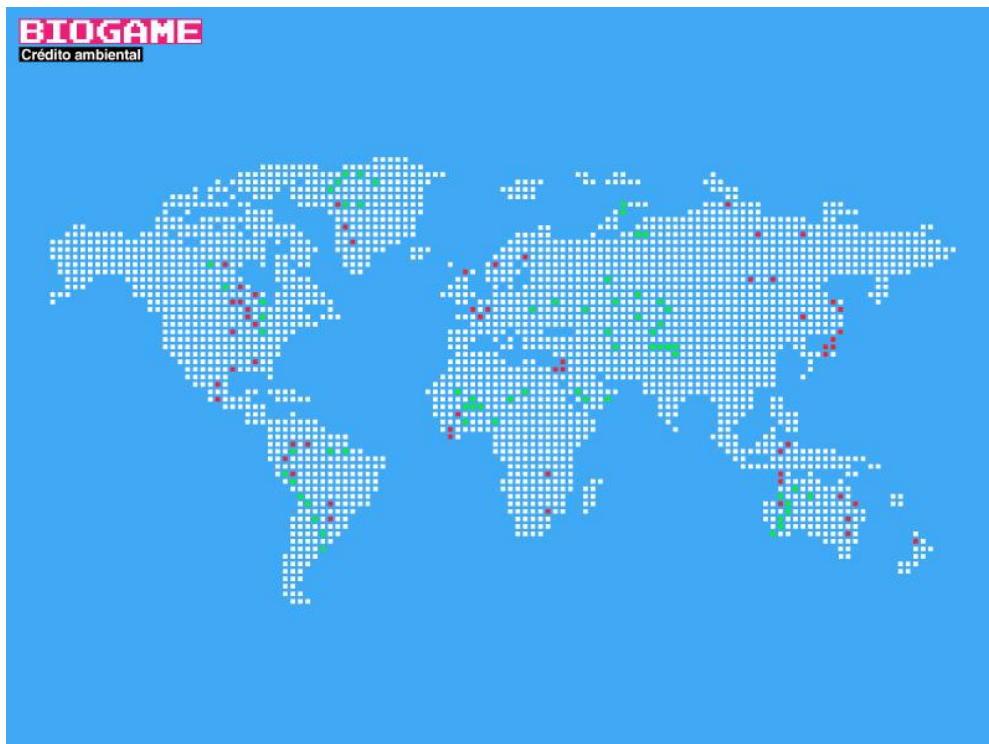
Derecho Potencial

Una de los cambios radicales de Crédito Ambiental es la migración hacia un nuevo orden. Una de estas formas es otorgar derecho a las generaciones futuras. Hoy el sujeto del derecho debe existir. No se puede ejercer el derecho sobre alguien que dejó de existir o bien que va a existir en el futuro. Todos tenemos la certeza de que constantemente nuevas vidas van naciendo, a partir de esta certeza es que se pretende instalar el concepto de “derecho potencial” donde las generaciones futuras podrán estar representadas en el presente.

FORMATOS DE REALIZACIÓN DEL PROYECTO

El proyecto presenta varias alternativas de presentación, a través de un juego, “Biogame”, Tarjetas de Crédito Ambiental, a través de una performance a largo plazo, “Ley 2060” y a través de una instalación con su correspondiente registro documental y artístico, “Lifetime”.

BioGame



BioGame es un juego sobre el derecho de las generaciones futuras de vivir en una tierra habitable.

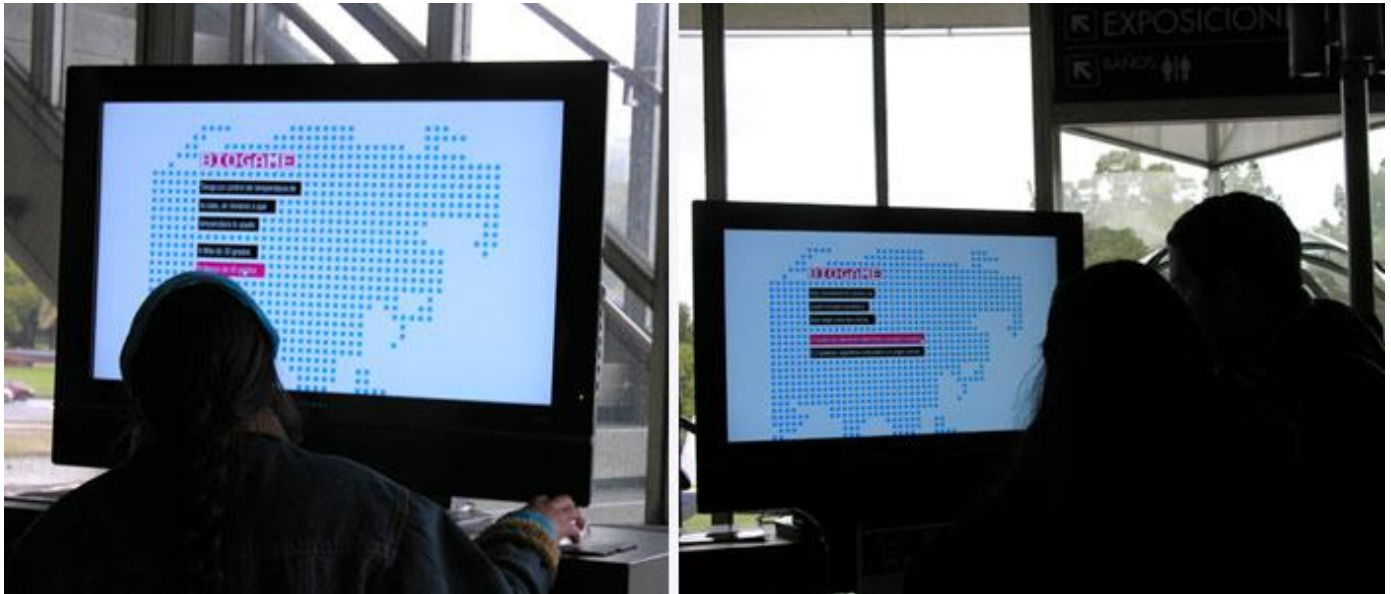
Si bien nuestro mundo hoy es complicado, donde reina la injusticia, la guerra y la inequidad. Es un hábitat donde la vida es posible, se abre camino y “progresa” con todas las dificultades que se plantean en su devenir.

Biogame es un juego de balance entre las instituciones, las personas, el planeta y las generaciones futuras que si bien aun hoy no existen podemos considerar que tienen sus derechos. Este derecho podríamos definirlo como un “derecho potencial”. Hoy no existe el sujeto del derecho que pueda ejercerlo pero corresponde tenerlo en cuenta.

En el juego estos factores de poder se corresponden con puestos, que muestran los gobiernos, el congreso que debe legislar, la justicia, los medios de comunicación, la educación, la cultura, y el mercado en general, etc. También están representadas las generaciones futuras en la justicia en un rubro denominado “justicia intergeneracional”.

Biogame está representado por una imagen hipotética de un planisferio que tiene una resolución de 7 giga píxeles, donde cada uno de dichos píxeles representa un habitante del planeta.

Es un juego en donde si tratamos de ganar de acuerdo al paradigma del éxito de la actualidad nuestro "éxito" se convierte en un fracaso rotundo al perder sustento nuestra relación con el planeta y convertir al contexto en un hábitat paradójicamente inhabitable o con una expectativa de vida limitada.



CÓMO JUGAR

El juego puede ser jugado de dos formas, in situ donde el participante interactúa con puestos conformados por pantallas (computadoras) que detecta la tarjeta del participante y le propone un problema a resolver o bien lo puede jugar en el celular al bajar el juego en el lugar o desde la página Web.

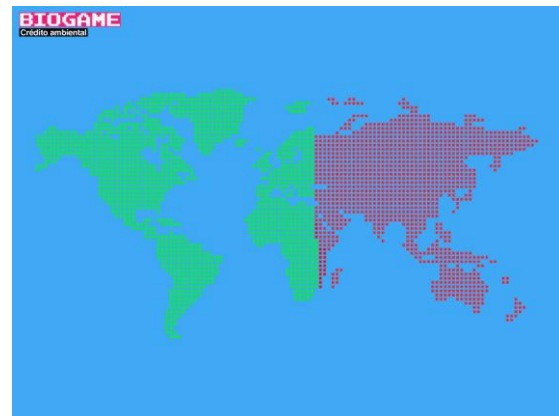
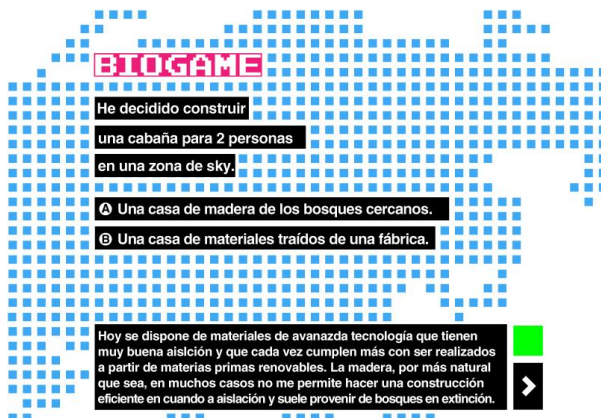
Cada estación está compuesta por una interface que le permite al visitante interactuar con el conjunto y tomar decisiones por él mismo o representando al factor de poder.

Biogame muestra la forma en que hemos actuado individualmente o en conjunto representado a la sociedad.

Al apretar el botón de inicio del juego, BioGame comenzará a presentar al participante una serie de 10 preguntas. Interpuesta la primera pregunta aparecerán dos opciones de respuesta. Una es positiva para el medio ambiente y la otra es o negativa o menos positiva. En función de cada respuesta el participante acumula "píxeles" de color verde o rojo según la respuesta sea más adecuada o menos adecuada. Una vez realizada la elección el juego va a la siguiente pregunta y así sucesivamente hasta la décima.

Contestada la décima pregunta, el juego informa la cantidad de píxeles de un color y de otro que obtuvo el participante y los vuelca al planisferio pixelado que representa al planeta.

El planisferio, que arranco gris en su momento inicial se va a ir coloreando de verde o de rojo mostrando la influencia de nuestras acciones.



Tarjeta de Crédito Ambiental

Crédito ambiental propone poner un límite al consumo per cápita a través de un sistema de créditos disponibles en relación a recursos y riqueza del planeta.

Una de las premisas de Crédito Ambiental es que cada habitante de la Tierra reciba al nacer una tarjeta de crédito con la totalidad de los créditos ambientales de los cuales puede disponer durante toda su vida, evitando de esa forma un impacto negativo en el medio ambiente. Este límite al uso de recursos está definido por el balance entre la totalidad del consumo de los habitantes del planeta y la capacidad del medioambiente de renovar dichos recursos.

La tarjeta en sí misma representa un cambio de paradigma, es una tarjeta de crédito para gastar menos. Cada ciudadano puede ejercer la libertad de elegir dentro del límite preestablecido en que usara sus créditos sin producir un impacto irreversible en el planeta.

Uno de los objetivos de presentación del proyecto es la distribución en comunidades de tarjetas con créditos en rubros específicos como ser transporte o alimentación. Se espera el intento de un uso racional de los recursos durante períodos que pueden durar entre uno y seis meses para luego realizar una evaluación.



Ley 2060

Otra parte del juego o del proyecto es generar una protesta o reclamo de aprobación de la ley 2060. Esta ley denominada así porque si no es aprobada antes del 2060 (este fecha es absolutamente arbitraria) el mundo no tiene retorno, será presentada a los legisladores. OK

La ley tiene previsto asignar una cantidad de créditos de consumo que uno recibe al nacer para garantizar la sustentabilidad del planeta. OK Esto créditos están lejos de los créditos de carbono que se utilizan hoy como moneda de cambio cuando uno quiere balancear sus emisiones de dióxido de carbono a la atmosfera. Es más abarcativo y afecta la vida de todas las personas sobre la faz de la Tierra.

La ley será redactada con ayuda de legisladores y especialistas ambientales para tener un sustento lógico aunque sabiendo su imposible aplicación hoy día.

El objetivo es hacer una gran demostración pública con medios y “adherentes” en reclamo de una rápida aprobación.

A través del tiempo se propone sumar adeptos que permitan su tratamiento en el congreso.

El objetivo es sacudir al sistema, provocarlo para que reaccione.

Lifetime

En este caso el objetivo es plantear el consumo que tiene una persona promedio de determinados productos durante toda su vida.

Por ejemplo el consumo de azúcar, de energía (reflejado en litros de combustible), la cantidad de autos, etc.

La implementación de esta parte del proyecto puede ser realizada en base a producción fotográfica de los elementos, con posible escala humana de referencia.

Pila de harina con persona, autos `promedio consumidos por persona en USA y en otro país como India.

También el proyecto contempla la posibilidad de realizar pilas de materiales como una instalación comprendida por uno o muchos de los elementos de consumo a lo largo de la vida humana.

RESUMEN DE ALTERNATIVAS DE PRESENTACIÓN

BIOGAME

Puestos de interacción donde el juego es jugado por el visitante y los resultados expresados en imágenes in situ y por Internet.

TARJETAS DE CRÉDITO AMBIENTAL

Tarjetas con créditos para jugar en comunidades.

LEY 2060

Performance colectiva.

Fotografías y video de registro.

LIFETIME

Producción fotográfica

Instalación