

## Prólogo

«Diría incluso que la forma natural, correcta, adecuada de la novela quizás sea la de un saco, o una bolsa. Un libro contiene palabras. Las palabras contienen cosas. Portan significados. Una novela es un botiquín, que contiene cosas en una relación particular, poderosa, entre sí, y con nosotros» [LeGuin, 2021].

La influencia que la ciencia ficción, en especial el subgénero ciberpunk, tuvo en la obra de Hackitectura me hizo acercarme a ese género literario con el que antes no había conectado. Por el número de referencias que se observarán en el transcurso de esta tesis, se podrá comprobar que ahora sí que he conectado con la ciencia ficción. Una de las autoras de referencia en ciencia ficción ha sido la estadounidense Ursula K. LeGuin que además de producir una serie de relatos de ficción aclamados por público y crítica, tiene obra de ensayo en torno a la escritura — y a la vida. Una de sus aportaciones es la *Teoría de la Bolsa* (*The Carrier Bag Theory of Fiction*). En ella defiende que una novela de ciencia ficción «es una manera de intentar describir qué está pasando realmente, qué es lo que la gente realmente hace y siente, cómo se relaciona la gente con todo lo demás en este apilamiento, este vientre del universo, este útero de cosas por venir y tumba de cosas que fueron, este relato sin fin» [LeGuin, 2021]. Esta tesis está escrita con la esperanza de que sirva a alguien para entender qué está pasando realmente. No a través de investir a Hackitectura como héroes anónimos contemporáneos sino entender el colectivo como un elemento de esa bolsa de historias que surgen desde abajo. Esa bolsa que cada vez sentimos más agujereada y con menos peso. En lugar de una Hackitectura mitificada se pretende entender cómo se inserta y le da continuidad<sup>[34]</sup> a esas historias que reciben menos luz.

Sobre esas otras formas de entender nuestros vínculos con el pasado más allá del relato secuencial de la historia oficial — o de la Historia — escribe Greil Marcus en su libro *Lipstick Traces: A Secret History of the 20th Century* (Harvard University Press, 1989). Aunque el libro arranca con la aparición de los Sex Pistols y el punk, no trata de recomponer una historia de la música del siglo XX. Marcus propone, a partir de ese primer impacto del punk, una cartografía de acontecimientos menos conocidos, secretos o, incluso, ocultos: los lolardos, los situacionistas, el Cabaret Voltaire, Michel Mourre, la Hermandad del Espíritu Libre, la Internacional Letrista... se superponen y se hacen inteligibles entre ellos. O no. Pero da igual. Lo importante para Marcus no es defender ninguna de estas iniciativas de manera individual ni mitificar a ninguno de sus protagonistas. Lo que él pretende es entender cómo todos estos movimientos hacían de contrapeso contra las formas de gobierno que le eran coetáneas y que definían los límites de lo posible y lo imposible. A este relato acerca de las vanguardias volveremos en las *Conclusiones*.

---

[34] La idea de continuidad proviene también de Haraway: «Abrir versiones para que [las] historias puedan continuar es tan mundano, tan ligado a la tierra... Ese es el punto, precisamente» [2019, p. 201]



Fig. 10. Los dadaístas Grosz y Heartfield sosteniendo un cartel que dice «El arte ha muerto». Wikipedia, autor desconocido, 1920.

Además de la conexión de mi investigación con la hipótesis central de este libro de que existen otras narraciones posibles de la historia — que en ocasiones están ocultas por causas que tienen que ver con consolidar unas determinadas relaciones de poder — me sugirió otras inquietudes relacionadas con Hackitectura. La primera surge cuando entendemos en la obra de Marcus que, aunque coinciden en tiempo y campo de aplicación, no eran las mismas preguntas las que se hacían en la Bauhaus que las que se hacían los dadaístas del Cabaret Voltaire. Lanzar una mirada hacia la Historia del Arte implica tomar postura en torno a las preguntas a las que cada una de las tendencias enfrentó. Si no llegamos a esas preguntas, como intentó hacer Marcus en su libro, podemos quedarnos en la capa superficial de cada una. En esta tesis esta será una de las formas de acercarme: intentar realizar una hipótesis sobre qué preguntas se hizo Hackitectura — o, probablemente mejor enfocado, qué preguntas compartieron y ayudaron a crear junto a la red de iniciativas de la que formaron parte. Porque sí que opino que la fabricación de preguntas distintas a las que les venían dadas fue una inquietud que se repite en su trayectoria.

«Las preguntas, como cualquier otra cosa, se fabrican. Y si no os dejan fabricar vuestras preguntas, con elementos tomados de aquí y de allí, si os las «plantean», poco tenéis que decir. El arte de construir un problema es muy importante: antes de encontrar una solución, se inventa un problema, una posición de problema» [Deleuze y Parnet, 2005, p. 5]

La segunda inquietud se relaciona nuevamente con el trabajo de Haraway y la recuperación que hace de la figura creada por Orson Scott Card en su novela de ciencia ficción *La voz de los muertos* (*Speaker for the Dead*, 1986, Tor Books) con el apelativo de «palabrero de los muertos»<sup>[35]</sup>. Si para Card esta figura cierra los relatos de las personas queridas haciendo corresponsables a quienes están presentes, Haraway lo extiende a aquellas damnificadas en los tiempos de la crisis climática y la pérdida de biodiversidad: «La tarea del palabrero de los muertos es traer los muertos al presente, y así hacer posibles una vida y una muerte más respons-hábiles en tiempos por venir» [Haraway, 2019, p. 114]<sup>[36]</sup>. El objetivo del palabrero de los muertos no son los honores a quien

---

[35] Es la segunda novela de la Saga de Ender, y fue ganadora del Premio Nébula, 1986; Hugo y Locus, 1987. Esta traducción es sugerida por Helen Torres, traductora del libro de Haraway: «Lo hemos traducido como “palabreros”, nombre que da la cultura Wayuu a quien administra justicia a través de la mediación y negociación de conflictos entre diferentes clanes y personas u organizaciones no pertenecientes al pueblo Wayuu» [Haraway, 2019, p. 281].

[36] Una figura similar proponía el científico precursor de las tecnologías de la información y las comunicaciones Vannevar Bush: «El historiador, teniendo ante sí la vasta cronología e historia de un pueblo, establecerá paralelismos por medio de un sendero de información que se detiene únicamente en los elementos más sobresalientes, pudiendo seguir en cualquier momento senderos contemporáneos que lo conducen a través de toda la civilización a una época determinada. Aparecerá una nueva profesión, la de los “trazadores de senderos”, es decir, aquellas personas que encuentran placer en la tarea de crear senderos de información útiles que transcurran a través de la inmensa masa del archivo total de la humanidad» [Bush, 1945, p. 13].

no está, sino la afección que completar sus relatos implica en las personas presentes. Intentar encarnar mediante esta investigación a un «palabrero» del relato de Hackitectura tiene el objeto de los futuros por venir. Pretende ser una investigación sobre cómo hacer antes que una sobre cómo hicimos. Del mismo modo que Marcus busca quien complete la narración de la historia secreta del siglo XX, esta investigación busca reconstruir esa narración, que precede e influye al 15M, para tener más referencias a las que asirnos en el diseño de otros futuros.

Algo parecido ensayamos en el libro *Conversaciones con Antonio Sáseta. Docencia, arquitectura, espacio escénico, vida* (2021, Recolectores Urbanos). Tras su jubilación como profesor de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Sevilla (ETSAS) durante el año 2019, se quiso homenajear a Antonio Sáseta, un profesor que había marcado a una serie de generaciones de arquitectas y arquitectos. El replanteamiento de prioridades que ha supuesto la pandemia - sobre todo las relativas a encontrarnos físicamente - pospuso la realización de un encuentro presencial. En su lugar, a propuesta de Pérez de Lama, coordinamos una serie de charlas en la que la voz de Sáseta sería central en torno a varios de los campos en los que se fundamentó su trayectoria. Estas charlas fueron grabadas y luego transcritas, para finalmente seleccionar los pasajes más representativos dándole forma de libro. Un libro que, si bien sirve de homenaje y revisión a la vida de Sáseta, principalmente interpela a la disciplina y a la ciudad en el momento actual. Sáseta quizá no tenga la producción académica de algunos colegas coetáneos, pero pensar junto a él y sus ideas marca una diferencia como se puede comprobar en el libro y en la presentación que se hizo en La Carbonería<sup>[37]</sup>. Sáseta también ha podido ser parte del principio de la «ruina», con la que iniciaba este texto, de algún inquieto estudiante de arquitectura o escenografía.

«[Marilyn] Strathern me -nos- enseñó una cosa sencilla, pero capaz de cambiar el juego: “Importa qué ideas usamos para pensar otras ideas”. [...] Importa qué pensamientos piensan pensamientos. Importa qué conocimientos conocen conocimientos. Importa qué relaciones relacionan relaciones. Importa qué mundos mundializan mundos. Importa qué historias cuentan historias» [Haraway, 2019, p. 65].

Concluyo esta introducción con qué significa para mí convertir esta investigación en una tesis doctoral. En primer lugar implica añadir una capa de artificiosidad a una vida — o, hablando de Hackitectura, a una trayectoria. Trasladar el relato de una vida al formato de la tesis lleva implícita una cierta abstracción respecto a cómo ocurrieron las cosas en la realidad. Como, por ejemplo, supone su adaptación a unos ritmos basados en capítulos. Aunque no haya sido rígido con la estructura de la tesis presentada sí

---

[37] La Carbonería es un histórico bar del centro de Sevilla regentado por la familia Lira, singular por las actividades sociales y culturales que acoge desde los años 70. Sáseta fue amigo de Paco Lira y tuvo un fuerte vínculo con el espacio.

he tratado de ser consciente de los protocolos que exige y acercarme en lo posible a ellos. Este objeto no solo interpela a las personas directamente afectadas - doctorando, director de tesis, tribunal, Hackitectura - sino también al resto del circuito académico. Pese a ciertas licencias espero haber producido un material útil para estudiantes, investigadores y doctorandos que se quieran acercar al trabajo de Hackitectura. Cualquiera otra cosa habría supuesto un esfuerzo inútil. «Aprenderemos a ser reduccionistas, lo que es tanto como decir que vamos a tomar muchas decisiones para acotar la problemática, definir un campo empírico o construir hipótesis razonables. Pero la diferencia entre un gesto reduccionista y otro manipulador es que el primero revela el código, comparte los motivos, pide comentarios, reconoce los riesgos y admite las debilidades» [Lafuente, 2019]. Esta introducción - quizá extensa en cuanto a definir mi posicionamiento - pretende ser el código que, según sugiere Antonio Lafuente, permite descifrar la historia que se enmascara bajo este formato.

«Cualquier relato tiene necesidad de tener un punto de vista. Escoger cuál no es una operación típica de un cierto modo de contar, sino un pasaje inevitable para construir una historia» [WuMing, 2008, p. 159].

Mi formación es de arquitecto y no de historiador, aunque haya intentado familiarizarme con las metodologías. Mis intentos de acercar esta tesis a la Historia han hecho aparecer muchos conflictos<sup>[38]</sup>. Una de las preguntas que les planteaba en las entrevistas a las personas que participaron en la investigación fue si mi labor era simplemente ayudar a morir a Hackitectura — y al resto de prácticas locales que se dieron en aquellos años. Recuperando a Manuel Alejandro: «Las cosas tan gitanas / Duran poco / Jamás duró una flor / Dos primaveras»<sup>[39]</sup>. Estos conflictos se disiparon cuando mi aproximación se acercó a la estirpe de las historias con minúscula. Sé que esto es una simplificación burda, pero me ayudó a situarme el entender que mi rol ya no iba a ser el historiador sino el narrador. El narrador, siguiendo a Wu Ming [2008, p. 159], hace la labor del historiador pero con objetivos diferentes. En lugar de buscar un acercamiento a la realidad de los hechos - como única - el narrador ha de partir de las versiones ya contadas y a partir de ahí generar nuevas cartografías: «no es cuestión de ser exactos, sino de ser conscientes».

---

[38] Sería un error que se infiriese de esta investigación que Hackitectura y el resto de colectivos que se nombran tuvieron una presencia mayoritaria en la esfera artística. Si lo que se pretendiera abarcar en este trabajo fuera un estudio sobre el arte en España en el cambio de siglo habría que prestar una mayor atención a los elementos inerciales como recuerda Miguel Ángel Ruiz Carnicer: «Un riesgo real al hacer un análisis del periodo es insistir en los elementos de cambio [...] y no reparar en los elementos inerciales o tradicionales» [Marzo y Mayayo, 2015, p. 252].

[39] Esta imagen tan flamenco la reutilizo de Pérez de Lama en el artículo que escribió sobre los veinte años de Indymedia en el número 38 del periódico tabernario El Topo: «¿Qué ocurrió? Digamos que “Las cosas tan flamencas duran poco / Jamas duró una flor dos primaveras”». Cfr en: <https://eltopo.org/wp-content/uploads/2020/06/eltopo38.pdf>.

**NO ODIAS  
A LOS  
MEDIOS.  
CONVIÉR  
— TETE  
EN ELLOS.**

Fig. 11. Ilustración para el artículo de Pérez de Lama el periódico El Topo titulado *INDYMEDIA 1 – GAFAM 42 (1999-2020)*. Reutiliza para la ocasión el lema principal de Indymedia. Ricardo Barquín, 2020.

Las historias están mediadas por una serie de narrativas y tecnologías que surgen a partir del «hecho». Las narrativas son la serie de transformaciones que hacen de un hecho que ocurre en un lugar y un momento específico algo asimilable para conectar con las sensibilidades de aquellos que no están presentes: «Intentemos preguntarnos ahora qué es en realidad un “hecho”. Digamos que se trata de un evento acontecido en el mundo: X mata a Y. Aparte de los testigos oculares, para todas las demás el hecho será una frase, es decir la información de que “X ha matado a Y”. El elemento lingüístico introduce de repente una variable más» [WuMing, 2008, p.109]. El otro elemento que media en la transición del hecho a la historia son las tecnologías. Nos recuerda Ted Chiang que la escritura es la primera tecnología que media en la construcción de las memorias en torno a nuestras historias: «Nos convertimos en cíborgs cognitivos en cuanto nos volvemos lectores fluidos, y las consecuencias son profundas. La idea de que los relatos del pasado no deberían cambiar es producto de la reverencia de las culturas alfabetizadas hacia la palabra escrita» [2020, p. 161]. Las formas de salida de estas historias pueden ser múltiples pero siempre mediadas por estas dos capas narrativas y tecnológicas: leyenda, copla, cuento, novela, fotografía, película, web, meme... y, sí, tesis doctoral.

Mi investigación desde entonces ha buscado cómo formular la información que he obtenido sobre Hackitectura para componer, y ayudar a que se compongan, historias a su alrededor. La tesis doctoral es entonces entendida como un tipo concreto de historia, enfocada a ser recuperada en el marco de la academia. Como propone Chiang :«La gente está hecha de historias. Nuestros recuerdos no son la acumulación imparcial de cada uno de los segundos que hemos vivido; son la narrativa que hemos ensamblado a partir de momentos escogidos» [2020, p. 148]. En la narración que prosigue en el capítulo de *Desarrollo* se enumerarán muchos de los hechos en que tomó parte Hackitectura. Pero el objetivo no es que los lectores sean capaces de catalogarlos sino desarrollar una historia y que esa historia conecte con otras historias: «Para comprender lo que somos, no bastan los hechos, nos hace falta una historia» [WuMing, 2008, p. 160]. Mientras el hecho es un elemento estático, la historia es capaz de ser un catalizador de los afectos<sup>[40]</sup>. Enfocar esta investigación como una historia implica una intención de hacerlas presente en la gente, de buscar las asociaciones entre su ahora y los ayeres que recorrieron un camino que ahora parece imposible de plantear<sup>[41]</sup>.

---

[40] Cfr en: «Los hechos no se tocan si son cuerpos inanimados. Pero las historias son máquinas para la transfusión de sangre, dispositivos para activar emociones» [WuMing, 2008, p. 156].

[41] Recuperar la narrativa de los derrotados en palabras de McKenzie Wark: «En la década de los noventa todavía parecía posible dar forma a un futuro diferente para internet, y hubo muchas luchas (técnicas, políticas, legales y culturales) en torno a su forma emergente. Ganamos algunas batallas, pero perdimos la guerra. [...] Pero esta no es razón para fingir que no existió. Al contrario, todavía queda trabajo para narrar y analizar las luchas de aquel período, y las que continúan, como expresiones relativamente nuevas de qué tipo de mundos son posibles en y contra las fuerzas de producción en estos tiempos» [2021, p. 99].

«Se podía decir que mi consciencia se codificaba en la posición de aquellas diminutas hojas, pero sería más preciso decir que se codificaba en el cambiante patrón de aire que afectaba a aquellas hojas. Al observar las oscilaciones de aquellas escamas de oro, vi que el aire no se limita, como siempre había dado por hecho, a proporcionar energía al motor que lleva a cabo nuestros pensamientos. Todo lo que somos es un patrón de flujo aéreo. Mis recuerdos estaban inscritos no como muescas sobre láminas ni en la posición de unos interruptores, sino como persistentes corrientes de argón» [Chiang, 2020, p. 38].

En su novela corta *Exhalación* (2020, Sexto Piso), Ted Chiang nos presenta una sociedad compuesta por androides. Uno de esos androides con conocimientos anatómicos, preocupado por una pequeña inexactitud que - entiende al final - les lleva a la extinción, decide investigar cómo funciona su cerebro - un conjunto muy complejo de mecanismos - y descubre que la memoria de cada androide, y con ello el conjunto que compone su sociedad, no se inscribe sobre discos duros o láminas infinitamente delgadas de oro sino en los flujos de aire que atraviesan su cerebro. Me gusta pensar que existe semejanza entre cómo funciona la memoria en los androides de Chiang y cómo lo hace la nuestra. Que frente a otros posibles futuros transhumanos, donde nuestras memorias se escriben sobre chips y en servidores remotos<sup>[42]</sup>, seguiremos siendo seres dependientes de vínculos emocionales que provienen de los pequeños cambios de presión. Cambios de presión que dependen de una inflexión en la voz de una narradora convincente, de una atmósfera primaveral que hace a nuestras terminaciones nerviosas estar más atentas o de una ciudad que es capaz de desprender por sus poros historias inenarrables. Que son esas fabulaciones, y no los hechos, los que nos hacen romper los límites de lo posible. Los que nos inspiran. Que en esos flujos de aire, esas memorias intangibles que contienen sus historias de vida, sí se encuentra una alternativa que hace posible la supervivencia para esa sociedad de androides.

«Me gustaría hacer una defensa de lo oral, que permite la generación de esas leyendas urbanas, pequeños mitos que se van creando y tú reescribes lo que te han dicho y le añades de ti y así vas construyendo historias que nos van hilando unos a otros y quizá mutando... y eso es interesante. No olvidar que lo oral tiene esa cosa tan valiosa... A nosotros nos han llegado historias de otra gente que nos han contado — a veces más potentes de lo que realmente fueron»<sup>[43]</sup>.

---

[42] El capítulo *The Entire History of You* de la serie *Black Mirror* - tercero de la primera temporada - es un ejemplo de este tipo de distopías. En cualquier caso, y pese a disponer de ese «archivo de hechos» mediante un chip implantado que pueden revisar en cualquier momento, los protagonistas del capítulo generan a partir de ellos su versión subjetiva de los hechos. Sus historias.

[43] Extracto de una intervención de Santiago Barber durante la primera sesión del proyecto de investigación *Hackitectura y otros colectivos. Una memoria transmitida - casi – oralmente*.



Igual que Hackitectura recuperaba y actualizaba fábulas previas y les daba nuevas formas, creo que es necesario que lleguen otras personas que revuelvan el trabajo de Hackitectura y generen otras formas. Porque Hackitectura era principalmente historias que seducían a quienes no se conformaban<sup>[44]</sup>. Lo que prosigue, por lo tanto, son historias. En concreto cuatro historias en torno al territorio de las que participa Hackitectura. Esta tesis, por sí sola, es un paso insignificante en el camino de recuperar estas historias. Pero me cabe la esperanza de que alguien la recoja y genere otra historia, y a su vez la haga accesible en lenguaje y código para que otras generen sus propias historias como un *cat's cradle*<sup>[45]</sup>. Esta investigación - incluida la tesis doctoral que les presento - es parte de mi búsqueda activa como investigador el generar un relevo que ahora mismo siento que no aparece. Necesitaba explorar este camino, aunque lleve al fracaso. Por eso es importante.

«Tenemos que pasar el relevo de alguna manera, heredar el problema y reinventar las condiciones para un florecimiento multiespecies [...] en un tiempo de extinciones masivas y genocidios multiespecies impulsados que arrastran a personas y bichos a un torbellino. Tenemos que “atrevernos a generar” el relevo; es decir, crear, fabular, para no desesperar; para quizás llegar a inducir una transformación, aunque sin la lealtad artificial que sería hacerlo “en nombre de una causa”, no importa cuán noble pueda llegar a ser» [Haraway, 2019, p. 201].

---

[44] Cfr en: «Capturábamos la imaginación de muchos *hackers* y de muchos activistas. Con ellos construíamos los proyectos. Éramos capaces de «liderar» a nivel de propuesta una generación (española y europea) que quería experimentar de manera radical qué se puede hacer en la frontera, qué se puede hacer con la tecnología, qué se puede hacer con internet... siempre al límite de lo imposible, de la ciencia ficción. Conseguíamos un *think tank* con un nivel de radicalidad y de praxis muy experimental» [DeSoto citado en Sánchez-Laulhé, 2020, p. 105].

[45] Haraway habla de hacer figuras de cuerda (*string figures*) o *cat's cradle* como una manera de construir algo junto a otras: «Jugar a figuras de cuerdas va sobre dar y recibir patrones; dejar caer hilos, fracasar y a veces encontrar algo que funciona, algo consecuente y hasta bello, algo que no estaba allí; va sobre transmitir conexiones que importan, sobre contar historias con manos sobre manos, dedos sobre dedos, puntos de anclaje sobre puntos de anclaje; sobre elaborar condiciones para el florecer finito en terra, en la tierra» [2019, p. 32]. En español, el nombre más habitual para estos juegos es «juego de la cunita».