

Fig. 35. Esquemas y dibujos de Toyo Ito para su proyecto *Pao Nómada*. Ito, 1985.

## Fase de experimentación (2001-2004).

La forma colectiva surgida tras las primeras experimentaciones en el espacio público con *streaming* adquiere el nombre de «wewearbuildings» – se puede observar en el nombre elegido esa misma dimensión social que Mann intuía. Aunque unos años después el colectivo se divide, y una de las escisiones sería el *kernel* de Hackitectura, se mantuvo una fuerte relación a modo de red ampliada: sus correos en ese periodo siguen estando vinculados a *wewearbuildings.cc* y cuando se convierten en cooperativa adquieren el nombre de WWB Sociedad Cooperativa Andaluza. *Wewearbuildings* es un elemento intermedio entre las aproximaciones técnicas de Mann y otras aproximaciones más conceptuales y territoriales como las de Toyo Ito, principalmente la *Pao Nómada* (1985-1989). *Pao Nómada* (fig. 35) es un prototipo de vivienda para mujeres en el muy tecnológicamente avanzado Tokio de finales de los 80. Una simple envolvente, que a su vez puede ser una pantalla y que conecta una habitante digitalizada y la ciudad, en una superposición de velos<sup>[1]</sup> de la que también forma parte su vestimenta.

«Precisamente la muchacha que vive sola y que vaga por la inmensa llanura de los media llamada Tokio, es la que más disfruta de esta ciudad, pero, ¿qué es una casa para ella? El concepto de casa para ella está desperdigado por toda la ciudad y su vida pasa mientras utiliza fragmentos de espacio urbano en forma de collage. [...] La muchacha nómada deambula por estos espacios muy de moda y pasa la vida cotidiana como en un ensueño» [Ito, 2000, p. 62].

Siguiendo a Felix Stalder, en el espacio de los flujos — definición que en el cambio de siglo prevalece por la influencia del trabajo de Castells — el papel del diseñador / arquitecto es generar situaciones con un grado de incertidumbre, de falta de control. Podemos diseñar alguno de los elementos, pero no podemos pretender diseñar formas tecnológicas de vida. Ellas emergerán a partir de nuestros objetos pero también de condiciones externas a ellos. Esto no disminuye la importancia del diseño, pero cambia sus características<sup>[2]</sup>. Esa figura del diseñador / arquitecto que rediseña espacios urbanos con un grado de apertura a lo inesperado se explora en la serie de acciones que se dan entre 2000 y 2003, primero bajo el nombre de «tanque mediático» o *Media Tank* (Sevilla, 2000/ Tarifa, 2001/ Barcelona, 2001); luego *Plug & Play Social Event* (Atenas, 2002/

---

[1] Los velos o capas son una referencia también para el cibernético de William J. Mitchell: «I surround myself with successive artificial skins that continually vary in number and character according to my changing needs and circumstances» [Mitchell, 2003, p. 8].

[2] Stalder es moderador de *Nettime* desde 1998. Esta cita corresponde a su texto *Space of flows: Characteristics and strategies* extraído de su conferencia en el encuentro *Doors of Perception*: «As meaning and functionality move from the object of design into relationships created by flows, the object in itself becomes incomplete. One cannot know what the full shape of an object is before one tries it out by inserting it into a specific intersection of flows. There it takes on a kind of life of its own» [Stalder, 2002].

Sevilla y Corvera, 2003); y, finalmente, la *Habitación de la multitud conectada* (Bilbao y La Rábida, 2003). Esta serie permite al colectivo abrirse a las redes nacionales y, posteriormente, internacionales.

Aunque el registro de estas primeras acciones es escasa frente a las acciones desarrolladas como *Hackitectura* a partir de 2003, podemos seguir la pista a varias de ellas. El *Media Tank* es un proyecto con varias versiones. En aquella época DeSoto y Moreno son aún estudiantes de la Escuela de Arquitectura y aprovechan estas iniciativas para presentarlas en paralelo a centros artísticos y culturales y como ejercicios para la Universidad — sin embargo esta no fue una apuesta muy fructífera, ya que les costó hacer entender esas aproximaciones pioneras a la arquitectura a un cuerpo docente anquilosado. En Sevilla tuvo varias instancias. Una de ellas se realizó en paralelo a la instalación *Villa Ardilla* en la Noche de San Juan de 2001, como parte del encuentro organizado por la Plataforma Alameda Viva. Cuentan algunas crónicas que fue un éxito hasta que llegó cierto desacuerdo entre la sesión pinchada en el *Media Tank* y los deseos de varios compañeros activistas (fig. 105a). Luego viajó a Tarifa como complemento de la infraestructura coordinada por Las Agencias — mencionadas en la *Interferencia* anterior — para el *BorderCamp* (fig. 111). Allí, Las Agencias se había presentado con un proyecto muy cercano, el *Show Bus*, pero ni ellos ni el resto de activistas europeos consiguieron arrancar el *streaming* hasta que aterrizó el equipo de Sevilla - aún difuso, con nombre provisional - y usando como *router* un teléfono de última generación consiguieron la conexión<sup>[3]</sup>. La última disposición del *Media Tank* fue en Barcelona (fig. 120a), invitados a la edición *Density* del segundo Festival de Arquitectura Emergente EME3 que se celebró en el CCCB en octubre de 2001. Invitados para coordinar un taller sobre arquitectura zapatista por Javier Planas, el *Media Tank* suponía una versión del proyecto situacionista de facilitar un arsenal de elementos arquitectónicos para transformar el espacio urbano adaptado al espacio de los flujos - a través de imágenes, sonidos o herramientas digitales - en lugar de al espacio de los lugares.

Pablo DeSoto definió esa manera de intervenir como «arquitectura gonzo»<sup>[4]</sup>: «la construcción de una situación, - en el sentido de los situacionistas, valga la redundancia -, arquitectónica, urbana, en la que los participantes son arrastrados a una experiencia radical, transgresora, confrontacional, que llega a límites de ebriedad extática; que da lugar, -en palabras de Vaneigem -, a la poesía que cambia la vida y transforma el mundo. La diferencia, o el valor adicional, respecto de una buena fiesta / rave, o una buena

---

[3] Aunque se desarrollan las cuestiones técnicas en la *Interferencia 03: Wikipiazza* (2006), en este caso sí precisaremos que el software usado fue *RealProducer* y el servidor cedido por *PirateTv*.

[4] Este texto de título *Arquitectura Gonzo / el mediA\_tanK*, escrito en 2002, formó parte del repositorio de textos y referencias que luego formarían la tesis doctoral de José Pérez de Lama, quedando finalmente descartado. Se puede recuperar en: [https://web.archive.org/web/20040423192353/http://home.earthlink.net/~osfavela2002/dglandia\\_2002/dglandia02\\_03.html](https://web.archive.org/web/20040423192353/http://home.earthlink.net/~osfavela2002/dglandia_2002/dglandia02_03.html)

mani, sería una explícita dimensión espacial - artístico - política del evento». El *Media Tank* es una máquina arquitectónica urbana. En las primeras instancias consistió en un mobiliario urbano móvil, pero de tracción humana. En Barcelona tuvo la esencia de las construcciones modulares, viajando desmontado y acoplándose *in situ*. Los componentes de esa instancia eran ordenadores, proyectores, sistemas de sonido, video... incluso una barbacoa — un complemento habitual de las intervenciones de Cirugeda — que generó cierta polémica en EME3. Las siguientes versiones planeadas - aunque no llegaron a ser ejecutadas - evolucionarían principalmente en su parte física, buscando un desarrollo parecido al de un vehículo blindado con un sistema CPU, tres videocámaras - dos delanteras y una trasera - , sensores y una antena para que pudiera ser controlado remotamente con un *joystick* conectado a un ordenador portátil (fig. 120b). La tracción se planteaba con un sistema de orugas, permitiendo el acceso a aceras, con dos motores eléctricos. Las maquetas analógicas y digitales mostraban el proyectado *Media Tank* como una mezcla de vehículo oruga del ejército, los *Critical Vehicles* de Wodiczko y los dibujos de Ron Herron para la *Walking City* (1964).

Los *Plug & Play Social Events [P&P/SE]* surgen a partir de una convocatoria desarrollada en 2002 para la Olimpiada Cultural de Atenas de 2004 (fig. 121). En ese proyecto, realizado por quienes luego serían el *kernel* de Hackitectura junto a Marina Lora, María José Chacartegui - ambas muy integradas en aquella época - y Valentini Kaimaki, se definen estas intervenciones en base al encuentro de cuatro conceptos:

1/ El libro de John Arquilla y David Ronfeldt *In Athena's camp*, donde se remarca la importancia de la información y el conocimiento - del que Atenea es diosa - respecto a la fuerza en los conflictos sociales.

2/ La aproximación entre los escenarios virtuales de la red y los videojuegos y el imaginario contemporáneo de los paisajes urbanos – elementos ya expuestos por Moreno y DeSoto en el *Media Tank*<sup>[5]</sup>.

3/ Una versión actualizada del set de herramientas para la transformación del medio urbano situacionista, pero ahora compuesta por imágenes y sonidos, ondas y campos electromagnéticos – o sea, un «neo-situacionismo» o «tecno-situacionismo».

4/ La identidad cibernética – organizada en red, descentralizada, intercambiable y en continua transformación – como materia de acción para los diseñadores de situaciones: «la arquitectura cibernética [se desarrolla] a partir de las ideas hibridación, pluralidad, horizontalidad y performance» [Pérez de Lama, 2006a, p. 66].

«The P+P/SE is a mix of instant city, reclaim the streets action and cultural rave, where people and social organizations using state of the art, technological infrastructure, transform an urban space by way of managing information flows, that is using images

---

[5] Una aproximación interesante a este campo la aportó José María García Montes con su trabajo para la suficiencia investigadora *ReLOAD: Una visión panorámica a las relaciones entre los Videojuegos y la Arquitectura* dirigida por José Pérez de Lama en 2010.



Fig. 36. Superior (fig. 36a): Fotografía de participantes en la *Cartuja Beta Rave* alojados en casa de Pérez de Lama. Pérez de Lama, 2003.

Inferior (fig. 36b): Fotograma de la secuencia filmada en la *Cartuja Beta Rave* para la película *Sevilla 2030* de Juan Sebastián Bollaín. Metraje 17:43. Bollaín, 2003

and audio, in an anti-spectacular, richly interactive, participatory, educational, creative and intergenerational way»<sup>[6]</sup>. Toda esta arquitectura de los eventos consistía en conectar a la red los espacios que se habitan - con el mayor ancho de banda posible -, recibir datos desde distintas geolocalizaciones en tiempo real y a su vez emitir hacia la Red lo que sucede en el encuentro entre los datos recibidos y la acción producida localmente. Todo ello se proyecta en el propio espacio del evento, «dotándolo así de una segunda piel fluida, real/virtual e interactiva»[Pérez de Lama, 2006a, p. 59].

### **Cartuja Beta Rave y Multitud Conectada. La red también se encuentra físicamente.**

En enero de 2003 se realiza el encuentro *P&P/SE* de la Cartuja, también conocido como *Pure Data Beta Rave*. El evento se realiza en una antigua vía para trenes del AVE - Tren de Alta Velocidad - durante la Expo 92, construida y dejada de utilizar ese mismo año — una «ruina ballardiana»<sup>[7]</sup>. Pretende ser una acción rupturista tanto en estética como en prácticas. De hecho Juan Sebastián Bollaín graba parte del evento (fig. 36b) para utilizarlo en su película *Sevilla 2030*, una puesta en crisis del Plan General de Ordenación Urbana de Sevilla. El apeadero supuso un marco de estética muy ciberpunk por sus cubiertas de estructura textil tensada – que permitían la proyección de vídeo – y su tamaño y emplazamiento que permite un carácter ruidoso y festivo sin perturbar al vecindario. Tomaron una conexión *wireless* del Centro de Control de Tráfico de Sevilla, situado a una cierta distancia<sup>[8]</sup>, trajeron dos generadores para proveer de corriente eléctrica, siete video-proyectores y dos equipos de sonido. La escenografía se completó con el reciclaje de varias carcasas de cajeros automáticos arrambladas en los alrededores a modo de barricada, donde se instalaron los ordenadores, «maletines» y periféricos.

*P&P/SE Cartuja* suponía el primer evento de Hackitectura como colectivo: tras un periodo en el que se había «decantado» quiénes seguían formulando hipótesis en torno a estos modos de acción y con el lanzamiento de la web de *hackitectura.net*. El evento,

---

[6] Texto explicativo del proyecto incluido en el segundo panel presentado al concurso de Atenas, 2002. En pocas palabras se hace referencia a Archigram (*Instant city*), movimientos sociales por el derecho a la ciudad (*Reclaim the streets*) y a la autoorganización (*raves*).

[7] Se hace referencia al novelista británico J.G. Ballard y su concepción distópica del futuro y el presente donde nos encontramos rodeados de paisajes desoladores creados por el hombre. El concepto de «ruina ballardiana» haría referencia a esas construcciones contemporáneas que adquieren el estatus de ruina por la imposibilidad de mantener ni el uso ni las cualidades tectónicas, en general por una planificación pobre y especulativa.

[8] Hasta la adquisición de una antena satelital bidireccional – pero también una vez conseguida – la arquitectura de estos eventos se fundamentan en conceptos como «rango», vinculado a la conectividad de sus habitantes: «In an electronically nomadicized world I have become a twolegged terminal, an ambulatory IP address, maybe even a wireless router in an ad hoc mobile network. I am inscribed not within a single Vitruvian circle, but within radiating electromagnetic wavefronts» [Mitchell, 2003, p. 58].

con ciertas disonancias en su funcionamiento, funcionaba con un gran nodo local al cual llegaron programadores y aventureros de toda la geografía española — en una red construida los meses previos — y una serie de nodos conectados remotamente: El Viso del Alcor, Barcelona, Alicante, Montreal, Londres, Buenos Aires, Los Ángeles, Porto Alegre y Estrasburgo. Se recibió señal de buena calidad desde Barcelona, Buenos Aires y, puntualmente, desde El Viso pero no fue buena la emisión hacia fuera. En el nodo local se mezcló la presencia de programadores y expertos en red - Riereta o *Lavapiés Wireless* -, creadores en audio/vídeo - Telenoika -, raveros y activistas, como las Mujeres de Negro que introdujeron la temática de la frontera - la cual iba haciéndose hueco en la agenda del colectivo. Esa sensación de haber estado viviendo un momento único, con sus pequeños problemas, se quedó en el imaginario de los distintos colectivos<sup>[9]</sup>...

De este periodo es también la base de datos multimedia interactiva *WZH*, realizada en colaboración con ZEMOS98<sup>[10]</sup>. Esta base de datos partía de unas lógicas muy parecidas a la que unos años después se plantean en Youtube o Vimeo. En este caso tenía un perfil más especializado basado en acopiar información multimedia sobre temas que tuvieran a la metrópolis contemporánea en su eje. Por ello quedaba organizada en torno a una serie de etiquetas inicialmente: ATR-arquitectura; a[u/c]tonomía; catástrofes audiovisuales; identidad (arquitectura) cyborg / *wewearbuildings*; freiriana; *hackitectura* / urbanismo anarquista; *tekknoborderss*; el tumulto (nuevas acciones políticas); la ciudad como escenario de videojuegos; zapatista. Estos temas fueron la base de la producción de *Hackitectura* durante su actividad como colectivo. También del colectivo ZEMOS98 y de Voluble, que aún mantiene la etiqueta de *Catástrofes audiovisuales* para varios de sus espectáculos. Aunque el objetivo era que esas etiquetas quedaran obsoletas a través de la apropiación colectiva de la plataforma, a la que cualquier usuario de Internet podría acceder mediante un formulario php subir sus producciones a la base de datos.

---

[9] El evento P&P/SE Cartuja se gestionó desde una wiki para desarrollar la programación colectivamente. También sirvió de foro y permite recuperar las valoraciones del evento: «la gente de r3 valora esta beta\_rave como una de las mejores a las que ha asistido» [Riereta]; «a eso es a lo que hay que dirigirse, a lo que hay que aspirar... pure communications ;-» Y esto es solo el principio\_demostrando el poder de interferir» [Nexus]. También se pueden recuperar las primeras aproximaciones al desarrollo de un Medialab en Sevilla, uno de los objetivos del colectivo durante su trayectoria: <https://web.archive.org/web/20040130021625/http://www.hackitectura.net/wiki/phpwiki-1.3.3/index.php/ProyectoMedialabsevilla> .

[10] Iniciada en 2003, se encuentra caída actualmente. Cfren: <https://web.archive.org/web/20061209014344/http://www.hackitectura.net/wzh> .

«El tiempo real, la emisión abierta y la participación desde distintas geolocalizaciones y su puesta en escena son las claves para redefinir la arquitectura y activar el nuevo espacio público» Pablo DeSoto en *Okupa Futura*, Corvera (Asturias), 2003.

El año 2003 supuso la transición entre las intuiciones colectivas y una producción más concreta. A ello ayuda una aproximación teórica que se va depurando y unas redes que se van consolidando. En pocas semanas se juntan la presentación en Straddle3 - colectivo con una praxis muy conceptual en esa época debido a la presencia de Joan Escofet y la participación de Josep Saldaña -, la realización con una estética más depurada del tercer evento *P&P/SE* en el Centro Social Federica Montseny de Corvera bajo el nombre de *Okupa Futura* (fig. 137), la presentación de la Multitud Conectada e Indymedia Estrecho en el Palacio Euskalduna de Bilbao dentro de la programación del encuentro *rkArte* (fig. 140) y la participación en el encuentro de mediactivismo *Media Space Invaders*, coordinado por Platoniq y el Goethe Institut, en el CCCB<sup>[11]</sup>(fig. 139) En este último encuentro comparten espacio con Florian Schneider – <nettime>, NoBorder Network, *Everyone is an Expert* -, Micz Flor – Luxus cont -, Ursula Frohne, Espiral, Candida TV, Las Agencias, Straddle o Riereta. Sumado a la presencia de Pablo DeSoto en Barcelona y los viajes de los miembros del colectivo a distintos eventos que acontecían por la geografía europea supuso una activación en la esfera cultural y artística nacional y europea, en la que los nuevos medios se hacían con su pequeña cuota de participación.

*La Multitud Conectada* (Vol. 01, pp. 18-21) supone para el colectivo la validación de esta serie de proyectos en torno a la creación colectiva en el espacio de los flujos y la apertura a aplicaciones concretas, donde se darán sus acciones más reconocidas. Realizada en la sede de La Rábida, Huelva, de la Universidad Internacional de Andalucía (UNIA) en septiembre de 2003 dentro del encuentro multiformato *Reunión 03*, consistió en un taller / laboratorio que reunía a «hackers, media-artistas y activistas para el pensamiento y la acción en torno a la construcción de *un mundo en el que quepan muchos mundos*» según el texto producido por José Pérez de Lama para el folleto promocional de *Reunión 03* producido por la UNIA. Hackitectura, como entidad en continua desconfiguración y reconfiguración, incorporaría además del *kernel* a José Luis Tirado y ZEMOS98 (Pedro Jiménez, Felipe G. Gil) – muy presentes en la acción de esos años –, Jaume Nualart, Iván Pizarro, Manuel Molina, Ramiro Consetino (Rama), Griselda Cadella, Pablo Martín (Caedes), Lluís Gómez, Valentina Masseri, Yves Degoyon o Mike Harris, aunque la composición con el resto de participantes de *Reunión 03* fue constante y con ello que tuvieran colaboradores que estaban incluidos inicialmente en otras áreas como David Gómez o los componentes de Rizoma (Javier Toret, Jorge Dragón...).

---

[11] A título algo más personal, también participa José Pérez de Lama en un proyecto experimental sobre habitares digitales promovido por Fran Ilich llamado *Big (B)Other*. Era una especie de Gran Hermano textual con base en la red desarrollado junto al Walker Art Center: <http://bigbother.walkerart.org/index.html> .





Fig. 37: Espacio de trabajo de *La Multitud Conectada* en La Rábida — en primer término, Manu Molina. Pérez de Lama, 2003.

Hackitectura intenta situar este evento en la escala de los principales eventos artístico-activistas a nivel europeo con la adquisición y puesta en funcionamiento de una antena satelital para conexión bidireccional a Internet (fig. 151b). Este sistema de antena más codificador / descodificador conectado a un equipo informático convencional permitía, según la propia Hackitectura, «la conexión a la red de internet con total autonomía respecto de las redes terrestres de telefonía o cable. El interés de experimentar esta tecnología dentro de un contexto artístico-activista consiste en investigar aplicaciones de interés social no consideradas o previstas por las grandes empresas que gestionan y distribuyen el servicio». En ese momento existían solo tres equipos en Europa trabajando estas tecnologías en el ámbito artístico/activista: Florian Schneider y el proyecto *Everyone is an expert* – con quien acababan de coincidir en el encuentro *Media Space Invaders* –, psand – equipo de Londres del que forma parte Mike Harris y que a partir de entonces se convertirían en parte de la red satelital de colaboradores de Hackitectura –, y Marko Peljhan y el proyecto *Makrolab*. El vínculo con los *tactical media* – ya trabajado con anterioridad – se ve implementado con una lucha para el control de las tecnologías a partir de las propias infraestructuras y medios ya que eran conscientes de que «su desarrollo próximo dependerá de las estrategias y fuerzas que lleguen a poner en juego los actores que defienden unos y otros modelos»<sup>[12]</sup> [Pérez de Lama, 2006a, p. 82].

*La Multitud Conectada* supuso la primera iteración de medialab temporal realizado por el colectivo (fig. 37). Se instalaron varias redes locales *wifi* y Ethernet con capacidad de hasta 60 personas conectadas a partir de 20 terminales – portátiles, sobremesas y estaciones de trabajo –, cuatro proyectores, equipo de sonido y webcams, con *streamings* (*webcastings*) de todo lo que iba aconteciendo de manera continua<sup>[13]</sup>(fig. 149a). Aprovechando una serie de toldos, la principal instalación se realizó en el patio, complementándose con una serie de salas de reunión y un bar que les daba servicio hasta las 2 de la mañana (fig. 149b). Habría dos líneas de trabajo: una más técnica con el desarrollo de *Al Jwarizmi* y de nuevas funciones para *Pure Data*; otra más conceptual con la expansión de Indymedia Estrecho y, sobre todo, en la que se trataba de definir qué implica hablar de la «multitud conectada» (fig. 153).

Los diferentes textos preparatorios del taller de *La Multitud Conectada* suponen una definición de la ecología de las prácticas a la que se siente vinculada Hackitectura. «Ecología de las prácticas» es un concepto de Isabelle Stengers que se refiere a las maneras en que prácticas diferentes llegan a coexistir respondiendo a obligaciones divergentes [Stengers, 2014]. Además de textos de referencia para el colectivo desde sus inicios como el *Manifiesto cyborg* de Donna J. Haraway, *Mil mesetas* de Gilles Deleuze

---

[12] Hacen referencia al conflicto en disputa entre los sistemas centralizados y de código cerrados y los sistemas de redes no jerárquicas y de código abierto, con batallas explícitas como la de la Propiedad Intelectual y otras agendas más ocultas como el control de las infraestructuras.

[13] Cfr en *Devenires ciborg*, p. 96 [Pérez de Lama, 2006a].

y Felix Guattari (D+G), *La era de la Información* de Manuel Castells o los textos situacionistas, ciberpunks y zapatistas; durante el periodo 2000-2003 aparecen una serie de ensayos con proposiciones que Hackitectura irá incorporando a sus prácticas, ya sea en forma de textos o de acciones: *Imperio* y *Multitud* de Michael Hardt y Antonio Negri, *Networks and Netwars* de John Arquilla y David Ronfeldt (A+R), *Smart Mobs* de Howard Rheingold, *La Ética Hacker* de Pekka Himanen, *Me++* de William J. Mitchell o los producidos por miembros de la red <nettime> como Critical Art Ensemble o Lovink y Schneider. Por otro lado, una serie de prácticas a las que en la introducción de este capítulo empezamos a hacer referencia, van generando un repositorio de técnicas, experiencias y miradas situadas en ese campo habitado por las prácticas artísticas, el activismo – especialmente el que tiene que ver con la escala global - y las tecnologías de la comunicación.

### **Desarrollo conceptual junto a la acción. Un medio en continua construcción.**

Este entorno es donde Hackitectura pretende que se sitúe su producción y para ello va generando una serie de conceptos<sup>[14]</sup> que cualifican espacialmente estas prácticas. El año 2003 es fructífero en este aspecto - cuestión probablemente relacionada con su participación en un mayor número de foros - y se concretan una serie de textos seminales del colectivo que, aunque firmados por Pérez de Lama, son deudores del trabajo colectivo de Hackitectura. El primero, titulado *Flujos antagonistas / geografías de la multitud*, fue publicado en el número 5 de la revista digital *Centrodearte* y, posteriormente, en la Revista del Departamento de Historia, Teoría y Composición Arquitectónicas de la Universidad de Sevilla. Desde el título se recogen varias referencias importantes: «flujos» hace referencia al espacio de los flujos propuesto por Castells – ya definido – y «multitud» a la definición del ente antagonista a las fuerzas imperiales que proponen Hardt y Negri en *Imperio* — que luego ampliarían en *Multitud* (2004). Se sitúan por primera vez en los textos otra familia de conceptos en los que venían trabajando desde sus acciones y que les acercan al entorno de <nettime><sup>[15]</sup>: *tactical media*, producción flexible, nueva acconomía, *commons*, *swarming*. Este texto también hace referencia al proyecto de La Grieta. La Grieta era un proyecto alrededor de los movimientos sociales situados en Lavapiés (Madrid) que pretendía profundizar sobre los habitares híbridos,

---

[14] Hackitectura asume la importancia de detenerse en producir no solo desde la praxis sino también en la búsqueda de nuevos conceptos – algunos a través de neologismos – que les ayuden a construir otras formas de territorio: «La producción de conceptos da lugar a nuevos “acontecimientos de lo real” (Deleuze, 1999). De una manera más práctica y concreta, podemos decir que cuando asumimos una cierta interpretación del mundo, una teoría, ésta contribuye a la producción de nuestra subjetividad, convirtiéndose en guía de nuestra acción sobre el mundo, reforzando así su “veracidad”» [Pérez de Lama, 2016]

[15] Tanto Pablo DeSoto como José Pérez de Lama escriben puntualmente en <nettime>, pero ellos no se llegan a sentir como contribuidores centrales de esta lista de distribución como sí serían otros colaboradores del colectivo como Fran Ilich, Florian Schneider o Brian Holmes.

entre los espacios de los lugares y de los flujos. No pudo llevarse a cabo debido al desalojo de varios de los espacios implicados. Finaliza el texto de Pérez de Lama con un relato que hace un *detournement* sobre otro relato<sup>[16]</sup> de William Gibson y Bruce Sterling titulado *Estrella rojinegra, órbita de primavera*:

«2030, estación espacial rusa de Kosmogrado. Tras 40 años en órbita los hongos y las vibraciones lo invaden todo. Desde las escotillas se observan unos globos para captación de energía solar de los EU; los norteamericanos no habían sido capaces de competir con los proyectos espaciales rusos...

El coronel Korolev, héroe de la carrera espacial soviética, 70 años, lisiado en una explosión espacial, organiza un nuevo motín del Potemkin. Moscú quiere desmontar el programa espacial. Las intrigas políticas de la Tierra se reproducen en la estación... El agente de la KGB al mando político en la base le suministra una droga psiquiátrica prohibida llamada “Pánico”... Finalmente, la revuelta concluye con la huida de los amotinados cuyas cápsulas caerán en la China Central.

La estación, semidestruida tras las luchas entre los amotinados y los soldados fieles a la kgb, queda abandonada a su suerte, con Korolev, que ya no quiere volver a la Tierra, como último tripulante. Sin energía, la estación ira perdiendo órbita. En unas semanas se desintegrará al chocar con la atmósfera terrestre...

Esperando el final del sueño soviético del espacio, Korolev está entregado a la nostalgia negra, cuando oye extraños ruidos:

[...] sabía que tenía que ser un sueño. La compuerta se giró hasta abrirse. En la luz azul y titilante de película antigua, vió que la mujer era negra. Largas trenzas rastas de pelo mate flotaban alrededor de su cabeza como cobras. “Anouk”, dijo en castellano, “¿tienes que ver esto!” Una segunda muchacha, delgada, y escasamente vestida, con un cinturón cargado de herramientas, apareció flotando detrás de ella y se puso a su lado.

“¿Está vivo?”

“Por supuesto que estoy vivo”, contestó Korolev con un ligero acento ruso.

La segunda muchacha flotó hacia dentro avanzando por encima de la cabeza de trenzas. En su brazo, un tatuaje con motivos fractales y la leyenda <laGRIETA\_hack / el labo se keda>.

---

[16] El texto original de Gibson y Sterling se llama *Estrella roja, órbita invernal*. Escrito en 1983, forma parte del conjunto de relatos recogidos en *Quemando Cromo* [Gibson, 1986].



Fig. 38. Superior (fig. 38a): Logo de la versión extremeña de Linux, de nombre gnuLinEx. Sociedad de la Información de Extremadura, 2002.

Inferior (fig. 38b): Fotografía de la *performance* coordinada por Usman Haque titulada *Infinitem Ad Nauseam* en la galería Hillside Gallery de Tokyo. Haque, 2000.

“No esperábamos encontrar a nadie.”

“Ni yo tampoco,” dijo Korolev parpadeando.

“Venimos a vivir aquí”, dijo la mujer, derivando más cerca de K.

“Venimos de los globos solares. Okupas, si nos quieres llamar así. Creíamos que este sitio estaba vacío. ¿Sabes que la órbita de este cacharro está decayendo?”

La muchacha dió un torpe mortal a media altura. “La caída libre es fantástica.”[...]

Korolev se quedó mirando a la muchacha más joven que tenía el aspecto atrevido y despreocupado de alguien ebrio de libertad desde su nacimiento.

“Pero si ni siquiera tenéis una plataforma de lanzamiento.”

“¿Plataforma de lanzamiento” dijo la muchacha riéndose. “Lo que hemos hecho es subir con unos motores de propulsión por los cables de los globos solares, y luego nos hemos dejado caer para encenderlos en el aire.”

“¡Qué locura!”, dijo Korolev.

“Pero hemos llegado hasta aquí, ¿no es cierto?”

El coronel asintió con la cabeza. Si todo aquello era un sueño, era un sueño muy extraño[...]

“Bueno”, dijo la muchacha, “tengo que ponerme a trabajar. Tenemos un montón de propulsores ahí afuera. Hay que levantar este trasto antes de que empiece a arder.”

Algo chocó contra el casco. El impacto resonó en todo Kosmogrado.

“Esa debe ser Raspa”, dijo Anouk consultado su reloj. “Muy puntual.”

“Pero, ¿por qué?, Korolev sacudió la cabeza, profundamente desconcertado. “¿Por qué habéis venido?”

“Ya te lo hemos dicho. Para vivir aquí. Podemos ampliar esta cosa... tal vez construir otras parecidas. Decían que nunca lograríamos sobrevivir en los globos, pero hemos sido los únicos que los conseguimos hacer funcionar. Venirnos aquí, a vivir por nuestra cuenta, es una nueva oportunidad. ¿Quién quiere vivir aquí arriba dependiendo de un gobierno, de un pez gordo militar o de una banda de chupatintas? Una tiene que desear

una frontera... desearla con todas sus fuerzas... ¿no crees?”

Korolev le sonrió, y Anouk le devolvió la sonrisa.

“Cogimos los cables de energía y nos subimos sin más hasta los globos. Y cuando llegas arriba, pues bueno, compañero, o das el siguiente salto o se pudre una allí”. Ahora alzó la voz. “Y ya no miramos atrás, no señor. ¡Dimos el salto y aquí nos vamos a quedar!”...

Kosmogrado volvió a retumbar. “Lavapiés”, dijo Arantxa, “ésta es la nave que trae a los muchachos.” Se quitó las gafas y Korolev vio unos ojos que rebosaban de maravillosa locura.

“Estupendo”, dijo Anouk, “¿qué te parece si damos una vuelta y nos lo enseñas todo?”» [Pérez de Lama, 2003a]

El segundo artículo fue titulado *Geografías de la multitud [conectada]. Entre la espacialidad de los flujos y la ciencia ficción* y preparado para la revista Pasajes de la arquitectura y crítica, aunque no publicado en su conjunto hasta que fue reconfigurado como primer capítulo del libro *Devenires cibernético*. Este texto, pese al parecido del título, es complementario del antes nombrado. De hecho aparece enunciado de forma más directa el concepto de «geografías de la multitud» como los «nuevos habitares antagonistas basados en la espacialidad de los flujos y las tecnologías de la información, la comunicación y la organización en red» [Pérez de Lama, 2003c]. Además a través de este texto se vincularán a la producción de Hackitectura otros conceptos como el de «procesos emergentes» de Neil Leach o «geografía humana» de David Harvey. Sirve también este artículo para situar la producción de Hackitectura en un marco no solo inspirado por la producción de esas «geografías emergentes de la multitud», sino conectada a ellas como un actor más. A esas geografías emergentes de la multitud ya proponen que pertenecen *Okupa Futura*, los *Plug & Play Social Events* o *Indymedia Estrecho*. Son estos textos, además, una manera de hacer entender estas prácticas en tanto arquitectónicas o territoriales. Aunque los componentes del colectivo siempre habían indagado en estos campos en relación a su trascendencia territorial no es hasta este momento que empiezan a ser evaluados desde el campo de la arquitectura y el urbanismo. Para ese fin ponen en valor ese encuentro con esa ecología de las prácticas antes nombrada que sí está empezando a recibir reconocimiento en distintas escalas, incluidas las propias escuelas de arquitectura.

Por ello es de mucho interés en este artículo cómo se termina de perfilar el concepto de «hackitectura». Este concepto que ya había sido definido inicialmente para el *The metapolis dictionary of advanced architecture* (Actar) en 2001 sugiere nuevos aspectos que van en consonancia con la evolución del colectivo. Así, en la versión de 2001 se puede leer:

«Hackitecture derives from hack and architecture: the unforeseen – and subjective – use of architectural and/or urban spaces, elements or systems. It includes manifestations that range from graffiti and “la movida” to the work of such architects as Santiago Cirugeda. It is associated with the term hacktivism, coined in the latter 1990s to describe computer hackers dedicated to online activism. The semantic family is inspired in William Gibson’ slogan: “the street always finds its own uses for technology”. Although it has an eminently practical dimension, symbolically it may be associated with the situationist *detournement*» [Pérez de Lama, 2002, p. 271].

La versión de 2003 mantiene la primera acepción - ajustada - pero incluye otras dos nuevas acepciones. La segunda acepción incluye las palabras «situación» y «agenciamiento», vinculadas a los situacionistas y a D+G. La tercera acepción recoge el concepto propuesto por ellos de «geografías de la multitud» — al que a continuación se hará referencia. También incluye los territorios digitales, aunque sea de manera más sutil a como en ocasiones futuras les veremos relacionarse con conceptos como «habitares digitales»:

«hackitectura.01: uso de forma no prevista — y generalmente subversiva—de sistemas arquitectónicos y urbanos.

hackitectura.02: (hackitecto/a) acción, evento, situación construida del agenciamiento de hackers y arquitectos.

hackitectura.03: redes sociales + redes telemáticas + espacios/territorios; tácticas de producción espacial vinculadas a los procesos emergentes de las nuevas geografías (rizomáticas, fluidas) de la multitud» [Pérez de Lama, 2006a, p. 55]

Mientras la primera de las acepciones, inspirada por el trabajo de Santiago Cirugeda, ha sido una de las vías exploradas por los colectivos de arquitectos surgidos durante el siglo XXI, las otras dos han sido mucho más minoritarias. El trabajo de Usman Haque — de carácter más artístico que el de Hackitectura — es de los más destacados. Explorando estas vías en paralelo a la propia Hackitectura se ven sintonías en algunas piezas como la instalación *Infinitum Ad Nauseam* (fig. 38a) con el proyecto realizado entre Los Pajaritos y Arizona para *Catedrales cinéticas* a partir de una propuesta de Laura Hernández. La producción inicial de Haque es de un orden muy conceptual, como *Japanese Whispers* que conecta con las investigaciones sobre el uso del móvil en Japón de Howard Rheingold; o el proyecto *Floatables* donde ya avisa sobre la sobreexposición de la sociedad a través de las tecnologías de la comunicación. Aunque es posiblemente en sus textos donde su producción de esos años es más sobresaliente con textos sobre proyectos que trabajan sobre nuestros habitares electromagnéticos (*Invisible topographies*) o sobre qué podría ser una *open source architecture* (*Hardspace, softspace and the possibilities of open source architecture*)<sup>[17]</sup> que conecta con otras formas de producción del espacio como los CSOAs — como vimos en la primera *Interferencia*.

---

[17] Se han seleccionado trabajos de Usman Haque que coinciden en periodicidad con los años estudiados. Cfr en: <http://www.haque.co.uk> .



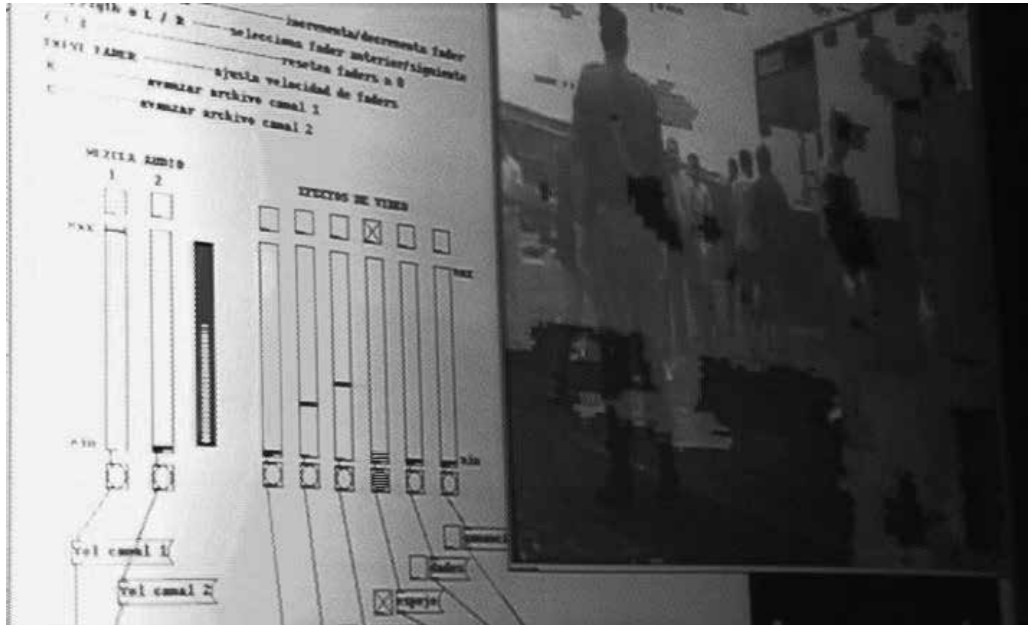


Fig. 39. Superior (fig. 39a): Fotografía de la instalación *Al-Jwarizmi* en el Festival *Cruzados* realizado en el CCCB, Barcelona. DeSoto, 2003.

Inferior (fig. 39b): Mensajes de móvil recibidos tras el atentado del 11M y que derivaron en las protestas ocurridas entre el 11M y el 14M. Público, 2011.

«As people become architects of their own spaces (through their use) or developers of their own interfaces, the words “architecture” and “interface” cease to be nouns: instead they become verbs. Such an architecture is explicitly dynamic, a shift that opens up a wealth of poetic possibilities for designers of “open source” space» [Haque, 2002].

Durante el último trimestre de 2003 participa Hackitectura con la presencia de Ramiro Cosentino (conocido como Rama de xicnet.com) en la exposición internacional de diseño de vanguardia *Cruzados*, en el CCCB (fig. 39a). Se presenta una versión de *Al-Jwarizmi* con *Pure Data* controlada por un gamepad (fig. 158a). También participa del 2º encuentro D-A-S-H<sup>[18]</sup> celebrado en Roma donde se presenta la plataforma v2v – para compartir vídeo peer-to-peer. El encuentro *Piksel 03*, realizado en el instituto multimedia BEK (Bergen, Noruega), supone la participación del colectivo en un encuentro donde la materia central es el software libre para la producción audiovisual — *Pure Data* sería uno de los software principales en torno a los que discurrirá el encuentro (fig. 159c). Se realiza también una propuesta muy ambiciosa, que no se llega a realizar, de recuperación de espacios industriales en Asturias bajo el nombre de *Ensidesa 2050*<sup>[19]</sup>.

### **Contracumbres y Open Source Architecture. Primeras formas de reconocimiento.**

En diciembre de 2003 Hackitectura participa en la Contracumbre de la Sociedad de la Información de Ginebra *WSIS? We Seize!*<sup>[20]</sup>. Este encuentro trata de dar continuidad a la acción previa realizada en la contracumbre de Evian<sup>[21]</sup>, realizada el mayo anterior y en la que estuvo Pablo DeSoto. Allí se puso en funcionamiento una versión beta de la aplicación web v2v. En Evian, la *Expert Van* en colaboración con el centro de medios independientes de *L'Usine*, afincado en Ginebra, emitió vídeo / audio durante 24 horas, durante los cinco días de la contracumbre. Los internautas pudieron ver en *streaming* el asalto policial al edificio del centro de prensa. La señal de audio desde *L'Usine*, era recogida además por *GlobalTV* en Italia - varios de sus periodistas habían sido retenidos en la frontera - y reexpedida por FM para su recepción por radio en amplias áreas de la Europa meridional.

---

[18] D-A-S-H es una red europea contra el racismo y la xenofobia. El segundo encuentro, titulado *Sample Image* trataba sobre la edición, codificación/encryptación, *streaming* y distribución de audiovisual atravesando fronteras y redes. Cfr en: [idash.org](http://idash.org) .

[19] La propuesta *Ensidesa 2050* se apoyaba en un wiki hecho *ad hoc* para la propuesta: <https://web.archive.org/web/20060206182909/http://ensidesa2050.hackitectura.net/english.htm> .

[20] El eslogan de la contracumbre hace referencia en primer lugar a las siglas del World Summit on the Information Society. Con un juego de palabras homofónicos, frente a la cerrada agenda del encuentro mundial la contracumbre afirma: ¡nos apoderamos! (fig. 160).

[21] La contracumbre de Evian, Francia, surge en respuesta a la que se produce por parte del G-8 en la misma ciudad. Tras los altercados del encuentro de 2001 en Génova, el dispositivo policial se multiplicó en paralelo a que la información sobre el encuentro pasaba varios filtros antes de llegar a la opinión pública.

v2v estaba producida por una red de media-activistas/artistas de Alemania, Estados Unidos, Holanda, Italia, Suiza. Por parte española la representación corría a cargo de Hackitectura — en versión ampliada con la participación de Ramiro Cosentino o Joaquín Hervás. v2v se sitúa en el contexto de la lucha por el control de la información audiovisual, que ya en aquel momento es detectado como uno de los sistemas centrales tanto de los nuevos habitares como de las nuevos procesos de construcción de subjetividad [Pérez de Lama, 2006a, p. 51]. En Ginebra – Geneve03 – además de Hackitectura participan varios colectivos surgidos en torno a Florian Schneider – *Expertbase*, NoBorder Network, Kein –; Candida TV, NoWar TV y Global TV de Italia; RadioServer de Alemania; Big Noise Film y Free Speech TV de USA y otros.

«¡Ocupemos el aire y ahogemos la cumbre de Ginebra en una nube de wi-fi! ¡Civilicemos el cielo y ocupemos los satélites con medios comunitarios! ¡Inundemos las redes de fibra óptica con contribuciones procedentes de todas las partes del mundo! ¿Transformemos el bla-bla-bla de las ONGs en jam sessions de tecnologías liberadas! ¿Propaguemos el virus de los tactical media y hagamos circular las imágenes y narrativas de un movimiento de movimientos global! ¡Celebremos la libertad de los comunicaciones independientes con un festival de conferencias y talleres, eventos locales y remotos, fiestas y pasacalles! ¡Abramos un millar de bazares mediáticos y celebremos los canales no domesticados! ¡Rompamos el velo de la noche y festejémoslo ruidosamente en Ginebra, en diciembre de 2003!»<sup>[22]</sup>.

Mientras en 2001 traían a la escala local aquellas aproximaciones artístico/activistas en las que participaban de manera secundaria o como espectadores, 2003 supone la transición a una presencia consolidada en esos foros internacionales como actores con presencia relevante. En esa transformación fue fundamental su apuesta por el desarrollo de software libre, en la que eran referencia a través de su trabajo con *Pure Data* y el prototipo *Al-Jwarizmi*, con la vinculación de Yves Degoyon y Lluís Gómez<sup>[23]</sup>. Esa transición quedaría definida en 2004 con el desarrollo de dos proyectos en la esfera artístico/activista de escala internacional: *Desacuerdos* y *Fadaiat*. Además nuevamente su aparición por múltiples foros, donde por primera vez aparecen las escuelas de arquitectura: Madrid, Donosti y Sevilla. Este interés desde el mundo de la arquitectura lo

---

[22] Extracto de la convocatoria de *WSIS? We Seize!*, traducido por José Pérez de Lama [Pérez de Lama, 2006a, p. 55]. Para saber más sobre v2v, se produjo un Manifiesto, centrado en la propiedad intelectual y la posición del autor, aún recuperable por Internet: <https://web.archive.org/web/20040625154304/http://www.v2v.cc/manifiesto.php>.

[23] Yves Degoyon era en esos años uno de los desarrolladores principales de funciones para *Pure Data* (más información en: <http://ydegoyon.free.fr/>); Lluís Gómez producía en aquel momento desde r3 y luego sería técnico en Hangar- Centro de Producción, especializado en programación a través de PD. En 2004 representarían junto a Rama a Hackitectura en el encuentro *Kiberpipa* celebrado en Ljubliana: <https://web.archive.org/web/20050313173011/http://kiberpipa.org/haip/featuring.html>. Además de ellos serían colaboradores habituales de Hackitectura otros programadores como Pablo Martín, Jonhatan o Daniel Vázquez.

despiertan también otros autores que se encontraban investigando las relaciones entre arquitectura y medios digitales como Usman Haque, según señala Rubén Alonso: «En el 2004 se producen varios encuentros y jornadas [...] a medio camino entre la Arquitectura y los nuevos medios tecnológicos. El objetivo del Workshop RAM5 en Riga (Letonia) titulado *Open Source Media Architecture* –en el que participó Usman Haque– era investigar cómo el concepto se podía aplicar a la Arquitectura, al arte y los medios de streaming, poniendo el foco más en los contenidos culturales y la cultura libre. El mismo año y de manera vinculada, se celebró en Estrasburgo el encuentro Open Source City que reunía a personas con distintos perfiles y acercamientos para “dibujar un mapa en ‘código abierto’ de la ciudad europea de Estrasburgo” («open source city», 2004). En el encuentro se entrelazaban acercamientos situacionistas, de ciberguerrilla y activismo artístico y tecnológico bajo el modelo hacker de conocimiento abierto y compartido»<sup>[24]</sup> [Alonso, 2016, p. 330].

En febrero participan en el encuentro *Aire Incondicional*, encuentro coordinado por Platoniq y celebrado en el Centro de Arte Shedhalle de Zurich (fig. 161a). Esta edición se centraba en las estrategias digitales en torno a la migración en el sur de Europa — aquí comparten intervención con Jaromil, Rotor o Frontera Sur RRVT, del que es parte Helena Maleno, entre otros. También son invitados por la fundación Kein.org - de la que es parte Florian Schneider - al encuentro *Neuro*, organizado en el espacio de arte y cultura Muffathalle de Munich (fig. 161b). El encuentro lleva el subtítulo de *Movements and technologies of the common*, apareciendo ese término – habitualmente en plural, «commons» - vinculado tanto al activismo como a la cultura libre. Nuevamente iba a ser un evento que vincula a creadores digitales y movimiento, aunque, por la capacidad económica que les daba la fundación, Hackitectura estaba acompañado de muchos nombres icónicos — varios de ellos colaboradores futuros en proyectos — como Franco Berardi «Bifo», Francesca Bria, Brian Holmes, Sandro Mezzadra o Pit Schultz. A mediados de marzo en el cruce entre el activismo, el espacio de los flujos o la cartografía se produce sobre la marcha una cronocartografía que recoge los acontecimientos entre los atentados del 11M y las elecciones del 14M en las que es elegido José Luis Rodríguez Zapatero como presidente (fig. 40b). Esta historia es recuperada por Howard Rheingold en la edición en castellano de *Smart Mobs*, con un prefacio donde vincula

---

[24] Alonso haría referencia a continuación a las jornadas de Donosti (fig. 164a) antes mencionadas donde participó Hackitectura: «Si en el encuentro de Riga el modelo Open Source se aplicaba a la Arquitectura desde lo mediático de manera tangente, y en el de Estrasburgo desde las cartografías, en 2004 también se celebran unas jornadas en Gipuzkoa donde se planteaba un uso más aplicado a la práctica arquitectónica. El título de las jornadas en las que participaron distintos colectivos era *Life-conditioning: arquitectura de código abierto*, una clara vinculación con las ideas cibernéticas de Cedric Price. El objetivo era reflexionar sobre la influencia en la práctica arquitectónica del auge del Open Source y el movimiento DIY ( Do-it-yourself), prácticas que “tienen en común que tienden a devolver al usuario el control sobre los procesos”. El interés sobre las nuevas “herramientas para una arquitectura de código abierto” se orientaba de manera más clara a la vivienda, al espacio público y su nueva capa digital, la influencia de Internet y los nuevos dispositivos móviles en el espacio físico» [Alonso, 2016, p. 330].

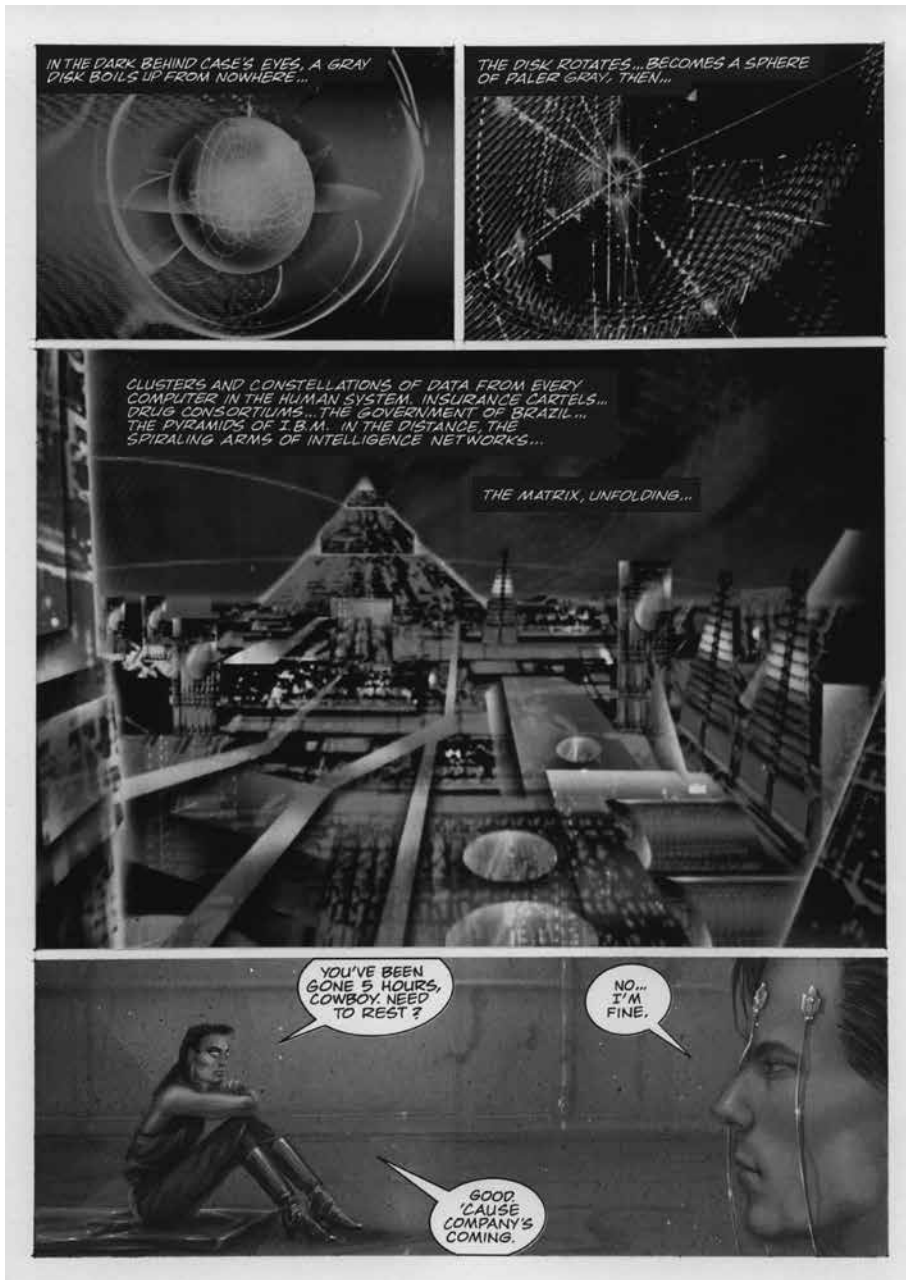


Fig. 40. Novela gráfica sobre Neuromancer de William Gibson. Extracto p. 36 del Volumen I. Tom de Haven y Bruce Jensen, Epic Comics, 1989.

esta historia a las relatadas en su ensayo: «Las manifestaciones [del 11M] no fueron consecuencia de los mensajes de correo electrónico y SMS [...] Las redes telefónicas inalámbricas y los sistemas informáticos accesibles para cualquier usuario constituyen, junto con las personas, un potencial inmenso (para bien y para mal), comparable al de la imprenta o el alfabeto. Con toda probabilidad no serán pacíficas o democráticas todas las movilizaciones políticas futuras organizadas por Internet y el teléfono móvil. El motivo de esperanza más pragmático es que el nuevo régimen tecnosocial - los medios, el modo en que se utilizan, las instituciones que surgen y las que caen derrocadas - es todavía joven» [Rheingold, 2004, p. 14].

Además de esa parte de textos más académicos y las prácticas artísticas y activistas, otra referencia para entender la obra de Hackitectura es la ciencia ficción y, de manera más concreta, la rama ciberpunk a la que ya hacen constantes referencias. No especulan con que los nuevos territorios se parezcan a escenarios del pasado sino a otros por inventar: «Imaginamos Indymedia Estrecho como la construcción de un territorio otro – que se inspira en *The Bridge* de William Gibson o *The Raft* de Neal Stephenson...» [Pérez de Lama, 2006a, p. 69]. Los territorios también se construyen a partir de los imaginarios, y en ese ámbito la ciencia ficción abre la posibilidad de producir nuevos deseos relacionados con el uso de las tecnologías, la construcción de habitares en espacialidades híbridas y la aparición - ¿por qué no? - de amores cibernéticos<sup>[25]</sup>. En mayo de 2004 son invitados a formar parte del encuentro *Suturas y fragmentos. Cuerpo y territorio en la ciencia ficción* coordinado por Constant vzw<sup>[26]</sup> y UNIA Arte y Pensamiento (fig. 164b). La idea del seminario era apoyarse en la ciencia ficción como medio para activar mecanismos de resistencia al sistema, que no solo alerta de los problemas del futuro sino que muestra el presente desde una perspectiva crítica. Desde esa ciencia ficción como herramienta en el seminario se pretende buscar a través de qué estrategias es capaz de generar otro tipo de territorios. La ciencia ficción hace explícito cómo el presente es solo una de las instancias posibles — lo que situado en 2004 impulsa un arrastre hacia esa «futuridad»<sup>[27]</sup> con la que Hackitectura fabula.

Aunque el proyecto *Fadaiat* se desarrolla más concretamente en la siguiente *Interferencia* dedicada a la constitución del territorio de la frontera, es interesante cómo se sitúa el primer encuentro respecto a las redes de arte y activismo en las que esta

---

[25] Pérez de Lama dedica un capítulo entero a esta materia en sus tesis, titulado *Haciendo rizoma con William Gibson* [Pérez de Lama, 2006c, p. 441-557].

[26] Constant vzw es un colectivo belga nacido en 1997 que trabaja e investiga a partir del arte los medios y la tecnología. Más información en: <https://constantvzw.org/site/?lang=en> .

[27] El término «futuridad» lo interpretan desde Hackitectura como «asuntos que podrían llegar a construir un futuro» [Pérez de Lama, 2006a, p. 76]. Esta palabra la recuperan de la novela *Idoru* de William Gibson donde uno de los capítulos se titula *Banco de pruebas de futuridad* [Gibson, 1996].

tesis ha seguido la procesual entrada de Hackitectura. Celebrado el 22 y 23 de junio de 2004, *Fadaiat* supone una expresión situada de las acciones ensayadas con anterioridad. Situada en cuanto a que persigue un objetivo territorial concreto - muy vinculado a Indymedia Estrecho y ese territorio geopolítico en proceso de compartimentación - y en relación a las personas participantes. No se pretende reforzar la red internacional en ciernes de arte y activismo que trabajan desde las comunicaciones y la información alternativa sino que se aprovecha para traer al cuerpo de colaboradores en torno a Hackitectura para constituir el conjunto de iniciativas que ellos conformaban a partir — y en contraposición — del dispositivo de vigilancia y control del Estrecho. De la red internacional antes mencionada solo Florian Schneider y Susanne Lang de *Nadie es ilegal* se pueden considerar fuera de la órbita de producción habitual de Hackitectura. Sí que se genera una programación en paralelo de charlas y mesas redondas, pero las personas que tomaron parte eran activistas sobre el tema concreto del Estrecho y de la frontera como dispositivo para la gradación de derechos laborales<sup>[28]</sup>.

A final de julio de ese mismo año y como continuación de *Fadaiat* se presentarían al concurso del Castillo de Santa Catalina (Tarifa, Cádiz) con una propuesta de observatorio y aula tecnológica del Estrecho (fig. 180). Este proyecto lo firman Hackitectura, straddle3.net, onnirik, union office arquitectos bcn y otros. Finalmente quedarían seleccionados en segundo lugar. La propuesta pretendía convertir al Castillo en un nuevo modelo de espacio público, por su nivel de apertura a nivel educacional y tecnológico, pero sobre todo entendiendo que puede conformar a su alrededor un entorno digital habitable y accesible. Este entorno digital sería una referencia para los vecinos pero también un observatorio del Estrecho, oponiéndose al estigma de la frontera como un «territorio de encuentro». Ese espacio digital estaría en continua relación con el espacio físico a través de sensores meteorológicos, antenas y un mirador. Se recoge también la propuesta de un medialab permanente, retomando la necesidad de instalar infraestructuras digitales de acceso libre.

---

[28] Participantes en charlas y debates del encuentro: Abdelkhalak Hamdouchi (Pateras de la Vida y Red Dos Orillas), Agustín Gómez Acosta (CGT Cádiz y Red Dos Orillas), Emmanuel Rodriguez (Labo03), Fathia Yakoubi (Forum des Femmes de Larache y Red Dos Orillas), Hicham Châara (AMDH Tanger), José Villahoz (Algeciras Acoge), Juan José Téllez (periodista independiente), Marta Malo de Molina (colectivo Precarias a la Deriva), Mercedes Jiménez y Helena Maleno (Colectivo Aljaima), Milouda El Hankari / Mohamed Mijjoui (Forum des Femmes de Alhoceima y Red Dos Orillas), Mirella Forel (Mujeres de Negro de Sevilla y Red Dos Orillas), Nadia Ben Selám (periodista marroquí), Nieves García Benito y Mario Arias (APDH-Campo de Gibraltar), Susanne Lang y Florian Schneider (Kein Mensch ist Illegal, Everyone is an Expert), Wiam Mohad (representante de Fadaat). Además de participantes en el proyecto Indymedia Estrecho / Canarias y miembros de la Casa de Iniciativas 1.5 de Málaga.

