



Fig. 62. Conferencia inaugural del proyecto *TCS2 Geografías emergentes* a cargo de de Ewen Chardonnet, Pérez de Lama, 2007.

## Fase de prototipado (2006-2010).

A final de mayo de 2006 ve la luz la primera publicación monográfica sobre trabajos de Hackitectura con el título *Devenires cíborgs. Arquitectura, urbanismo y redes de comunicación* relacionando la evolución de la sociedad y la profesión de arquitecto con el trabajo del colectivo<sup>[1]</sup>. Compuesto de cuatro capítulos principales titulados: *Geografías de la multitud conectada, entre el espacio de los flujos y la ciencia ficción*; *Una casa para la multitud conectada/ gnu-tecnópolis*; *Fadaiat 2004/ relámpago desterritorializador*; y *Lo difícil es desear. Perspectivas para la construcción de la ciudad de la multitud*. Los dos primeros capítulos son versiones actualizadas de los artículos previamente nombrados realizados durante los años 2003 y 2004 que situaban la obra de Hackitectura en contexto con otras iniciativas europeas y los ensayos más instigantes en torno a las transformaciones sociales con la globalización y la digitalización. El tercero suponía una crónica de *Fadaiat* en sus dos primeras ediciones — un texto que resultará muy complementario a la futura publicación del monográfico sobre *Fadaiat*. El cuarto capítulo incluiría las últimas propuestas del colectivo pero también su vinculación a movimientos sociales, cerrando con los proyectos más propositivos — las últimas páginas se dedicarían al recién acabado proyecto de la Plaza de las Libertades.

Recuperando la dimensión europea a final de abril participan del festival *PixelACHE* (fig. 232a) — dolor o mal del píxel — en el que son incluidos dentro del seminario *Politics of the networks and media-labs in Europe* coordinado por Ewen Chardronnet, compartiendo espacio de debate con representantes de Ljudmila, BEK/Píksel o RIXC/Acoustic Space Lab. El eje del festival se centró en cómo hacer abiertos y accesibles los procesos que estaban transformando los modos de cognición. Vinculado a generar infraestructuras se realiza un taller de verano en Cáceres para acercar sus iniciativas a un proyecto referencia como era el de Sociedad de la Información de Extremadura bajo el título *Laboratorios nómadas en el Sur: de la pure data beta rave y la multitud conectada... a fadaiat y el observatorio tecnológico del estrecho*. En junio de 2006 se hará la tercera edición de *Fadaiat*, con sede en Barcelona centrada en esta ocasión en las consecuencias del paradigma fronterizo en la metrópolis y vinculada a la *II Caravana europea por la libertad de movimiento*.

Dando continuidad al trabajo en el Estrecho de Gibraltar, se invita al colectivo dentro del programa *Atributos Urbanos* del Centro Andaluz de Arte Contemporáneo (CAAC), coordinada por Marta Pelegrín y José Lebrero<sup>[2]</sup>. Esta convocatoria sirvió para dar cierta continuidad a las distintas esferas que habían participado en el proyecto *Fadaiat*: el

---

[1] Los libros - ampliamente citados - han sido fundamentales para la realización de esta tesis doctoral.

[2] Personalmente, el autor participó como parte del colectivo Emerges en esta edición dentro de la investigación El Ejido-Níjar, coordinada por Eva Luque del colectivo Los del Desierto, aunque este trabajo no pudo ser cerrado.

nodo de Marruecos y la externalización de fronteras, con Helena Maleno; el nodo de Málaga y la nueva composición del trabajo, con Javier Toret; la institución pública y las situaciones de frontera, con Javier Mohedano; finalmente sobre flujos, cartografía y tecnologías, la propia Hackitectura. Era un trabajo de orden muy teórico ya que trataba de contrastar las realidades metropolitanas andaluzas con los conceptos alrededor de la ciudad genérica de Rem Koolhaas que se cerró con una mesa redonda de transferencia entre los cinco estudios realizados.

En octubre sale la segunda monografía, en este caso sobre *Fadaiat* y coordinado entre el nodo de Sevilla - Pablo DeSoto - y el de Málaga - Pilar Monsell. El libro es un sumatorio de imágenes y relatos de los encuentros de 2004 y 2005. Está escrito en castellano, inglés y árabe. Supone un primer cierre - aunque al año siguiente se hiciera una edición más - junto a la Cartografía desde el punto de vista matérico del conjunto de acciones que desde 2003 se inicia con Indymedia Estrecho.

En octubre fueron invitados al encuentro *Dis-ordini / Dis-orders* comisariado por Marco Baravalle y Uninomade, y financiado por la Fundación Bevilacqua La Masa y la Comune di Venezia (fig. 239b). Vuelven a encontrarse en un foro internacional con la Fiambrera Barroca. Sería este un paso previo para un taller de cartografía participativa - *Cartolab* - realizado en Venecia entre marzo y mayo de 2007 y nuevamente convocados por Marco Baravalle. La producción final es un mapa biopolítico de la ciudad de Venecia (fig. 260), donde se cruzan el turismo y las migraciones ilegales; especulación inmobiliaria y escasez para la población local; flujos del capital y precarización laboral. Aunque era un concepto presente previamente en los trabajos del colectivo, se profundiza en la dimensión biopolítica de esta cartografía. Biopolítica es un concepto introducido por Michel Foucault en el año 1974 y que ha sufrido diversas interpretaciones<sup>[3]</sup>. En este caso se toma la acepción de biopolítica como antagonista del biopoder - más apegada al trabajo de Michael Hardt y Toni Negri - y la cartografía incorporaría aquellas situaciones, iniciativas y tecnologías que se oponen a esa Venecia volcada a lo turístico y a los flujos internacionales.

A finales de año se incorporan por primera vez a la programación de la Bienal Internacional de Arte Contemporáneo de Sevilla (BIACS), un proyecto habitualmente discutido por parte del ecosistema de arte-activismo de la ciudad por su carácter elitista y la poca preocupación por la problemática local. En esta primera ocasión se les invitó a una sesión coordinada por el artista plástico Jordan Crandall bajo el título *Under Fire. Seminarios*

---

[3] Hay muchas investigaciones sobre el concepto de biopolítica de mayor repercusión - y probablemente de mayor precisión - pero siendo este tema parte de la investigación del autor para obtener el diploma de suficiencia investigadora parece conveniente y oportuno incluir la referencia *Notas abiertas sobre la biopolítica y el territorio. El caso del arroyo Jaboneros*. Entre las distintas acepciones, el autor tomó la siguiente: «La biopolítica es una técnica de gobierno de las poblaciones que se centra en la coordinación estratégica de las relaciones de poder, dirigidas a que los hombres produzcan con más fuerza» [Sánchez- Laulhé, 2010, p. 29].

en torno a la organización y la representación de la violencia (fig. 240b). Su participación tuvo lugar en la sección *Theory, tactics and hardware* que compartieron con Eyal Weizman — conocido entonces por sus aproximaciones territoriales al conflicto entre Israel y Palestina junto a Alessandro Petti que eran fuente de inspiración en aquellos años para Hackitectura.

### **Geografías Emergentes y Jornadas de Media-arquitectura. Hacia la wikiplaza.**

El proyecto *TCS2: Geografías Emergentes (Vol. 01, pp. 42-45)* consolida en 2007 la relación entre Hackitectura y la Sociedad de la Información de Extremadura. Es un proyecto en tres fases que cuenta con un apoyo explícito del gobierno extremeño con la participación en el proceso de José Antonio Recio, uno de los ideólogos del proyecto de la Sociedad de la Información; Ana Echegoyen de *periferiae.net*, como coordinadora junto a Pablo DeSoto; e Isidoro Reguera, como ideólogo general, además de la cooperación de distintos departamentos de la Junta. Por «geografías emergentes» se señala a dos regiones periféricas – Extremadura y Letonia – que estaban posicionándose como centrales debido a su experimentación tecnológica y social. Mediante el proyecto se buscaba crear un puente que facilitara el intercambio entre ambas regiones «partiendo de la tecnología como organismo generador de conexiones y nuevas “pulsaciones geográficas”». Desde Letonia el socio principal fue el medialab *k@2*, situado en Karosta, participando otros actores puntualmente en las varias fases del evento como RIXC o Clausthome. Se hizo una convocatoria de proyectos que se incorporarían a la producción que se desarrollaría dentro del *TCS2*<sup>[4]</sup>.

La primera fase, titulada *Qbo*, tuvo lugar en el Palacio de Congresos de Mérida realizado por Nieto y Sobejano<sup>[5]</sup> e inaugurado en 2004. Esta primera fase tuvo un formato más convencional, con un seminario de tres días y una serie de instalaciones que permanecieron durante las tres fases del proyecto. El primer día aparte de la presentación de las tres fases incluyó la conferencia inicial de Ewen Chardronnet (fig. 62), de *Ellipse* con el que habían coincidido en *PixelACHE*, con el título de *Investigaciones espectrales*. Este encuentro sería fundamental para que Chardronnet conociera el proyecto *Plaza de las Libertades* — el cual iba derivando en su configuración como *Wikiplaza*<sup>[6]</sup> — y les

---

[4] TCS era el acrónimo de Tecnología, Creación y Sociedad. Esta era la segunda edición del encuentro. La primera había sido el año anterior con el subtítulo *Reconstrucciones digitales*.

[5] Para más información sobre el proyecto arquitectónico: [https://nietosobejano.com/project.aspx?i=5&t=M%C3%89RIDA\\_AUDITORIUM](https://nietosobejano.com/project.aspx?i=5&t=M%C3%89RIDA_AUDITORIUM).

[6] Diferenciaremos con mayúscula los casos en los que la *wikiplaza* se refiera en concreto a una de las instancias — que en algunos casos vendrá acompañado de la ubicación de la instancia, por ejemplo *Wikiplaza París* — o a la *Wikiplaza* como obra artística como sería este caso. En las ocasiones en las que se refieran a ella como proyecto usaremos minúsculas como, finalmente, era la intención del colectivo: que fuera un genérico que escapara de su autoría.



Fig. 63. Proyección sobre la cúpula geodésica del proyecto *TCS2 Geografías emergentes* - se observa proyectada la sombra de Pablo DeSoto. Hackitectura, 2007.

invitara a ejecutarlo el año siguiente en París. Las charlas y mesas redondas quedaron para el segundo día con la participación, entre otros, de Santi Eraso, Platoniq, Cibergolem, Traficantes de Sueños, Proyecto Futura o Kristine Briede de K@2 - aparte de los miembros de Hackitectura<sup>[7]</sup>. Siendo un proyecto con dos situaciones geográficas concretas, en las que se centrará el proyecto en las dos siguientes fases, se aprovecha esta fase inicial para buscar la complicidad de otros proyectos del estado español que estuvieran desarrollando modelos de instituciones para facilitar el acceso a la información. La tercera jornada estaba más centrada en las tecnologías que se iban a utilizar en *Geografías emergentes*, y que eran accesibles para otros proyectos, presentadas por Sergio Moreno (fig. 246).

«El eje central [de la actividad artística] estaba en el artista genial. Que es una concepción muy moderna de la vida: existen individuos que, por la gracia de Dios, son señalados e indicados, y son individuos que pueden generar una expresividad o una subjetividad especial – que la mayoría de la gente no lo puede hacer. Esto también es una mentira [...] Es una mentira que nos han ido enseñando durante siglos y que, además, nos lo han ido mostrando a través de una estructura que ha hecho que esos supuestos bienes que generan estos artistas geniales sean siempre escasos. Es decir, genialidad y escasez. La genialidad a partir de una individualidad totalmente no solidaria, es decir, como si el artista no fuese un hombre alienado y fuese ajeno a las contradicciones sociales. Y escaso. Que produce objetos que solo única y exclusivamente algunos pueden disfrutar, o bien a través de la estructura del mercado, o bien a través de los museos que se dignan a enseñárselos al público. Todo un ecosistema que ha mantenido ese discurso del arte genial» [Eraso, 2007].

La segunda fase tuvo lugar en Karosta en el K@2 entre el 10 y el 17 de marzo con el objeto de conocer el modelo de investigación y producción del medialab, con especial atención al VIRAC – ya expuesto en las páginas sobre el Acoustic Space Lab. Esta experiencia sirvió para el desarrollo de los proyectos seleccionados en la convocatoria inicial, y los propios de Hackitectura y colectivos asociados (fig. 247b).

La tercera fase se realizó junto a la central nuclear de Valdecaballeros (Badajoz, dentro de la llamada «Siberia extremeña»), una central diseñada en 1975 pero que nunca llegó a ponerse en funcionamiento por la presión social en su contra y que se dismantló en 2001. Siguiendo la línea del proyecto Acoustic Space Lab con el VIRAC, la idea era haber aprovechado las instalaciones propias de la central para su ocupación y redefinición a través de la acción, pero finalmente no les fueron concedidos los permisos y tuvieron que situarse en terrenos aledaños. El encuentro se hizo entonces en una cúpula

---

[7] La información ampliada sobre esta primera fase - y alguno de los proyectos participantes - se puede recuperar en: <https://web.archive.org/web/20070624203529/http://tcsextramadura.org/wiki/tiki-index.php?page=FASE%201&bl> .

geodésica coordinada por Straddle3 como espacio central (fig. 248b) y con actividades puntuales en el colegio público Manuel Ordóñez, la Casa de la Cultura y la Universidad Popular. *TCS2 Geografías emergentes* se entendía como una oportunidad de reterritorializar a través de intervenciones artísticas, culturales y sociales un espacio crítico, como era la central, de una región de muy limitadas posibilidades.

Esta fase del proyecto consistiría en el desarrollo de un laboratorio geoemergente equipado con un espacio de producción y gestión, un entorno de proyección y un enlace satelital bidireccional para la conectividad en red. En *Geografías emergentes* se vuelve a poner en funcionamiento el formato de encuentro de hackers, media-artistas y activistas desde los cuales se construyen espacios públicos virtuales basados en el libre intercambio de información en tiempo real mediante *streaming* desde distintas geolocalizaciones. Este laboratorio se centró en cartografiar *in situ* la Siberia extremeña y la central nuclear en particular. Por otro lado, se desarrollaban prácticas relacionadas con el uso social de la tecnología, apoyándose en el reciclaje tecnológico como aprovechamiento de estructuras obsoletas. Se articulaba en dos grupos que tendieron a convertirse en uno solo: los proyectos seleccionados en el proceso previo y un grupo de «expertos»<sup>[8]</sup> que apoyaban el proceso (fig. 254a).

Esa compartimentación inicial se difuminó al empezar el encuentro que devino en un festival con *performances*, experimentaciones y producción en tiempo real. Abriéndose a visitantes de distintos perfiles - colegios, asociaciones culturales locales... - para acompañar las lógicas de la Sociedad de la Información y la Imaginación de Extremadura. Entre esas acciones se incluyeron algunas de participación/conexión bidireccional con el *Festival de las Artes Electrónicas (DEAF07)* que se estaba dando en Rotterdam, varios talleres formativos en herramientas de software libre, una *performance* donde se coreografiaban cuerpos y cúpula geodésica, y varias sesiones mezclando visuales y audio, aprovechando el marco de una cúpula de material textil blanco que «funcionaba desde el interior como una interfaz inmersiva, y desde el exterior como una lámpara mágica en medio de la noche» [Hackitectura.net, 2010, p. 22] y como lienzo para los diferentes artistas expertos en sonido – como ruido postnuclear o remezclando canales captados de distintas partes del mundo (fig. 250a).

José Pérez de Lama resumiría lo ocurrido en *Geografías emergentes* de la siguiente forma en su intervención en Pecha Kucha Night Sevilla 02, en junio de 2007: «Nuevas composiciones de cuerpos, paisajes y máquinas; de flujos materiales y cuerpos electrónicos; de espacios y tiempos. Una máquina en la dehesa. Inventando nuevos

---

[8] La nomenclatura se basa en la usada por el propio equipo de Hackitectura en su dossier. Este grupo de expertos/as incluía a: Flavio Escribano, Joaquín Hervás «Meskalito», José Antonio Llorente «Josianito», Pablo Martín «Caedes», Lluís Gómez, Carl Biosmarck, Laura Hernández, Nuria Ruiz, Ewen Chardronnet, Álex Muñoz, Brian Holmes, Exyzt, Clausthome, Straddle3, Psand y Mecanosphere.

deseos. Haciendo rizoma. Otros universos de posibles. Otros territorios existenciales. Haciendo posibles nuevos acontecimientos de lo real. Y, como dice nuestro amigo Brian Holmes, inventando otras economías del deseo»<sup>[9]</sup> (fig. 251a).

«Architecture is the formal and material texture of a society in time, its constructed, artificial texture, inseparable from the flows, crossings, combinations, passions and explosions whose rhythms make up the pulse of social life: the specific affects of the world, crisscrossed by so many converging and diverging worlds. The strategy of the Spanish group Hackitectura is to produce, not finished objects, but interventions constructed and deconstructed on the spot by multiple groups and agencies – experimental events whose traces take the form of relational networks, cooperative forces gathering strength for the transformation of the pulse. Maybe nowhere has this strategy become so clear as in the countryside of Extremadura in southwestern Spain, in an isolated region that the locals call “Siberia.” At the unraveling edge of contemporary urban textures, the urge to experiment has led to some inspiring results – not in the form of buildings left to the past, but as a foretaste of what could be the future» [Holmes, 2007].

En *TCS2: Geografías emergentes* participaron varios estudiantes implicados en la plataforma Escuelas inserta en la web de Hackitectura, como Fran Gallardo (fig. 252b) y Jaime Díez. Este último era parte del colectivo sietezeta, quienes junto a Antonio Sáseta, José María Cabeza, Pedro Braza y parte del equipo de Hackitectura hicieron una propuesta para el concurso del Centro de Recursos Audiovisuales de la Escuela de Arquitectura (CRAI), que finalmente ganaría la propuesta presentada por José Morales del estudio de arquitectura MGM. Otras sinergias se dieron con los encuentros Pecha Kucha Night Sevilla, coordinados por el colectivo Emerges, participando como ya hemos mencionado en las dos primeras ediciones Laura Hernández, presentando el *Proyecto Paso*, y José Pérez de Lama, presentando el proyecto *TCS2*. (fig. 258c)

En marzo de 2007 se produjo la lectura de la tesis doctoral de José Pérez de Lama, titulada *Entre Blade Runner y Mickey Mouse. Nuevas condiciones urbanas. Una perspectiva desde Los Ángeles, California. 1999-2002* (Universidad de Sevilla). El director de la tesis fue José María Cabeza — antiguo compañero de investigaciones sobre bioclimatismo y compañero en el Departamento de Historia, Teoría y Composición Arquitectónica. La tesis estructura las investigaciones que Pérez de Lama realiza en sus diferentes estancias en Los Ángeles y su entorno en el cambio de milenio - varias de las cuales han sido nombradas en este trabajo. Gran parte de este trabajo había sido

---

[9] En esa intervención, José Pérez de Lama mezclaba la vida de Félix Guattari con el encuentro del *TCS2*, conectándolos a través del concepto de «ecologías maquínicas»: «La ecosofía, en la visión de Guattari, también tiene que ver con el mundo de las máquinas y las redes, que se constituyen en componente esencial de las relaciones entre los seres humanos y el mundo: ecologías maquínicas».



Fig. 64. Conferencia inaugural de las *Jornadas de Media-arquitectura* a cargo de Jan Edler de Realities United. Pérez de Lama, 2007.

publicado en un repositorio de artículos y experiencias bajo el título de *Deleuzeguattarilandia*<sup>[10]</sup>, que sería también el título del primer capítulo de la tesis, pero revisadas con las experiencias colectivas dentro de Hackitectura. El capítulo final de título *Epílogo* serviría para hilar esta investigación con la producción que estaban desarrollando como Hackitectura pero también en otras colaboraciones en colectivos ampliados en aquel momento.

«Las características espaciales de la ciudad contemporánea son la fluidez, la multiplicidad de capas y la fenomenalidad, que coinciden completamente con las de los microchips.

Sin embargo, me parece que esto de llamar a esta ciudad “jardín de microchips” es idealizarla demasiado. [...] Tenemos que sacar a la luz la delicada red de flujos tapada por estas otras presencias como si se tratara de la excavación de unas ruinas arqueológicas.

¿No podríamos descubrir la estructura y el flujo natural históricos en el interior de las construcciones de la era mecánica, superponer las redes de la era electrónica y hacer que renazca todo ello como un espacio fenomenológico? Esta ciudad podrá llamarse, por vez primera, “jardín de microchips” cuando las capas superpuestas de las redes de las nuevas tecnologías que se creen y el flujo de la propia naturaleza comiencen a generar un efecto mutuo» [Ito, 2000, p. 141].

Toyo Ito introdujo en 1993 el concepto del «jardín de microchips», al que hicimos mención anteriormente, e investigar cómo podrían llegar a ese objetivo sería la forma de acercarse al nuevo tipo de espacio público que había sido el campo de experimentación a partir de la Plaza de las Libertades / Wikipiazza. La organización de las *Jornadas de Media-arquitectura* (Vol. 01, pp. 46-49), financiadas escasamente a través de las ayudas Iniciarte, supuso la oportunidad para incorporar de manera explícita la cuestión ecológica<sup>[11]</sup> en los campos experimentales que Hackitectura atravesaba a la hora de entender la disciplina: «Espacio de los flujos y devenir cibernético son dos de los nombres que venimos empleando para describir estos territorios existenciales emergentes. [...] En nuestra propia práctica, el territorio cibernético se construye mediante redes que integran

---

[10] Esta investigación tenía también un glosario de conceptos y referencias que sería clave para la invitación a su participación en el proyecto de diccionario de Metápolis. Las crónicas se pueden revisar en: <https://web.archive.org/web/20030409205047/http://home.earthlink.net/~osfavelados/deleuzeguattarilandia/dglandialista.html>

[11] Siendo este el proyecto más explícito de Hackitectura en materia del equilibrio ecológico no se puede considerar en absoluto que lo haya obviado en sus trabajos anteriores. De hecho, su rechazo al modelo de cemento y hormigón, y su hábito de reutilización de recursos de unos proyectos a otros responde a estas lógicas. Sirva también esta nota de recordatorio de la experiencia de Pérez de Lama en los años 80 y 90 en el Seminario de Arquitectura Bioclimática y en el Equipo de acondicionamiento bioclimático de los espacios abiertos de la Expo 92 dirigido por Jaime López de Asiaín - uno de los mayores expertos en este campo en los últimos 50 años. Cfr en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3988375>.

a arquitectos, programadores, ingenieros de comunicación, artistas y activistas... Como homenaje a Toyo Ito, arquitecto pionero en este campo, utilizamos la metáfora del jardín de microchips para describir aquella ciudad en la que los flujos naturales y los flujos electrónicos lleguen a interactuar de manera armoniosa y creativa»<sup>[12]</sup>.

El texto introductorio de las jornadas se titularía *Como el agua*, haciendo referencia a los flujos naturales pero también a unos tangos de Camarón de la Isla - con Paco de Lucía de guitarrista - que se encuentran entre lo más recordado de su repertorio. En este texto se describe la forma en que no solo la arquitectura estática sino también los flujos han definido nuestras formas de habitar históricamente: «Como el agua hacía viable la vida urbana en la Antigüedad, hoy los flujos electrónicos constituyen uno de los elementos clave que hacen viable una vida metropolitana a la altura de los tiempos. Como el agua en los jardines tradicionales, que daba vida al conjunto del jardín aportando savia a plantas y cuerpos, hoy, las redes electrónicas, son la savia que da vida a las culturas urbanas contemporáneas».

Otro de los objetos de este encuentro era terminar de extraer a la Wikiplaza de su ligazón a un proyecto en aquel momento estancado como el de la Plaza de las Libertades. Se pretende en este encuentro avanzar en cómo sería esa plaza construida como una wiki y apoyada en la doble dimensión física y digital. Para ello se invita a equipos de arquitectos, programadores y artistas que sean capaces de construir junto a ellos ese concepto. La charla inaugural la dio Jan Edler del colectivo alemán Realities United contando sus proyectos de media-arquitectura (fig. 64). Además formarían parte varios miembros del colectivo francés Exyzt - «*architecture is media*» diría Julien Beller -; Marcos Yarza del proyecto Arduino; Pedro Soler y Lluís Gómez de Hangar; Francisco Martín del CS Seco de Madrid; Pedro Jiménez de ZEMOS98; Salud López de Endanza; Diego Díaz y Clara Boj de la Red libre-red visible de Valencia; Ibán Díaz Parra de los movimientos sociales locales; Laura Hernández; Carlos Romero de Indymedia Estrecho...

«El prefijo “wiki” refiere a una familia de tecnologías web que permite la producción por parte de una comunidad de documentos, sitios o «espacios» web de forma colaborativa, horizontal, abierta y proliferante, con la particularidad, entre otras, de guardar las sucesivas versiones de los materiales generados. El ejemplo actualmente más conocido de empleo de esta tecnología es la enciclopedia *online* de producción colaborativa Wikipedia» [Pérez de Lama, 2011, p. 149].

---

[12] Pese a ser un evento de bastante difusión en la ciudad en el momento de realizarse - mayo de 2007 - es difícil hacer un seguimiento *online* sin la ayuda de archive.org . Las referencias recogidas se han realizado gracias al archivo cedido por Hackitectura a esta investigación y de la antigua wiki del evento: <https://web.archive.org/web/20070808150307/http://mcs.hackitectura.net/tiki-index.php?page=Jornadas+de+Media+arquitectura%3A%3A+presentacion> .

«Un wiki puede ser definido como una pieza de software en el servidor que permite a los usuarios crear y editar libremente, borrar o modificar contenidos web directamente desde el navegador. Esto hace que más gente participe en su edición, a diferencia de los sistemas tradicionales, donde resulta más difícil que los usuarios del sitio contribuyan a mejorarlo. Ward Cunningham, el creador del primer wiki, nombró así la herramienta colaborativa por una cadena de autobuses que en hawaiano significa “rápido”» [DeSoto, 2011, p. 29].

En el año 2000 Jimmy «Jimbo» Wales se lanzó en el proyecto de escribir, y producir, una enciclopedia *online* que inicialmente se llamó *Nupedia*. La idea era consensuar el contenido con el modelo *peer-reviewed* y contrató al doctor en Filosofía Larry Sanger como editor jefe. Debido a su lento crecimiento, lanzaron un *wiki* para promover el desarrollo de las entradas. Según Lessig «Wales y Sanger pretendían que el wiki fuera un entorno de pruebas (*sandbox*) para redactar cooperativamente borradores de entradas de Nupedia. No obstante, rápidamente ese entorno de pruebas se convirtió en mucho más que un espacio para borradores» [Lessig, 2012, p. 193]. Añade Lessig que Wikipedia no era solo el software sino también el conjunto de normas integradas, como la del «punto de vista neutral» (PVDN), de las cuales la más importante era «ignora toda las reglas» que no era tanto una invitación al caos sino que una persona adulta debería ser capaz de resolver éticamente la mayoría de conflictos sin necesidad de saberse la regulación específica de la Wikipedia. Además de un medio - el software - y una serie de reglas, habría que añadir la importancia de la comunidad para entender la configuración del Wikipedia.

«Wikipedia constituye mi paradigma de economía de compartición. A sus colaboradores no les motiva el dinero, sino la diversión o la alegría por lo que hacen. [...] Pero sea cual sea la razón, existe suficiente motivación diseminada por todo el mundo como para construir gratuitamente una enciclopedia que cada día atrae más atención que todas las demás enciclopedias de la historia combinadas. Wikipedia es a la cultura lo que el sistema GNU/Linux es al software: algo que nadie habría predicho que pudiera haberse realizado, pero que un líder inspirado y unos fervientes seguidores construyeron de modo gratuito destinado a permanecer libre» [Lessig, 2012, p. 199].

En una producción que no para, los siguientes meses tendrán como resultado muchas pequeñas cosas importantes como la Master-Thesis de Pablo DeSoto en la KTH de Estocolmo. Se sumarán participaciones en distintos foros y publicaciones, muestra de la penetración del colectivo en distintos ámbitos: Seminario *En torno al arte biotecnológico y ambiental / proyecto BIOS4* (CAAC); Conferencia en *De la ciudad antigua a la cosmópolis, Curso Internacional de Historia de las Ideas* coordinado por Francisco Jarauta (fig. 265b); Conferencia en curso *Arquitecturas donde habita el arte: nuevos contenedores para nuevos contenidos* coordinado por Rafael Obrero y Pablo Rabasco; Artículo para la revista *Posse* coordinado por Sandro Mezzadra; Comunicación en *el*



Fig. 65. Presentación de *Robinsones Urbanos* por parte de Ramón Salido y José Luis Carcela - en la fotografía friendo un huevo a modo de *performance* - durante la *Noche Átomos y Bits*. Hackitectura, 2008.

*Congreso sobre Arquitectura y Desarrollo Sostenible* en Sevilla; o, por nombrar solo algunos, la intervención en la *Jornada sobre ITS (Intelligent Transport Systems)* en Andalucía, coordinada por ITS Andalucía<sup>[13]</sup>. También colaborarían en *m1ml*, proyecto de *sin.studio arquitectura*<sup>[14]</sup>, una instalación en la Plaza de la Alianza del barrio de Santa Cruz en el que se superponen los flujos electrónicos a través de una proto-red social y los flujos naturales a través de una serie de macetas que en un principio formaban parte de la instalación pública y progresivamente iban siendo «adoptadas» por el público que interactuaba con la instalación (fig. 268a).

«Este tipo de charla [por el teléfono móvil] no parece un intercambio real de información ni una relación auténtica, sino un mero modo de compartir con los demás un momento puntual de la vida a tiempo real. Se trata de vivir al mismo ritmo que los amigos más próximos, con la sensación de compartir la vida continuamente.

Las comunicaciones repetitivas por teléfono no son un mero intercambio de información sino que abren otro mundo de experiencia paralelo, o alternativo, aquel que uno habita en cada momento» [Pasi Mäempää, citado en Rheingold, 2004, p. 45].

Vinculados al entorno de Hackitectura, Ramón Salido junto a dos miembros de Sietezeta – Jaime Díez y Rubén Alcázar, participantes además en *Geografías emergentes* – consiguen una subvención de la Junta de Andalucía para el desarrollo del proyecto de espacio social-digital *Robinsones Urbanos* (fig. 266). Ramón Salido era por aquel entonces un acompañante habitual de las aventuras de Hackitectura y la asociación Arquitectura y Compromiso Social, diagnosticado con trastorno bipolar. Con las dificultades relacionadas con su enfermedad ha sido, y es, un activista por los derechos de los enfermos mentales y lo encarna con su decisión de intentar acabar la carrera de Arquitectura pese a tener unos ritmos incompatibles con su enfermedad. Basándose en el concepto de habitares digitales que Hackitectura venía definiendo con su obra, *Robinsones Urbanos* trataba de ser un espacio ciudadano digital que complementa la atención a los enfermos que padecen trastorno bipolar, con el objetivo de mejorar su calidad de vida.

«Es una iniciativa ciudadana que pretende ser el soporte de una red social de apoyo a los enfermos, facilitando información, espacios de trabajo y encuentro y herramientas de ayuda para la autogestión de la vida cotidiana de los propios enfermos. Puede decirse

---

[13] En esta serie de jornadas y publicaciones Hackitectura coincidirá con otros autores de marcado prestigio como Joseph Rykwert (Pennsylvania), Manuel Delgado, Irving Lavin (Princeton), Carlos Sambricio, Realities United, Rogelio López Cuenca, Giorgio Agamben, Antonio Negri, Stefano Boeri, Saskia Sassen, Jaime Lerner, Salvador Rueda o Jean Philippe Vassal.

[14] Sin Studio Arquitectura era un colectivo de arquitectas/os formado por Paula Álvarez, Ana Fernández, José María Galán y Elena Soriano. En el periodo 2006-2010 fueron parte del colectivo editor de la revista Neutra del Colegio de Arquitectos de Sevilla.

que es un cyborg, un híbrido entre redes digitales y sociales que tiende cables para conectar gente ofreciéndoles la oportunidad de hacer suya esa herramienta y de aprender y enseñar a usarla»<sup>[15]</sup>.

En el lenguaje utilizado se observa la influencia de Hackitectura en la concepción del proyecto. Al ser dotada con una subvención para desarrollar la plataforma piden el asesoramiento de Hackitectura, en especial de Sergio Moreno y el equipo de programadores que habitualmente trabajaba con él en los proyectos de Hackitectura. Hackitectura se encarga a partir de entonces de la gestión y administración de la plataforma, que sería una red social surgida casi en paralelo a la aparición de Tuenti o la implantación de Facebook - que en España no tiene lugar hasta 2008. Es uno de los primeros trabajos que realizaron sobre Drupal, que luego sería el sistema de gestión de contenidos habitual en el colectivo. La idea es que la red social estaba conformada por una serie de islas que creaba cada habitante, una especie de blog para compartir las experiencias individuales y conseguir compañía<sup>[16]</sup>. Cada isla podía ser desarrollada por personas que padecían trastorno bipolar, familiares, amigos, profesionales sanitarios y gestores de la salud, pero la red también estaba abierta a personas de fuera de esos círculos «ya que hoy en día tod@s, padezcamos una enfermedad mental o no, luchamos por la supervivencia, porque al final estamos solos en nuestra propia “Isla” y tenemos que ser autosuficientes»<sup>[17]</sup>.

### **Dos proyectos ligados a las instituciones artísticas: *Situation Room* y *Water 4 Bits*.**

En enero de 2008 se inició el proyecto *Situation Room* (Vol. 01, pp. 50-53) en LABoral Centro de Arte de Gijón, al ser seleccionado Pablo DeSoto como ganador del primer concurso LABjoven\_Experimenta. La propuesta presentada se encuentra en la genealogía de hacklabs o medialabs temporal que Hackitectura había propuesto desde 2003. Se puede seguir un hilo desde *Cartuja / Pure Data Beta Rave*, que enlaza con *Okupa Futura* y *La Multitud Conectada*, y que posteriormente se consolida en aplicaciones en contextos concretos como *Fadaiat* o *TCS2: Geografías Emergentes*. La ubicación de una acción coordinada por Hackitectura en un centro de arte sería una novedad. LABoral había sido inaugurada en marzo del año anterior y Pablo DeSoto entendió

---

[15] Artículo *¿Qué es Robinsones Urbanos?*, cuyo original se redactó para la web del proyecto: <http://www.robinsonesurbanos.org>. Cfr en la web de Sibarkia, el proyecto que dio continuidad al trabajo de Jaime Díez y Rubén Alcázar: <http://sibarkia.com/portfolio/robinsones-urbanos/>.

[16] Converge *Robinsones* con el concepto de red social que ya había imaginado Howard Rheingold: «¿Se ha disociado del espacio físico la definición de “presencia”? ¿Se aplica ahora el concepto a una red social que se proyecta más allá de un espacio concreto? Según Ito [2000], “se considera que las personas están presentes siempre que participen en las comunicaciones de grupo”» [Rheingold, 2004, p. 34].

[17] Cfr en: <https://web.archive.org/web/20120103020717/http://robinsonesurbanos.org/node/106>.

que la institución estaba abierta a otras formas de entender la actividad artística (fig. 272b). La propuesta es capaz de situarse entre la inestable realidad socioeconómica asturiana, las ambiciones de un nuevo nodo de la industria creativa y un contenedor con recursos pero sin contenido. «The work proposes an approximation to reality through new technologies, allowing spectators to observe how they are being observed, and the way in which life is being fragmented and analysed by power structures. The jury lent special significance to the way in which the project obtains information by non-conventional experimental methods, the dynamic use of the space at LABoral as a laboratory in process, the capturing of data from the surrounding territory in Asturias, as well as the alternative reading of the information collected» Erich Berger, comisario jefe de LABoral Centro de Arte en la evaluación del proyecto.

Conceptualmente el proyecto sigue la estrategia de realizar una ingeniería inversa respecto a un dispositivo de control. Si en el Estrecho se estudiaba el SIVE como cibernético territorial para promover *Fadaiat* como un nuevo cibernético para la conectividad de ambas orillas, *Situation Room* «se trataba del prototipo/ simulación de una máquina socio-técnica, que subvirtiera el modelo del *war room* o sala de control que prolifera como espacio de *command & control* de las redes que se extienden desde hace 40 ó 50 años por todo el planeta: redes de flujos financieros, energéticos, de información, de tráfico, de mercancías y personas... La propuesta consistía en componer herramientas libres de *data mining*, procesado y visualización de información, redes de comunicación independiente y laboratorios de producción biopolítica para hackear el concepto de sala de control y transformarlo en una herramienta ciudadana, susceptible de ser multiplicada y de funcionar en modo distribuido. Y hacerlo en un entorno espacial e imaginario a medio camino entre la ciencia ficción y la estética de los hacklabs» [Pérez de Lama, 2010b, p. 92]. En este caso esta simulación de sala de situación de la multitud introduce las siguientes diferencias: es una arquitectura de código abierto accesible para uso ciudadano; participa de una ecología de las prácticas diferentes, vinculada a las experiencias y conocimientos de los movimientos sociales; escapa del nodo centralizado para pasar a una multiplicación de dispositivos que formen parte de una red distribuida de espacios de gestión y acción social [Pérez de Lama, 2010a, p. 39]. Por ello esta sala solo podría entenderse en tanto a simulación<sup>[18]</sup> o prototipo (fig. 271a), ya que para el correcto funcionamiento «debería ser más bien una multiplicidad de salas de situación conectadas, embebidas en las redes de “laboratorios biopolíticos”» [Hackitectura, 2010, p. 27].

La otra referencia es *Cybersin* o, en español, *Proyecto Synco* sacado a la luz tras la investigación que Eden Medina realizó sobre esta herramienta (fig. 273) puesta en marcha por

---

[18] Una idea sobre la que harán especial hincapié. Cfr en: «Nosotros entendemos la Sala de Situación en LABoral Centro de Arte y Creación Industrial más como una simulación que como un verdadero dispositivo que científicamente haga minería y proceso de datos, para lo cual habría que plantear un proyecto más duradero» [Hackitectura, 2010, p. 22].



Fig. 66. José Pérez de Lama, izquierda, y Pablo DeSoto en *Situation Room*. Hackitectura, 2008.

el gobierno de Salvador Allende junto al cibernético inglés Stafford Beer: «Synco era un proyecto diseñado para regular el área de la propiedad social de la economía usando un intercambio rápido de información entre las fábricas nacionalizadas y el gobierno. El proyecto fue desarrollado y construido entre 1971 y 1973 por un grupo de chilenos dentro de CORFO, INTEC y ECOM también por un cibernético inglés llamado Stafford Beer» [Medina, 2010, p. 41]. La llegada al poder de Allende reorientó elementos claves de la economía chilena como laboratorios, fábricas o universidades. Aun así la nacionalización de las industrias no llegó al 25% pese a ser una prioridad de la administración socialista. El gerente técnico de CORFO (Corporación de Fomento de la Producción), Fernando Flores, se puso en contacto con Stafford Beer, especialista en la aplicación de la cibernética a la gestión, y este insistió en viajar y reunirse con Allende en primera persona. Beer instauró para la gestión de la economía lo que él denominaba el Sistema Viable, caracterizado por ser recursivo – se podía usar en distintos niveles – y por tener una forma de control descentralizada. El sistema Synco tenía cuatro componentes: la red de telex, que permitía coordinar casi en tiempo real; un software especializado, realizado entre Santiago y Londres; un simulador económico; y la sala de operaciones, de carácter principalmente visual para ser efectivos en la toma de decisiones [Medina, 2010, p. 48]. Beer además quiso hacer partícipe a la ciudadanía en la toma de decisiones y realizó un prototipo de monitores a partir del cual las personas podía interactuar desde sus hogares, dando un papel importante a la figura del obrero en varios niveles de acción: desde las manos hasta el cerebro<sup>[19]</sup>.

La instalación *Situation Room* en LABoral, además de dar continuidad a las especulaciones del colectivo en torno a los medialabs o hacklabs como espacios ciudadanos de contrapoder, pretendía contextualizar teórica e históricamente las salas de control y situación, experimentar los límites y las posibilidades de una sala de situación ciudadana, y organizar una serie de iniciativas de carácter regional en relación a las herramientas que la sala ponía a su disposición. Como espacio de trabajo abría un proceso colectivo de investigación y acción sobre aspectos tácticos relacionados con la recolección, interpretación y exhibición de información pública.

En una primera fase se presentaron trabajos expertos en torno al uso de estas herramientas, abriendo el panorama de posibilidades<sup>[20]</sup>. En la segunda fase se activó una fase práctica abierta a proyectos surgidos de la realidad asturiana. Desde un punto de

---

[19] Un detalle muy sugerente desde la perspectiva cultural fue el uso de una canción, la *Letanía para un computador y un niño que va a nacer* de Ángel Parra, como herramienta para presentar el sistema *Synco* a las distintas capas sociales y que les ayudara a entender el alcance de esta tecnología [Medina, 2010, p. 50]

[20] Cfr en: «Experts in information arts, they appropriate the practices of the agents they are observing to create interfaces, visualizations and abstractions to find new connections and correlations. With social awareness they shed light onto so-called facts in just a slightly different angle to be able to show their beauty or monstrosity, utilizing humour, irony and aesthetics in a selective way» [Berger, 2008].

vista tecnológico y espacial Situation Room convertía «las Salas Plataforma [una de las áreas de LABoral] en un espacio multimedia inmersivo equipado con una mesa-mueble circular de nueve metros de diámetro, quince ordenadores con sistemas operativos libres, seis vídeo proyectores, ocho pantallas de plasma y diversos controladores» [Álvarez, 2010, p. 13]. Ese mobiliario estaba diseñado modularmente para poder desmontarse y trasladarse fácilmente, estando conectados en línea los elementos para que cada puesto de trabajo tuviera conexión red y eléctrica — área en la que se suma David Pello y que sería importante en los futuros trabajos del colectivo (fig. 274b).

La comunidad de investigadores y proyectos invitados a participar fue nuevamente un elemento identitario del proyecto. En Situation Room adquieren un espacio importante la cartografía crítica / táctica y la visualización de datos, ya que se buscan proyectos viables para la aplicación de las salas de situación ciudadana: «El tratamiento de los conjuntos de datos extraídos de sistemas complejos necesitan de nuevas formas de procesamiento y evaluación, que tienen que ver con la visualización de datos. Por otra parte, las salas de situación sólo tienen sentido si las entendemos como embebidas en redes, que comprenden por lo menos dos áreas principales, una zona de los sensores (que captura datos) y de una zona de actuadores, que permite estrategias y decisiones a realizar» [Hackitectura, 2010, p. 24]. El colectivo francés Bureau d'Etudes (fig. 274a), especializado en la elaboración de esquemas desde los que se dibujan las relaciones de poder entre las distintas estructuras sociales mundiales, coordinaron la primera de las sesiones de expertos en los que se trabajó sobre qué información es susceptible de ser mapeada cuando hablamos de cartografías críticas<sup>[21]</sup>.

«Las estadísticas gráficas hicieron posible abarcar de un vistazo el conjunto de la sociedad con el objetivo de comparar y contrastar todos los elementos que la componen y efectuar así cálculos de previsión. De hecho, contribuyeron al declive del régimen hegemónico de discurso y a su sustitución por una dictadura de hechos comprobados que se configuró como la auténtica base de la planificación social, de la seguridad social y de la contabilidad nacional, siendo, al hacerlo, decisivos en la consolidación de la sociedad exactamente igual que lo fueron las constituciones políticas y los textos escolares estandarizados» [Bureau d'Etudes, 2010, p. 30].

«Cada punto del territorio, cada objeto del sujeto que lo habita, se verá sometido a un gemelo basado en el dato. Es en este contexto donde el sueño del *management* total tiende a convertirse en una realidad: si el mapa es el territorio, la acción sobre el mapa será, al mismo tiempo, acción sobre el territorio» [Bureau d'Etudes, 2010, p. 35].

---

[21] El taller estuvo compuesto, además de por Bureau d'Etudes, por el equipo de Hackitectura, Ulus Atayurt- creador de Istanbul Map, la antropóloga social Ana Valdés y colectivos de Asturias, Barcelona y Málaga. La herramienta principal fue Meipi, un software creado en 2007 para el mapeado georreferenciado y colectivo de multimedia - textos, imágenes, vídeos y audio. Cfr en: <https://montera34.com/project/meipi/>.

La segunda sesión de expertos con el título *Programando la Sala de Situación: Arquitectura, hardware y software; control centralizado-distribuido* estuvo coordinada por Eden Medina, con la que colaboraron Enrique Rivera y Catalina Ossa, investigadores chilenos sobre Cybersin. En la segunda fase del proyecto, enfocado en la integración de cuestiones locales en la *Situation Room*, se realizaron otra serie de encuentros / talleres: el primero bajo el nombre de *Programming for arts* y el segundo, enfocado en niños denominado *Jugando a la Sala de Control* (fig. 276a). A modo de cierre se produjo el libro - retrasado hasta 2010 - como documento atemporal del proyecto donde se pudieron incluir otros artículos en los que se proyectaba el papel de este tipo de espacios y herramientas hacia el futuro<sup>[22]</sup>.

En una actividad que no para, la densidad de eventos y publicaciones en 2008 es muy alta. Tras, y durante, el desarrollo de *Situation Room* el colectivo sigue produciendo y relatando en torno a sus acciones previas y futuras. Destacan varios eventos realizados a nivel europeo como el taller *Prototypes (for public spaces in Paris)*, coordinado por Ewen Chardonnet y Exyz, que sería una sesión de partida para el evento *Futur en Seine* donde se instalaría la Wikipiazza Paris; la participación en el proyecto *Art Reclaims Foreign Affaires*, coordinado por Rotor (fig. 278b); la intervención en *Multiversity. S.A.L.E. Docks*, coordinado por Uni.Nomade and S.a.L.E. (Signs and Lyrics Emporium), que tuvo lugar en Venecia (fig. 279a) y en el que compartirían foro con Brian Holmes, Claire Fontaine, Maurizio Lazzarato, Judith Revel, Matteo Pasquinelli o Toni Negri; o la selección para la Bienal de Bucarest, curado por Jan-Erik Lundström y Johan Sjöström<sup>[23]</sup>. A nivel nacional participan en actividades de centros principales de arte y cultura, como Medialab Prado, Centro de Arte Santa Mónica, el Instituto de Arquitectura Avanzada de Cataluña (IAAC), y en eventos culturales en Gijón<sup>[24]</sup>, Murcia o Santander.

A mediados de 2008 son seleccionados para participar en la exposición colectiva *Banquete: nodos y redes* realizada entre LABoral Centro de arte y producción de Gijón (junio a noviembre de 2008) y el Zentrum für Kunst und Medien (ZKM) de Karlsruhe (marzo de 2009), centro de referencia en arte y cultura audiovisuales a nivel europeo, comisariado por Karin Ohlenschläger (fig. 280). Es una colaboración entre España y Alemania coordinada por la Sociedad Estatal para la Acción Cultural Exterior

---

[22] Aunque alguno de esos planes no se concretarían como la investigación “*Máquinas ecosóficas*”, coordinada por José Pérez de Lama y calendarizada para julio de 2009.

[23] Cfr en: [https://rotor.mur.at/con\\_art-reclaims-eng.html](https://rotor.mur.at/con_art-reclaims-eng.html) ; <http://digicult.it/news/multiversity/> ; <https://web.archive.org/web/20080330212345/http://www.bucharestbiennale.org/artists.html> .

[24] En Gijón se participa en varios encuentros como consecuencia de *Situation Room* y los contactos derivados del encuentro. Cabe destacar el encuentro *SummerLab*, un encuentro de creadores, hackers y artistas que producen con entornos y herramientas libres (FLOSS) organizado por Hangar, y que en 2009 supondría el encuentro con Susanna Tesconi, quien dirigiría el taller *Inventar jugando* en la Wikipiazza.



Fig. 67. Visita a las ruinas del Pabellón de Europa durante la acción artística *Water 4 Bits*. Pablo Cousinou, 2008.

(SEACEX). Ideado por Ohlenschläger y Luis Rico en los años 90, el proyecto *Banquete* exploraba a través de una serie de acciones y eventos las relaciones entre los sistemas biológicos, sociales, tecnológicos y culturales<sup>[25]</sup>. Esta edición de *Banquete: nodos y redes* surgió «desde la exigencia teórica y práctica de investigar las nuevas condiciones de la Sociedad Red y del espacio de flujos que definen el mundo globalizado del siglo XXI. En este contexto, el modelo hasta ahora imperante en la producción cultural, siempre basado en un centro hegemónico y en ejes incuestionables, da paso a una nueva estructura de múltiples nodos y redes» [Ohlenschläger y Rico, 2008]. Esta selección se compone de diferentes perfiles, desde net-artistas hasta activistas digitales, generando un panorama de la acción digital vinculada a la cultura en España. Sirve para identificar a Hackitectura como un actor relevante en el panorama artístico<sup>[26]</sup>, consolidando un cierto giro en su producción. José Pérez de Lama produciría un texto para la publicación vinculada al evento, finalmente no incluida en la versión en papel, con el título *Territorios emergentes y producción reticular* [Pérez de Lama, 2008].

La *Cartografía del Estrecho* formaría parte entre agosto de 2008 y 2010 de la exposición itinerante por Estados Unidos “*We Are Here*” *Map Archive*, comisariado por Daniel Tucker, siendo luego publicada dentro del catálogo de la exposición titulado *Experimental Geography*, editado por Melville House Books. También sería publicada una versión actualizada de dicha cartografía con el nombre de *Cartografía del Estrecho: frontera y migraciones 2006* realizada junto a Javier Toret y Belén Barrigón (fig. 238a) dentro de la publicación *Anti-political economy: Cartographies of ‘illegal immigration’ and the displacement of the economy*, coordinada por William Walters y editado por Routledge. En septiembre participarían en el encuentro *Radicalizar la democracia. El lenguaje y las prácticas de los nuevos movimientos sociales* coordinado por la Universidad Nómada<sup>[27]</sup> y la Universidad Pablo de Olavide y que contó con la presencia, entre otros, de Santi Barber, Giuseppe Cocco, Santiago Eraso, Marcelo Expósito, Montserrat Galcerán, Marta Malo de Molina, Gerardo Pissarello, Raúl Sánchez Cedillo, Nico Sguiglia, Paolo Virno o ZEMOS98 (fig. 282b).

---

[25] Peter Weibel, presidente del ZKM, sería el comisario de la Bienal de Arte Contemporáneo de Sevilla (BIACS) en la que también será seleccionado trabajo de Hackitectura. La información completa del encuentro en: <http://banquete.org/banquete08/>.

[26] Recordemos que una cartografía muy parecida a la que dibuja este panorama le fue encargada en 2005 a Hackitectura para el proyecto *Desacuerdos*, descartando en aquel momento la representación de varios de los artistas seleccionados posteriormente para Banquete.

[27] La Universidad Nómada es un proyecto surgido en el año 2000 como un laboratorio de producción teórica e intelectual con el objeto de intervenir en las políticas transnacionales vinculadas a la sociedad del conocimiento y el capitalismo cognitivo y por la nueva composición de clase inserta en el capitalismo global, cfr en: <https://web.archive.org/web/20110316201325/http://www.universidadnomada.net/spip.php?article139>.

En octubre se inaugura la instalación físico-digital *Water 4 Bits (W4B)*. A *second life for Expo92's Europe Pavilion* (Vol. 01, pp. 54-57), en el marco de la tercera edición de la Bienal Internacional de Arte Contemporáneo de Sevilla (BIACS). Se trata de un nuevo acercamiento a la industria del arte, la Bienal es inseparable del mercado, que intentan aprovechar para reivindicar una de las demandas históricas del colectivo en un foro de mayor alcance: la necesidad de un medialab como equipamiento ciudadano para la ciudad de Sevilla. De hecho, la propuesta se complementa por la creación de una asociación junto a otros colectivos e iniciativas bajo el nombre de *Átomos y Bits. Asociación de artistas, arquitectxs e investigadorxs digitales* entre cuyos fines estaba la creación de dicho medialab<sup>[28]</sup>. Para la BIACS, además de *W4B*, los comisarios Peter Weibel y Marie Ange Brayer seleccionaron también las *Jornadas de Media-arquitectura*.

A nivel conceptual la propuesta es una continuación de lo trabajado en *Situation Room* y las *Jornadas de Media-arquitectura*, requiriendo un compromiso por parte de las instituciones públicas en el desarrollo de infraestructuras que den soporte a una sociedad que va a construirse en relación a estas tecnologías de la información y la comunicación — de alguna manera dirigido por el capitalismo cognitivo. La definición de cuál de esos futuros posibles se acabaría consolidando iba a depender de la instauración de un modelo u otro por parte de las instituciones para que puedan incorporarse a esta definición otros grupos sociales: «Es un hecho contrastado que la experimentación libre, informal y cooperativa constituye la base necesaria para que la creatividad se convierta en una realidad social sostenible. La existencia de equipamientos e instituciones para apoyar esta experimentación en libertad constituye una de las nuevas necesidades de las llamadas sociedades del conocimiento y la imaginación»<sup>[29]</sup>.

*W4B* consiste en una instalación dividida en tres espacios: el espacio de exposición en el Centro Andaluz de Arte Contemporáneo, el espacio de intervención en el antiguo Pabellón de Europa de la Expo 92 y un espacio digital — metaverso, recuperando la terminología de Neal Stephenson<sup>[30]</sup> — sobre Open Simulator donde se replica el Pabellón de Europa. Los tres espacios estuvieron sincronizados y fueron visitables durante la BIACS. El Pabellón de Europa sería el original a partir del cual se cualificarían los otros dos espacios. Situado en el Parque Tecnológico de la Cartuja de Sevilla suponía una versión local del concepto de «ruina ballardiana»: una construcción contemporánea que se encontraba sin uso, vacía y parcialmente inundada (fig. 284). La intervención consistía

---

[28] Cfr en: <https://web.archive.org/web/20100929015205/http://htca.us.es/blogs/atomosbits/presentacion/>.

[29] El proyecto *W4B* se puede recuperar en: <https://web.archive.org/web/20100522054357/http://w4b.hackitectura.net/>.

[30] El término «metaverso» se adjudica a Neal Stephenson en su novela *Snow Crash* (Ed. Bantam, 1992) una de las pioneras del ciberpunk e inspiradora de *Hackitectura* en su visión de los habitares digitales y los futuros distópicos asociados al capitalismo.

en hacerla visitable «como una exploración arqueológica del futuro». Se hicieron una serie de visitas al espacio/ruina, al que había que acceder con botas de agua altas, casco con linterna y en número reducido (fig. 289). El espacio digital era un clon tridimensional del Pabellón construido en Open Simulator, una versión libre y distribuida de la más conocida Second Life (fig. 286b). Este espacio digital visualizaba en tiempo real los datos ambientales del pabellón recogidos mediante sensores - luminosidad, humedad relativa, temperatura - coordinados a través de la plataforma de hardware libre Arduino. Por otro lado se planteaba, también en la versión digital, un proyecto de transformación en medialab ciudadano experimental, siguiendo el modelo de MediaLab Prado o el de Hangar. El tercer espacio sería el de la sede de la BIACS en el CAAC, que haría a la vez de exhibición de la instalación y documentación del proceso (fig. 291b). Dos pantallas proyectarían las dos versiones del Pabellón - la física y la digital - a modo de espejo, con controles para recorrer la versión digital del mismo.

La participación de Hackitectura en la BIACS se encontró con la crítica de la Plataforma de Reflexión sobre Políticas Culturales (PRPC). Surgida en 2004 para confrontar la primera edición de la BIACS, las reclamaciones se basaban en la desproporción del gasto en actos fastuosos frente al hábito de escatimar en la creación de estructuras permanentes para el encuentro diario de creadores locales y ciudadanos. En 2006 su crítica se construyó a partir del lema «Bienal No, Arte Todos los días»: «El modelo de la Bienal representa para la PRPC todo lo que no debería ser una política cultural productiva: tremendamente cara, poco transparente en su financiación, y en último término, inútil para mejorar la realidad cultural de la ciudad, una vez que los fuegos artificiales del gran acontecimiento se apagan»<sup>[31]</sup>. El manifiesto del PRPC, redactado en 2006, fue firmado por muchas iniciativas y personas que habían colaborado previamente con Hackitectura como Rizoma, BNV Producciones, ZEMOS98, los miembros de la disuelta Fiambrera Barroca, Mar Villaespesa, Fran MM Cabeza de Vaca o Santiago Eraso.

La asociación Átomos y Bits hizo acto de presentación en un encuentro de microactuaciones en la Sala MicroLibre, en diciembre de 2008 (fig. 292b). En esa fase de creación de la asociación participaron, además de Hackitectura, colectivos como SinStudio, Sietezeta, Recetas Urbanas, Emerges/Pecha Kucha Night Sevilla, Robinsones Urbanos, además de personas implicadas de forma particular como Salud López, José María García Montes, Javier Milara, Pablo Pujol, Álex Hache o Joseán Llorente. Posteriormente se incorporarían otros creadores como María Cañas, Carla Boserman, Margherita Bacigalupo o Yolanda Spínola. El proyecto resultaría a la larga fallido, tras haber conseguido ser seleccionados en dos convocatorias: la principal del Ministerio de Ciencia e Innovación bajo el título *El papel del Medialab en la cultura digital: nuevos espacios de*

---

[31] Extracto del artículo *La rebelión de las bases* que José Luis de Vicente redactó en defensa del PRPC en 2008. Cfr en: <https://web.archive.org/web/20081008085938/http://www.e-sevilla.org/index.php?name=News&file=article&sid=2445>.

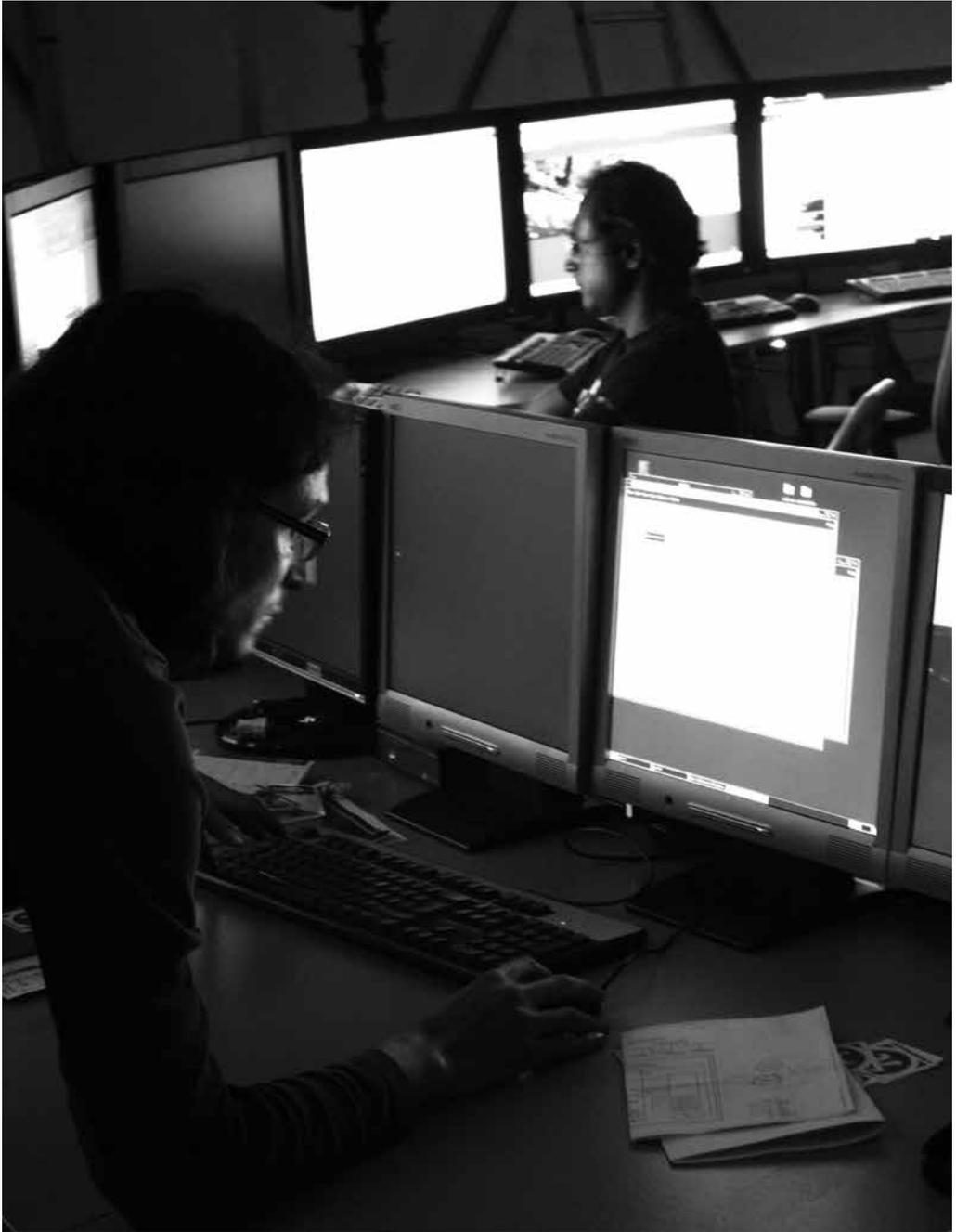


Fig. 68. Sergio Moreno durante *Wikiplaza París* en el módulo *Situation Room*. Hackitectura, 2009.

*creación colaborativa interdisciplinar en el sistema ACTS* - que fue monopolizada por una parte de la asociación sin contar con Hackitectura y otras personas implicadas - y una ayuda secundaria como parte de las ayudas Iniciarte con título *Medialab temporal llamada a lxs frikis* que luego será desarrollado.

En el cambio de año Pablo DeSoto es becado a través de LABoral Centro de Arte para hacer una residencia artística en la Galería de arte contemporáneo Town House de Egipto (fig. 293b). Allí realiza un taller sobre metodologías de cartografías tácticas y una conferencia bajo el título *Kharita as performance, maps for action*. En continuidad con este proyecto también se realiza el Taller de Invierno de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Alicante, donde a través de la cartografía se planteaba el proyecto *Gaza - Rafah (Palestina). Arquitectura, urbanismo y tecnologías en el conflicto palestino/ israelí*, que luego sería recogido en una publicación en la revista Pasajes de Arquitectura y Crítica, y premiado en el festival de arquitectura emergente EME3. Los principios del año 2009 también suponen la activación del laboratorio de fabricación digital, en aquel momento una parte del Centro de Innovación y Diseño (IND), de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Sevilla con un curso sobre el software Rhinoceros. Estando desde el inicio en el proceso de concepción y diseño, a partir de septiembre de 2009 se haría cargo de la dirección Pérez de Lama junto a Manuel Gutiérrez de Rueda. Por su parte Sergio Moreno realizaría el concepto y diseño de infraestructuras de comunicación y audiovisuales para el proyecto la *Pista Digital*, coordinado por Salud López y Recetas Urbanas (fig. 297a). La *Pista Digital* consistía en la habilitación de una antigua pista de coches de choque en espacio cultural nómada - su primera ubicación sería junto al Pabellón de Austria de la Expo 92 - para la danza y otras artes escénicas.

### **La wikiplaza como prototipo para los espacios públicos del siglo XXI.**

En marzo finalmente consiguen fondos para desarrollar uno de los anhelos principales del colectivo a través de la concesión de la Ayuda de Investigación por parte del Centro de Estudios Andaluces de la Junta de Andalucía al proyecto *Wikiplaza. Tecnologías de la información y la comunicación para construcción social del espacio público*. También colaboraron con el proyecto el Instituto Universitario de Arquitectura y Ciencias de la Construcción (IUACC) de la Universidad de Sevilla y la Fundación Investigación Universidad de Sevilla (FIUS). Además fue fundamental el impulso que supuso la confianza de Ewen Chardronnet y, con ello, del proyecto *Paris Cap Digital*<sup>[32]</sup> – una

---

[32] Esa confianza se reveló cuando, ante ciertos recortes derivados de la crisis, el plan inicial - que se componía de diferentes prototipos que iban a estar a cargo de los Exyzt, de Raumlabor y Usman Haque, de Philip Rahm y Electronic Shadow, y de hackitectura.net junto Labomedia - se limitó a una única intervención arquitectónica que fue la *Wikiplaza*. Eso también limitó el papel de la propia *Wikiplaza*, ya que inicialmente pretendía conectar los distintos espacios intervenidos para producir eventos simultáneos y distribuidos.

sociedad pública encargada de promover la sociedad de la información en la región de París – para una primera implementación dentro de la programación del festival *Futur en Seine* (fig. 298a). Posteriormente se harían otras tres instancias de la wikiplaza coordinadas por Hackitectura en Figueres, Cáceres y Pasaia. El apoyo al proyecto, y a Hackitectura en particular, fue clave para que el primer prototipo se realizara aunque se hiciera con presupuestos mínimos [Hernández, 2011, p. 99].

La formulación de la wikiplaza para París supone avanzar una etapa importante en la construcción de su visión del nuevo espacio público urbano que viene: la realización del primer prototipo. A diferencia de lo planteado en la Plaza de las Libertades, este prototipo tiene una temporalidad concreta que está relacionada con el festival *Futur en Seine*. El emplazamiento de esta instalación efímera fue el lado sur de la Plaza de la Bastilla, representante en la memoria popular de las luchas por las libertades<sup>[33]</sup>. Sin embargo en aquel momento se superponía la presencia de residentes de los *banlieux* durante los fines de semana, artistas urbanos, turistas o amantes de la ópera, además de ser el lugar de concentración de las manifestaciones. Si Hackitectura pretendía posibilitar su agenda sobre el nuevo espacio público, la Bastilla supone en 2009 un ejemplo de otra derivación posible de estos espacios públicos, «sometida a la evolución de las restricciones del urbanismo y de la seguridad propias de las grandes ciudades modernas: preponderancia del coche, frialdad del mobiliario urbano, gestión de los flujos intermodales de transporte, prohibición de aparcar coches, de dormir en los bancos de la calle... dispositivos de vigilancia y de control diversos» [Cadon, 2011, p. 64].

La estrategia de implantación también cambia en esta etapa de la wikiplaza, evolucionando a un elemento que se superpone sobre el espacio físico existente mediante elementos arquitectónicos ligeros y modulares que tratan de potenciar su sentido público, tomando diferentes declinaciones según las características del lugar donde se sitúe. Esa potenciación se hará notar en las dimensiones digitales: indisociables de la vida contemporánea pero a la vez desatendidas en la configuración del espacio público — al menos en el sentido de dotar de mayor libertad a los habitantes de dicho espacio. La plaza de la Bastilla pasaría a ser temporalmente un catalizador de actividad urbana, un laboratorio de ciudadanía y del uso social de las tecnologías. Este prototipo de París debía servir para testear los diferentes componentes modulares de la wikiplaza, así como los procesos de dinamización para su apropiación por parte de la ciudadanía:

«Describiendo de otro modo los objetivos, se trataba de que el conjunto de la matriz de usos —espacios, recursos técnicos y equipo humano— junto a los protocolos de participación y uso funcionaran como una infraestructura urbana para hacer posible nuevas

---

[33] La Plaza de la Bastilla es considerada el escenario del primer acto de la Revolución Francesa: la antigua fortaleza convertida en prisión, fue asaltada el 14 de julio 1789 por los habitantes de Saint Antoine, uno de los suburbios tradicionales de la ciudad.

formas de producción social del espacio público —no tanto por parte del wiki-equipo, sino por parte de los propios habitantes habituales y por parte de los visitantes que acudieran a la plaza de la Bastilla durante los días del evento» [Pérez de Lama y Moreno, 2011a, p. 44].

El programa del encuentro *Futur en Seine* intentaba mostrar la innovación en torno a contenidos y tecnologías que estaban construyendo en París la «Digital City of the Future»; ser un punto de encuentro para las innovaciones digitales que desde los grandes nodos estaban teniendo lugar; y alcanzar a las bases sociales para «generar inclusión, discusión y participación pública sobre la naturaleza y el papel de las aplicaciones digitales en el futuro entorno urbano cotidiano». Entre otros, la programación del encuentro contaba con la sección *The Digital City in the Next Five Years* o el encuentro *World Information City* en el que participaron entre otros Saskia Sassen, Stephen Graham, Bruno Latour, John Urry, Carlo Ratti, Solomon Benjamin, Eyal Weizman, Christophe Aguiton, Dominique Cardon y Brian Holmes, coordinado por Konrad Becker y Felix Stalder (fig. 314). Hackitectura fue el único representante español en este encuentro sobre un total de 192 participantes<sup>[34]</sup>. La integración de la *Wikipiazza* en ese contenido fue muy fluida, aunque espacialmente estaban distribuidos por la ciudad y la conexión no era tan evidente. Se comparte la noción común de que la digitalización progresiva de la sociedad implica una reconfiguración de nuestras ciudades y que, por tanto, es este un territorio incierto que exige un posicionamiento:

«Hemos pasado de los años críticos, en torno al cambio de siglo, en los que vivíamos la emergencia de las tecnologías de las redes sociales y la proliferación de lo digital en todos los ámbitos espacio-temporales, a su integración cuasi-invisible en la vida cotidiana y productiva de la mano del mercado de las telecomunicaciones y la sociedad de control» [Moreno et al, 2011, p. 7].

«El espacio público mediado por tecnologías es una realidad creciente en las calles de las metrópolis contemporáneas. Como todas las tecnologías, éstas no son neutrales, y estamos asistiendo al nacimiento de una mediaarquitectura urbana que parece no estar al servicio de la emancipación ciudadana sino al de la coerción y del control, a través de pantallas urbanas publicitarias y de la vigilancia y sensores en el espacio público. En Europa tenemos como ejemplos el auge de la videovigilancia y el cibercontrol» [DeSoto, 2011, p.31].

Conceptualmente, la wikipiazza supone en primer lugar una visibilización de la transformación de los espacios públicos. Enmarcada dentro de un festival implicaba un carácter de instalación artística — más allá de que las pretensiones del colectivo se enfocaran en generar un prototipo que mostrara la viabilidad de futuros equipamientos más estables.

---

[34] Cfr en: <http://world-information.org/paris2009/program> .



Fig. 69. Fotografía nocturna con proyecciones sobre la cúpula durante *Wikipiazza Paris*. Hackitectura, 2009.

El enfoque de Hackitectura sobre cómo han de ser los equipamientos sociales y espacios públicos contemporáneos responden a la trayectoria del colectivo donde la gradación de derechos, estudiadas bajo el modelo de la frontera, como el entendimiento de las libertades como un elemento no dado sino construido a diario<sup>[35]</sup> son elementos claves.

«La definición de ciudadanía digital y lo que esto significa en cuanto a derechos y deberes en el contexto de la sociedad red, y de mundos y ciudades imaginables, se respondería a través de una serie de eventos y dispositivos.[...] Imaginamos entonces wikiplaza como el evento y el dispositivo para pensar la relación de la arquitectura como disciplina con esta formación emergente de la “ciudadanía digital” que se organiza en las redes digitales pero que también sale a la calle a ejercer sus derechos. ¿Cómo pensar un espacio urbano central como es una plaza para esta nueva ciudadanía?» [DeSoto, 2011, p. 30].

Hackitectura realiza con la wikiplaza su aproximación más ambiciosa a la cultura libre desde su formación espacio-territorial. En sus primeros trabajos en el cambio de siglo se habían tenido que alejar de las prácticas convencionales de la disciplina arquitectónica para hacer notar que se estaba en medio de una transición en la forma de producirse lo social - y con ello la concepción espacial - con el avance de la globalización y la digitalización. La wikiplaza simboliza esa progresiva convergencia entre sus propuestas territoriales más abstractas, según se leían en aquel momento desde la disciplina arquitectónica, y los campos de acción convencionales de la arquitectura y el urbanismo. Este proyecto solo se puede entender enmarcado en el uso emancipatorio de las tecnologías de la información y la comunicación, pero incidiendo en las facetas que aplican desde el «medio urbano, o metropolitano, con el objetivo específico de favorecer y estimular la construcción social, participativa, transparente e igualitaria del espacio público; de un nuevo espacio público» [Moreno et al, 2011, p. 8].

Hackitectura cuenta en 2009 con un cierto reconocimiento como una de las prácticas en relación a la cultura libre más estimulantes y comprometidas del panorama europeo. Para la producción de la *Wikiplaza París* introducen diferentes capas que habían sido trabajadas en proyectos previos, y las redes que a ellas les acompañan. Nuevamente un equipo de desarrolladores trabaja a partir de herramientas de software libre como el CMS Drupal - wikiplaza tendría su propio dominio en wikiplaza.org - para la dimensión digital del proyecto o GISS para la emisión de contenido *online*. La gestión abierta de la programación, siguiendo el modelo de los *hackmeetings*, la coordinarán junto al colectivo local Labomedia - en concreto Corinne Dell’accio fue la principal coordinadora. Frente a un proyecto gestionado por un comisario, Hackitectura buscó

---

[35] Conectan aquí también las tesis de Hackitectura - desarrolladas en el concurso de la *Plaza de las Libertades* - con el trabajo de Henri Lefebvre sobre el espacio como una producción social, recogido principalmente en el texto *La producción del espacio* escrito en 1974.

un modelo abierto en el que los contenidos se podían proponer por medios digitales pero también se mediaba con los transeúntes que curioseaban con la instalación. La propia wikiplaza internamente se muestra como una caja de herramientas conectada para la activación de proyectos relacionados con la tecnología, el arte y la sociedad. Este compromiso sirve para entender la wikiplaza también como una herramienta para la protección y cuidado de Internet y sus protocolos como bien común:

«La wikiplaza depende de una serie de tecnologías propias de la arquitectura original de Internet, una arquitectura abierta y libertaria basada en la riqueza común, que ha sido la clave de su asombrosa promiscuidad. La wikiplaza como *work in progress* digital necesita que Internet como red de intercambio de datos planetaria y como constructo social se mantenga en su configuración actual (lenguajes y protocolos: P2P, software libre, neutralidad de la red...)» [DeSoto, 2011, p. 31].

En lo relacionado con la cultura libre cabe remarcar la aproximación que se hace desde este campo a la arquitectura resumida bajo el epíteto Free/Libre Open Source Architecture (FLOS Architecture o Arquitectura FLOS). La traslación de las cuatro libertades del software libre enunciada por Richard Stallman no es inmediata hacia otros campos. Siendo una referencia útil, sugiere Chris Kelty<sup>[36]</sup>, hay que entenderlas como modulaciones plausibles. En el caso de la arquitectura no sólo se trataría de desarrollar un espacio usando software libre, sino de diseñarlo y compartirlo dentro de un ecosistema que permita su replicación y adaptación con las mismas lógicas de transparencia e innovación cooperativa del software libre para la producción arquitectónica: «la arquitectura supone una mayor complejidad que el software, en cuanto que ésta no se limita al código. [El software] constituye tan sólo una de las múltiples «capas» con las que intentamos trabajar: spaceware, netware, hardware, software y humanware. Planteamos en este sentido crear un repositorio multicapa, en el que los componentes y subcomponentes heterogéneos de cada módulo queden precisamente especificados» [Pérez de Lama y Moreno, 2011a, p. 42].

La otra cuestión relativa a la cultura libre es la integración de la arquitectura como un elemento de un ecosistema. La wikiplaza participa de territorios heterogéneos, no genera equipamientos conclusos como un fin. Esta arquitectura tiene sentido en su composición con comunidades locales, redes de creación colectiva, agenciándose con

---

[36] Se hace referencia a *Two bits. La transcendencia cultural del software libre* escrito por Chris Kelty y traducido en un proceso colaborativo coordinado por Florencio Cabello en 2012: «¿Cómo hacen los programadores, abogados, ingenieros y defensores del software libre (y los antropólogos) para “figurarse” cómo funcionan las normas? ¿Cómo se figuran modos de ponerlas en práctica o hacer uso de ellas? ¿Cómo se figuran modos de cambiarlas? ¿Cómo se figuran modos de crear normas nuevas? Lo hacen a través de las modulaciones de prácticas ya existentes, guiadas por imaginarios de orden moral y técnico. *Connexions* no tiende a convertirse en el software libre, sino que tiende a convertirse en un público recursivo con respecto a los libros de texto, la educación y la publicación de técnicas y conocimientos pedagógicos» [Kelty, 2012, p. 411].

otras instituciones e iniciativas en torno a la cultura libre: «el objetivo de arquitecturas como la wikipiazza no es generar contenedores equipados, sino producir nuevos territorios existenciales. En este planteamiento, la arquitectura en su acepción tectónica, tradicional, se sitúa en un discreto y encantador segundo plano, dejando paso a la vida —en este caso a su despliegue en la interacción de cuerpos, máquinas, flujos, datos e imágenes electrónicas» [Moreno et al, 2011, p. 8]. Es un equipamiento que busca generar nuevas situaciones que asociadas con la vida transformen el mundo, a partir de lo que los situacionistas definieron como lo cualitativo. El carácter temporal de las diferentes instancias de la wikipiazza no permitieron que se diese esa composición con el entorno local.

El «spaceware» sería la parte espacial de la *Wikipiazza*. Estaría coordinada por David Juárez y Michele Pecoraro, que ya habían realizado el dome de *Geografías Emergentes*. Estaba formado por una cúpula geodésica y una plataforma con escalones. La cúpula se situaba sobre la plataforma con un diámetro de 14,90 metros y estaba cubierta por un textil blanco que tuvo que ser modificado por cuestiones de seguridad en caso de incendio (fig. 300a). Si bien desde el interior este textil funcionó tan bien como el de Valdecaballeros, hacia el exterior hacía menos nítidas las imágenes. La transmisión de lo que pasaba en el interior se comunicaba peor, aunque también existían opiniones que ensalzaban la apariencia fantasmagórica que adquiriría. En el interior se dividían dos áreas principales: una más orientada al trabajo, el *Situation Room*, que reutilizaba la instalación de Gijón; y otra más destinada al encuentro y la *performance*, el *Mille Plateaux*. El *Mille Plateaux* era un sistema de producción audiovisual que además compartía nombre con el mobiliario que lo acogía: un mueble en espiral<sup>[37]</sup> para estar sentado o recostado diseñado y fabricado con técnicas digitales, siendo la primera experiencia del colectivo con la fabricación digital.

El «netware» hacía referencia a la conectividad de la *Wikipiazza*. Se instaló una conexión HDSL y otra ADSL, con un ancho de banda de subida de 1 Mb. Esta conexión se distribuía en una LAN y una Wifi-LAN para dar red a los terminales que se situaran en la plaza. Se pretendía que, facilitando este recurso la plaza, se convirtiera en punto de encuentro informal para la población urbana, un núcleo social identificado por el sociólogo Thomas Schelling como un elemento esencial de la vida en la gran ciudad como sugirió a Howard Rheingold la estatua de Hachiko en Shibuya, Tokyo [Rheingold, 2042, p. 30].

El «hardware» de la *Wikipiazza* se compondría por aquellos elementos que permiten la interacción de las personas con el software y el netware. Estaría compuesto por un servidor para mezcla de vídeo, otro para *streaming* y una instalación de vídeo analógico

---

[37] Este mueble fue diseñado por Borja Baños, Belén Barrigón y Carlos Bauzá en colaboración con Hackingitectura, y construido con una fresadora CNC (Control Numérico Computarizado) en una carpintería de mobiliario situada en la provincia de Córdoba.



Fig. 70. Módulo *Mille Plateaux* en acción durante la instancia *Wikipiazza París* — Pablo DeSoto al fondo de la imagen. Hackitectura, 2009.

y VGA centralizado en un *rack* de matrices, que permitía que desde cualquier sitio del espacio se pudiera enviar vídeo o señal de VGA hacia el mezclador de vídeo para la emisión por Internet o hacia el sistema de video-proyectores. Estos proyectaban sobre la superficie de la cúpula durante la noche o hacia los monitores LCD de gran formato durante el día.

El «software» estaba compuesto de gran parte de las herramientas producidas por los programadores que trabajaban en el entorno de Hackitectura. Para esta instalación se produjeron además un *patch* de *Pure Data* para mezcla de vídeo digital que tomaba cuatro señales desde la matriz de vídeo y las podía mezclar y volver a introducir en el flujo de vídeo analógico, en local o hacia Internet. Esto permitía que el puesto de control y mezcla analógica de vídeo y audio se integraran en el módulo *Mille Plateaux*. También se ocupaba de que todos los contenidos que se habían ido grabando durante el día, se fueran proyectando sobre la cúpula, de modo automático, durante la noche. Por otro lado Labomedia, como coproductores del evento, se encargaron del software de cartografía participativa y abierta en tiempo real MeTaCarte, desarrollada específicamente para el módulo *Mapping Lab* de la Wikipiazza París.

El «wetware» o «humanware» estaba compuesto por los participantes en cualquier medida de la instalación, con una gradación de responsabilidades. Esta capa no solo acoge cuestiones funcionales sino que «pretende denotar sobre todo cuestiones de ecología social y mental (producción de subjetividad, multiplicación de singularidades)» [Moreno et al, 2011, p. 107]. La coordinación de lo que ocurría en el entorno de la *Wikipiazza* correspondió a Hackitectura y Labomedia. Las fases de construcción y desmontaje estuvieron protagonizadas por Straddle3. La mediación con colectivos locales y las personas que pasaban por la Plaza de la Bastilla correspondió en primer lugar a Labomedia, mientras que la coordinación en el interior - sobre todo en lo que respecta al uso y mantenimiento de equipos - correspondió al grupo de Hackitectura y afines. El resto de participantes - como ponentes, públicos y visitantes puntuales - hicieron de testadores y activadores de los distintos módulos.

Estas capas son las que dan forma a los módulos que dan forma a la wikipiazza (fig. 302b). La idea de estos módulos, según propone Hackitectura, es que se trata de «máquinas» socio-técnico-arquitectónicas, compuestas de elementos heterogéneos, que crean las condiciones para que se produzcan acontecimientos en el espacio público. Cada módulo está formado por componentes de cada una de las capas antes mencionadas. Pueden ser desarrollados e implementados individualmente, como se verá en las distintas instancias de la wikipiazza. Finalmente la última cualidad que caracteriza a estos módulos es la documentación y publicación online – con licencias libres – de cada uno de ellos para hacerlos accesibles y disponibles para su «uso, modificación y ampliación por parte de la comunidad» [Moreno et al, 2011, p. 107].

El módulo *Mille Plateaux* es una abstracción modular de las iniciativas relacionadas al *streaming* y el espacio público que conformaron la identidad del colectivo en sus orígenes (fig. 303b). El nombre homenajea a Gilles Deleuze y Félix Guattari, autores de referencia del colectivo, reutilizando el título de una de sus obras más reconocidas *Mille plateaux: capitalisme et schizophrénie*. El módulo consiste en un estudio audiovisual, incluyendo los sistemas complementarios para emisión de audio-vídeo por Internet. Se recogía y emitía tanto la actividad cotidiana en la wikiplaza, como producciones específicas tales como entrevistas, presentaciones y performances. Estaba desarrollado íntegramente con software libre (*Pure Data*, servidor Icecast, *ffmpeg2theora*, Distributed Multimedia Database) y era susceptible de ser implementado sobre la plataforma libre de *streaming* GISS. Se podía acceder a través de la web, ya que se configuró un interfaz *online* para acceso a los *streams* y un sistema de archivo accesible en diferido hacia el material audiovisual producido - Mediabase - compuesto por software y servidor [Moreno et al, 2011, p. 109]. Los principales desarrolladores de este proyecto de software libre fueron Sergio Moreno, Lluís Gómez e Yves Degoyon (fig. 310a). Formalmente está definido por un elemento físico también denominado *Mille Plateaux*: una pieza que servía de *lounge* a la vez que era el plató de grabación para las entrevistas y que fue diseñado para el encuentro de París (fig. 70).

Este módulo se implementó en diferentes versiones, en todos los prototipos: París, Figueres, Cáceres y Pasaia. También, en su versión completa, en el evento *Medialab temporal Llamada a los Frikis* que tuvo lugar en la *Pista Digital* de Sevilla, con la producción de Átomos y Bits, en junio de 2010. En París la producción se realizó en colaboración entre el equipo de producción audiovisual de Labomedia y Hackitectura. En Figueres la producción se realizó en colaboración con *surt.tv*. En Pasaia, la producción se realizó en colaboración con Misael Rodríguez, Pedro Soler en la regiduría y Pilar Monsell en la realización audiovisual, entre otros.

El módulo *Situation Room* constituye el nodo central de la wikiplaza. Recupera el nombre de la instalación presentada en LABORAL Centro de Arte y Creación Industrial en 2008 (fig. 68). Es el centro de gestión de la información y la producción de la wikiplaza. Aunque también implica una dimensión simbólica, consistente en hacer posible una sala de control abierta y participativa que hace transparentes en el espacio público los procesos de gestión de la información y toma de decisiones. Está diseñado como una especie de espejo invertido de las salas de control (*war-rooms* u *operation-rooms*) de las clases dominantes. Físicamente está compuesto por un sistema modular de mesas que juntas configuran un espacio de producción de grandes dimensiones en forma de herradura y que sirve de base para pantallas y equipos (fig. 306b). En ella se integran los servidores, los puestos de gestión de *streaming* y de los flujos de información, y una serie de puestos de trabajo con conexión a Internet para uso del equipo y de los visitantes y participantes en las diversas actividades. Idealmente debiera estar acompañado de un sistema de toma de datos en tiempo real; un sistema

de procesado y visualización de esos datos; y unos protocolos y canales de salida a la red para la apropiación y análisis que permitan una toma de decisiones abierta, siendo los centros de media en las contracumbres el modelo de referencia [Moreno et al, 2011, p. 111].

Este módulo se implementó en su modo más completo en París, donde funcionaba en estrecha conexión con el módulo Mapping Lab que coordinaba Labomedia. Posteriormente en versiones reducidas se implementó en las instancias de Figueres y Pasaia, y también en el evento *Medialab temporal llamada a los frikis*.

El módulo *Open Medialab* es el espacio de experimentación artística específico de la wikiplaza (fig. 305b). Desde él se preparan todas las actividades. Es uno de los principales espacios de encuentro lo que le llevaba a estar abierto de forma permanente, con muchas situaciones simultáneas. También era uno de los espacios principales de mediación entre los participantes de las actividades y los que acudían de fuera con un rol inicial de visitantes. Está basado en la lógica de los *hacklabs* aunque con una vocación de apertura a un público más amplio. Es un equipamiento para producir y compartir conocimiento mientras se está haciendo, aunque incorpore momentos en los que la acción se detiene para la exposición de los procesos — tiene una vocación más integradora que otros proyectos como *Makrolab*. A priori sus necesidades técnicas son reducidas: mesas, sillas, ordenadores y conexión a Internet. La configuración más exitosa desde la óptica de Hackitectura fue una en la que todos los ordenadores estaban conectados a múltiples proyectores y pantallas de gran formato a través de una matriz VGA. La matriz hace posible que cada ordenador pueda usar cualquiera de las salidas - pantallas o proyectores -, y también varias a la vez, permitiendo muchas configuraciones distintas [Moreno et al, 2011, p. 113]. Esa composición permitía hacer inteligibles las diferentes iniciativas que se daban a la vez para el resto de participantes y el público.

*Open Medialab* se implementó con diferentes intensidades en París, Figueres y Pasaia. En el caso de París, la programación fue implementada completamente de manera participada por ciudadanos – y algunos no ciudadanos – mediante un software que permitía reservar espacio y tramo horario.

El módulo *Urban Screen* también es una continuación de la experimentación en *TCS2 Geografías Emergentes* (fig. 69). También conocido como *loglo*<sup>[38]</sup> ciudadano, que juega con la idea de la noche iluminada de la metrópolis posmoderna en este caso protago-

---

[38] La idea de «loglo», contracción de «logo glow / resplandor de los logos», viene de lejos en el colectivo. Ya es parte de la investigación de José Pérez de Lama en Los Ángeles en 2002 y se expande en el concurso de la Plaza de las Libertades: <https://web.archive.org/web/20030805024447/http://home.earthlink.net/~osfavela2002/sunshine/nightcity.html> .



Fig. 71. Cúpula geodésica de la *Wikipiazza Figueres* situada en La Rambla de Figueres. Hackitectura, 2009.

nizada por el imaginario de sus habitantes, dispone una serie de pantallas urbanas (fig. 312b) para la proyección de contenidos ciudadanos - esto es, no comerciales ni institucionales - generados mediante metodologías participativas, cooperativas y pluralistas [Moreno et al, 2011, p. 113].

En París, donde se implementó de forma más compleja, la proyección se lanzaba desde el interior sobre la cúpula con tres proyectores de mediana potencia - dos de 5.000 vatios y otro de 10.000. La transparencia del textil permitía que, durante la noche, desde el exterior la cúpula se percibiera como una pantalla urbana que hacía visibles los diferentes acontecimientos que ocurrían en el interior de la wikiplaza. Un sistema automatizado iba reproduciendo las imágenes de lo sucedido durante el día. Como si de la memoria o los sueños de la plaza se tratara, las actividades del día volvían a recrearse audiovisualmente para la gente que pasaba por el entorno de la Bastilla, conformaban desde el interior un entorno inmersivo de imágenes y datos. También se implementó este sistema en Figueres.

El módulo *Mapping Lab* suponía una continuación a los trabajos de cartografía táctica de Hackitectura, iniciados en 2002 con la cartografía de *Sevilla Global 2002* realizada en el Foro Social en oposición a la Cumbre de Presidentes de Estado de la Unión Europea. El módulo supone la generación de un proceso de trabajo participativo que se desarrolla tanto presencial como digitalmente. La cartografía participativa se entiende como un proceso dialógico de generación de nuevas interpretaciones del territorio por parte de la ciudadanía, de identificación y visibilización de conflictos y, finalmente, para la producción biopolítica.

En la instancia de París ese módulo fue coordinado y desarrollado por Labomedia, un colectivo tecnológico basado en Orleans, Francia. Se trató de un proyecto de cartografía wiki multimedia para mapear el desarrollo del propio evento y el entorno urbano-geográfico de la *Wikiplaza* mediante un software llamado *MeTaCarte* programado por Benjamin Cadon y su equipo. Funcionaba conectado al módulo *Urban Screen*. El equipo encargado de la gestión del módulo programó un sistema de visualización automatizada de la cartografía digital que se proyectaba en la pantalla urbana al fin de cada jornada.

El módulo *Open Performance* atraviesa el resto de módulos, integrando los diferentes módulos de la wikiplaza como un único elemento cuyas partes son accionadas en base a las necesidades performativas. Se entiende así la wikiplaza como una caja escénica en el que la propia arquitectura y sus equipamientos amplifican la acción de los artistas que actúan en ellos. Vinculado también a los primeros *streamings*, la colaboración con Laura Hernández a partir del proyecto *Bauhaus Catedrales* y las distintas ediciones del *Proyecto Paso* son el referente más cercano en su obra. En estos casos se trataba de experimentar con los cuerpos en las nuevas secuencias de espacio y tiempo que

señalaba Castells en su trabajo sobre el espacio de los flujos. Estas secuencias se abren entre múltiples localizaciones híbridas cuando se conectan a alta frecuencia a través de las redes digitales. La conexión en tiempo real mediante el *streaming* daba paso a situaciones en las que el espacio y el tiempo «performativo» adquirirían propiedades plásticas, comprimiéndose, estirándose o superponiéndose. Lo que en opinión de *Hackitectura* llegaría a hacer sentir de forma muy directa esta nueva realidad — tal vez, llegando a hacer sentir el «duende digital» [Moreno et al, 2011, p. 119]. Se implementó sobre todo en París y Figueres. Como en el caso de *Open Medialab*, es de destacar el funcionamiento a partir de la programación participativa implementado en París y coordinado con Labomedia.

El módulo *Inventar Jugando* consistía en una serie de talleres lúdico-educativos orientados a niños y niñas centrados en temas de espacio y cuerpo, electrónica y energías renovables (fig. 321). La concepción inicial del prototipo se concentró sobre el hecho de que las actividades que implican tecnología casi nunca tienen en cuenta el uso del cuerpo como vector de aprendizaje. Se planteó un trabajo híbrido que intentaba mezclar prácticas de cuerpo en movimiento — donde Penélope Serrano tenía mayor experiencia — y la construcción de dispositivos tecnológicos en el espacio público — que coordinaba Susanna Tesconi [Tesconi y Serrano, 2011, p. 128]. Además de su dimensión educativa directa, supuso una herramienta de gran valor para atraer a todo tipo de públicos a la wikiplaza. Los adultos se aproximaban al proyecto a través de la participación de los niños en este módulo, generando una mezcla intergeneracional, que — señalan desde *Hackitectura* — es por un lado difícil de generar sin este recurso, y por otro, una circunstancia muy deseable para cualquier espacio público. A su vez, la presencia de niños y niñas en la wikiplaza implicaba prestar una especial atención a los cuidados, configurando un ambiente del que se beneficia el conjunto de los habitantes del espacio [Moreno et al, 2011, p. 121].

Tiene su origen en el SummerLab realizado en LABoral en agosto de 2009, del que formaba parte un taller coordinado por Susanna Tesconi y Paula Rodríguez llamado *Frikids. Los minifrikis del presente son los frikis del futuro*. Pablo DeSoto se interesó por el proyecto y les invitó a incorporarse a la instancia de Figueres, la segunda de la wikiplaza, para realizar *Inventar Jugando* junto a Penélope Serrano. A partir de ahí sería un módulo fijo también en Cáceres y Pasaia.

El módulo *Fabricación Digital* está vinculado al papel de José Pérez de Lama a partir de 2009 en el Laboratorio de Fabricación Digital de la Escuela de Arquitectura de Sevilla — también a su vinculación en este área a otras instituciones como el IAAC. Consiste en un espacio de introducción al diseño digital, la fabricación digital y la cultura libre. En aquel momento incipiente de estas tecnologías, este módulo se basaba

en el uso de la impresora 3D, Makerbot Cupcake<sup>[39]</sup> – una máquina distribuida como hardware libre y montaje Do-It-Yourself – y en el trabajo con placas del hardware libre Arduino.

Este módulo tuvo en Pasaia su única edición, en la que contó con la colaboración de David Pello en la parte de electrónica y montaje de la Makerbot y Aitor Leceta en la parte de software 3D. El desarrollo del módulo se iba a basar en otro taller impartido por José Pérez de Lama y Aretí Nikolopoulou, titulado *The commons factory*, que estuvo coordinado por Absolut Lab y se realizó en Madrid en 2010. En él se plantearía el diseño y fabricación de una librería de *plugins* urbanos a distribuir con licencias libres para su utilización como herramientas para la «customización» de los espacios públicos por parte de sus habitantes [Moreno et al, 2011, p. 123].

Hubo otros módulos que se activaron en momentos concretos pero que no llegaron a consolidar la lógica de su vinculación a la wikiplaza como el de *Salud mental y redes socio-tecnológicas* que fue coordinado por el equipo de Robinsones Urbanos en Figueres y que suscitó mucho interés pero fue difícil darle continuidad.

A finales de junio de 2009 se inauguró la primera instancia en la Plaza de Bastilla (*Vol. 01*, pp. 58-61), para lo que David Pello montó un botón rojo controlado por Arduino que accionara el conjunto — en un guiño anti-autoritario sería el hijo de tres años de Moreno quien en un «descuido» se adelantaría a activarlo ante la sorpresa de las autoridades. En París funcionó la wikiplaza en «modo de pruebas» de las diferentes acciones planeadas: «se trataba de que el conjunto de la matriz de usos —espacios, recursos técnicos y equipo humano— junto a los protocolos de participación y uso funcionaran como una infraestructura urbana para hacer posible nuevas formas de producción social del espacio público —no tanto por parte del wiki-equipo, sino por parte de los propios habitantes habituales y por parte de los visitantes que acudieran a la plaza de la Bastilla durante los días del evento» [Pérez de Lama y Moreno, 2011a, p. 44].

El desarrollo de la instancia de París fue desigual, según la evaluación de Hackitectura. La programación autoorganizada a través de una herramienta web fue un éxito ya que dio mucha variedad al evento y se completó en 48 horas con hasta ochenta actividades programadas (fig. 307a). También el funcionamiento de los módulos, especialmente *Mille Plateaux* y *Open Medialab*, siendo el módulo de *Urban Screen* el que menos satisfecho dejó al colectivo al cambiarse en el último momento el tipo de textil sobre el que proyectar. Un último aspecto positivo fue la validación, en un escenario

---

[39] La empresa Makerbot, fundada en 2009 por Bre Pettit, Adam Mayer y Zach Smith, fue clave en el progreso temprano del Proyecto RepRap hasta que en 2013 fue adquirida por la multinacional Stratasys. El primer modelo que pusieron a la venta fue el Cupcake – más adelante sacarían también con las mismas licencias libres el modelo Thing-O-Matic y Replicator, cfr en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Makerbot> .



Fig. 72. Reunión durante Arquitecturas Colectivas celebrada en la instancia exterior de *Wikiplaza Pasaia*. Hackitectura, 2010.

tan llamativo, de un entorno gestionado en su totalidad con software libre. Entre los aspectos negativos cabría destacar cuestiones relativas al entendimiento por parte de las instituciones que coordinaban el Festival y la seguridad de lo que pretendía ser la *Wikiplaza*. La secuencia de logos de los patrocinadores del Festival en el entorno hacía difícil entender la instalación como un espacio de gestión ciudadana (fig. 345). Las vallas perimetrales o el personal de seguridad del Festival hacían sentir el espacio como bajo control de terceros. Tampoco colaboró en ese aspecto la configuración arquitectónica que en siguientes instancias se vería modificada: plataforma escalonada, cúpula cerrada, vallas... Finalmente también se vio como mejorable la fluidez con el público y los agentes locales para una mejor interacción con la *Wikiplaza*: «Todos coincidíamos que la wikiplaza no era transparente, o como mínimo no intuitiva. La gente llegaba allí sin saber que era aquello, para que servía, por qué había tantos ordenadores funcionando o tanta gente pegada a las pantallas» [Hernández, 2011, p. 100]. Aún así, analizaba Hernández, se obtuvo un aprendizaje fundamental y no siempre fácil de conseguir: tener claro en qué no querían que se convirtiese la wikiplaza.

Para complementar este análisis, el libro de la wikiplaza (Ed. dpr- barcelona, 2011) incorpora la perspectiva de colaboradores como Gepeto Queralt – firma el artículo como D’gepeto Giro – que echa en falta que el propio montaje de la *Wikiplaza París* fuera un acto participado — símbolo de la división luego ejercida por las vallas — y una gradación entre la intensidad del interior y el exterior. Pone, sin embargo, en valor Gepeto el «follón» de la *Wikiplaza*: la superposición de encuentros y elementos quizá no muy claros pero siempre activos e intensos. Por eso apuesta por cuidar los perímetros, como si fueran círculos concéntricos en torno a la cúpula que vincule a distintos ritmos a la gente a través de «capas sucesivas que les permitan ir tomando conocimiento de las situaciones que se proponen para que así puedan traducirlos en sus propios tiempos y en sus imaginarios» [Giro, 2011, p. 61]. Las mismas limitaciones derivadas del emplazamiento comparte Benjamin Cadon pero sí que ve un potencial en la *Wikiplaza* vinculado a las «representaciones positivas», aquello que se podía imaginar a partir de la construcción ciudadana deviniendo-con estas tecnologías [Cadon, 2011, p. 66]. Susana Serrano centra su mirada en cómo la wikiplaza sitúa en lo físico las transformaciones derivadas de lo digital y vincula el proyecto con la serie de acontecimientos iniciados en los 90 en torno a los *new media* [Serrano, 2011, p. 76]. Arantxa Mendiarrat pone en valor que una instalación como la wikiplaza dice: «Aquí está pasando algo. Y eso ya es mucho porque estamos por lo general sumergidos en procesos tan poco visibles que una estructura que les de algo de visibilidad es importante» [Pérez de Lama y Moreno, 2011a, p. 49].

La instancia de Figueres se produjo en noviembre de 2009 dentro de *Ingrávid. Festival de Cultura Contemporánea del Ampurdá* (fig. 320a) organizado por la Asociación Cultural ZETA - siendo los responsables Rafael Camps y Esther Pujol (Vol. 01, pp. 62-65). La *Wikiplaza Figueres* se instaló en La Rambla, el principal espacio público del centro de

la ciudad. En este evento se contó con la participación en la coordinación de Arquitecturas Colectivas, Surt.tv, y se incluyó a nuevas colaboraciones como Susanna Tesconi y Penélope Serrano, Carles Sora - que coordinó *Open Performance* - o Ramón Salido. En esta ocasión, los contenidos no se delegaron en su totalidad sino que materias que consideraban de interés fueron diseñadas y producidas por el equipo de la *Wikiplaza*, como *Open Performance*, *Inventar Jugando* o *Salud Mental*. Una de las carencias de la instancia de París fue suplida con el módulo de *Inventar Jugando*, que conseguía a través de los niños ese primer acercamiento de colectivos a la *wikiplaza*. También se vio potenciado por la situación, ya que La Rambla era un espacio de una escala más amable y tranquila que la Plaza de la Bastilla, y la eliminación de la plataforma de acceso daba continuidad a la vida cotidiana de la plaza en la *wikiplaza* — también de manera visual al no cerrarse la cúpula en su zona más baja (fig. 71). Otra función que consiguió mayor agilidad fue la producción de eventos, gracias a la coordinación del grupo *surt.tv*<sup>[40]</sup> y al vínculo con otras actividades del Festival, aunque la dinamización siguió dejando la sensación de tener margen de mejora.

«Allí hubo una intervención del espacio público física, mágica y educativa. Los niños dibujaron la rambla con sus ilusiones y con sus espacios imaginarios. Inventaron nuevas redes para conectarse entre ellos a base de pintar en el suelo los caminos que los llevaban a otros lugares dibujados por sus compañeros. Aprendieron a construir casas de cartón que funcionaban con energía solar, crearon electricidad con limones y cobre, aprendieron sobre interactividad y jugaron con el ordenador para crear nuevas realidades, con aplicaciones de software libre y con nuevas formas de entender el uso de la tecnología. Mientras todo esto ocurría, la *wikiplaza* crecía y nosotros nos maravillábamos de verla expandirse» [Hernández, 2011, p. 102].

La instancia de Cáceres se introdujo en el programa del *Congreso de Ciudades Creativas en la Sociedad de la Imaginación*, realizado también en noviembre de 2009 (fig. 324a). Organizado por el Ayuntamiento de Cáceres, la organización *Cáceres Creativa* y el Centro de Iniciativa Joven dentro del proyecto de capitalidad cultural Cáceres 2016. En este caso se insertó en un contenedor diferente al «dome», un prototipo realizado por Straddle3, Recetas Urbanas y aSILO (fig. 324b). Se desarrollaron solo dos módulos: una versión mínima del *Mille Plateaux* y una nueva versión de *Inventar Jugando*. En Pasaia se haría la cuarta y última instancia de la *wikiplaza* en julio de 2010 dentro del encuentro *Arquitecturas Colectivas*<sup>[41]</sup> – organizado en esta edición por M-etxea, Lur

---

[40] Surt.tv era una productora audiovisual con base en Barcelona formado por un colectivo de mujeres. El equipo de la *Wikiplaza* Figueras estaba compuesto por un total de ocho personas. Cfr en: <https://web.archive.org/web/20100531073629/http://www.surt.org/surttv/>.

[41] Los encuentros *Arquitecturas Colectivas* se siguen celebrando desde 2007 y son encuentros entre la ciudadanía, profesionales y agentes sociales – principalmente del Estado español – en torno a la construcción y gestión participativa del entorno urbano.

Paisajistak, Recetas Urbanas, Straddle3 y Jaizkibia (fig. 331a). Tuvo lugar en Ziriza, una nave industrial semi-abandonada en el puerto de Pasaia, y su entorno. En esta ocasión, los módulos y objetos de la wikiplaza se recombinaron con la producción del evento para presentar un nuevo tipo de experiencia conjunta. En el exterior de la nave se instalaron la cúpula geodésica (fig. 331b) y el mueble *Mille Plateaux* (fig. 72), y en el interior de la nave se montó un medialab con diferentes partes de los módulos *Situation Room* y *Open Medialab*. Esa declinación permitió la integración en un espacio social muy activo y su apropiación de maneras inesperadas, evitando la especialización en la que suelen concurrir los espacios hipertecnificados. Pero también minimizó la reflexión sobre los procesos y dispositivos tecnológicos, con el riesgo de reproducir las relaciones usuario/consumidor de los habitantes de la nave con las tecnologías — sin que les acompañase un posicionamiento crítico [Pérez de Lama y Moreno, 2011b, p. 96].

«A ratos observé la cúpula desalojada. Llovía. La lona solo la cubría a partir del segundo nivel de la estructura. Se podía acceder por cualquier área de su perímetro. No había vallas que delimitaran el acceso, no había guardas de seguridad, ni gradas que escalar, ni restricciones. Eso me produjo una gran satisfacción. Pero también me preguntaba si realmente aquello era, o podría llegar a ser la wikiplaza tal como la concibieron Sergio Moreno y José Pérez de Lama allá por el 2005. ¿Dónde estaba la intervención del espacio público mediado por la tecnología? ¿Dónde el componente ciudadano que con su aportación se apropiaba del espacio para reinventarlo, transformarlo y expandirlo a través de la mediación tecnológica? ¿Dónde estaba el vehículo de libre expresión de la ciudadanía, de formación y de mediación?» [Hernández, 2011, p. 103]

La wikiplaza se cerraría, al menos para Hackitectura, con el libro recopilatorio que sirvió para documentar en una sola pieza toda la información del proyecto y sus distintas instancias. También para reconocer a todas las personas que se implicaron en el proyecto en distinto grado, varias de las cuales dejan reflexiones sobre el proyecto y las líneas de trabajo que quedaron pendientes. Sigue siendo un documento de gran valor a la hora de incluir las tecnologías por parte de las instituciones públicas por más que el uso expandido del *smartphone* y la supremacía en el uso de Internet por parte de las grandes plataformas haya cambiado parte de las lógicas con las que se había iniciado el proyecto en 2005. Tras acabar la instancia de la *Wikiplaza París* se produjo en Irán la denominada *Revolución Verde*, que por su dimensión en redes sociales — especialmente en Twitter — se considera la precursora de una serie de protestas ciudadanas contra los estamentos políticos que se dan durante los años siguientes. Mientras tanto, los miembros de Hackitectura eran invitados a distintos foros para exponer el modelo wikiplaza. Un modelo que exponía el peso creciente de las redes y buscaba fórmulas para que estas no implicaran una pérdida de calidad de la democracia en nuestras calles, huyendo del pensamiento ciberutópico.



Fig. 73. Rubén Mora, de Rizoma, y Pablo DeSoto revisando cartografía de Pula (Croacia) en un descanso de *Repensando la Metrópolis*. Andrés Garachana, 2010.

### **Un cierre responsable. Repensando la Metrópolis y Mapping the Commons.**

Las invitaciones a Hackitectura en contextos vibrantes son constantes en este periodo. Se suceden en pocas semanas la publicación del texto *L'arte come macchina ecosofica. Guattari oltre Guattari*<sup>[42]</sup> en el libro *L'arte della sovversione* coordinado por Marco Baravalle y en el que escriben también Negri, Holmes, Lazzarato, Revel o Pasquinelli (fig. 316); la participación en el Congreso de Arquitectos de España, donde comparten mesa redonda con Andrés Jaque y Ad-hoc; la intervención en el encuentro *Post-capitalist city*<sup>[43]</sup> en Pula, Croacia, invitados por el Pulska Grupa y en el que también participan Exyzt, Raumlabor o Multiplicity (fig. 318). En una continuación de *Situation Room*, se realiza en Gijón el *I Encuentro internacional de Cartografía Ciudadana*.

En esta fase de investigación de modelos cooperativos entre las instituciones públicas y los proyectos surgidos desde el activismo social, uno de los experimentos más interesantes es el construido a partir del centro okupado malagueño de la Casa Invisible<sup>[44]</sup> y el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (MNCARS). A su alrededor se situaron otras muchas instituciones valiosas desde el activismo como la Universidad Nómada, la editorial y librería Traficantes de Sueño, Ateneu Candela o la librería la Pantera Rossa, que acabarán formando parte de la denominada Fundación de los Comunes. La idea era construir un protocolo entre ambas instituciones de manera que la institución pública se alimentara y legitimara a través de la producción en los espacios sociales mientras que cedía recursos para que estas instituciones pudieran mantener su autonomía. Un paso previo para el desarrollo de esta «institución monstruo»<sup>[45]</sup> fue el encuentro *Cultural*

---

[42] En castellano el texto se tituló *Arte como máquina ecosófica. Guattari más allá de Guattari*. Esta versión sería reproducida en forma de ponencia en el encuentro *Guattari no deja de proliferar* realizado en el MACBA y dirigido por Suely Rolnik. Comenta Pérez de Lama que ahora mismo no se atrevería a proponerle ese título, ya que era parecido a uno de los ensayos más reconocidos de Antonio Negri (*Marx más allá de Marx*, 1979)..

[43] Cfr en la web del encuentro: <https://blog.dnevnik.hr/postcapitalistcity/?page=blog&subdomain=post-capitalistcity> .

[44] La Casa Invisible es un centro social autogestionado de segunda generación que fue okupado en marzo de 2007 por muchas de las antiguas habitantes de la Casa de Iniciativas – nombrado varias veces en esta tesis. El inmueble, perteneciente al ayuntamiento de Málaga, está situado en calle Nosquera y siempre con dificultad para alcanzar las condiciones mínimas de supervivencia. Sin embargo, ha conseguido mantener una agenda propia con la participación de grandes nombres en el ámbito intelectual como Toni Negri, Chantal Maillard, Silvia Federici o Manuel Borja-Villel.

[45] «Instituciones Monstruo» fue el título de una publicación del EIPCP en la que participó la Universidad de Nómada: «[Son dispositivos] monstruosos porque su forma en un primer momento parece prepolítica o no política a secas, pero cuya aceleración y acumulación de acuerdo con lo descrito debe generar una densidad y unas posibilidades de creación intelectual y de acción política colectiva que contribuirán a inventar otra política». Cfr en: <https://transversal.at/transversal/0508/universidad-nomada/es> .

*governance vs institutions of the common: The right to the city and the new politics of culture* realizado en la Casa Invisible en junio de 2009 (fig. 315). Allí Hackitectura estuvo presente dentro de la mesa *Urbanismo y espacios sociales de código abierto en las ciudades creativas*, junto al colectivo de arquitectos franceses Atelier d'Architecture Autogerée (AAA), el CSOA Patio Maravillas de Madrid o Merijn Oudenampsen de Flexmens. Muy vinculado en cuanto a participación a este encuentro, en octubre se daría el *hackmeeting* en el Patio Maravillas de Madrid. Allí se presentaría la wikiplaza como un proyecto experimental de «arquitectura FLOS», además de otra presentación sobre las implicaciones de las diferentes formas de introducción de la fabricación digital en la arquitectura. Esa efervescencia de generar nuevos modelos de gestión de espacios culturales a partir del concepto de «commons» también se daría con la participación en el Encuentro de espacios artísticos autogestionados *Zigbee*, en Gijón. Como señalamos anteriormente con Michael Hardt y Toni Negri el procomún por su valor colectivo pero también simbólico respecto al capitalismo se convierte en un elemento central en nuestras sociedades.

La secuencia de conferencias y presentaciones públicas de los últimos trabajos del colectivo - *Situation Room*, *Water 4 Bits* y *Wikiplaza* - se compaginará con unas agendas individuales cada vez más densas y distribuidas geográficamente: en ese momento Pérez de Lama coge la dirección del laboratorio de fabricación digital de Sevilla, además de ser colaborador habitual en el IAAC y otras universidades que apuestan por incorporar las tecnologías al ámbito de la arquitectura; Moreno sigue como coordinador principal de la wikiplaza, pero también es administrador de *Robinsones Urbanos*, la web del departamento de Historia, Teoría y Composición Arquitectónica de la Universidad de Sevilla y otras muchas más; DeSoto sigue siendo la pieza más móvil y transita entre Barcelona, Asturias y Sevilla, pero con habituales presencias en Brasil, el Mediterráneo oriental y el norte de Europa. Además, Hackitectura como colectivo es concebido como un referente en las prácticas que habitan los espacios sociales y activistas pero que también son capaces de dialogar con las instituciones artísticas, y por ello son convocados en foros de diversa índole. Relacionado con esto se producen una serie de textos que son publicados en temporalidades diferentes, debido a ciertos retrasos editoriales: *Arte como máquina (ecosófica)*. *Guattari en la Wikiplaza* en Zehar, revista de Arteleku; *La avispa y la orquídea hacen mapa en el seno de un rizoma*. *Cartografía y máquinas, releendo a Deleuze y Guattari* en Pro – Posicoes, revista de la Faculdade de Educao de la Universidad de Campinas; *Arquitectura FLOS (Free Libre Open Source)*. *Del DIY (Do It Yourself) al DIWO (Do It With Others)* en Caja de Herramientas, libro publicado por la asociación Arquitectura y Compromiso Social; *Networking Forms of Life* en Konteiner, revista griega que contó en esa edición con la coordinación de Daphne Dragona e Ilias Marmara.

El contexto de estos textos está marcado por el desarrollo de las diferentes instancias de la wikiplaza. La concepción de esta instalación como «intervención arquitectónica» es

mucho más asequible por su propio desarrollo y por la propia evolución del imaginario arquitectónico en los primeros años del siglo XXI. Por eso se incide en la relación con el concepto de «máquina» de Félix Guattari y en diversos pasajes se habla de la wikiplaza como «prótesis maquinica» que potencia la producción social de los espacios donde se instala frente a otras posibilidades que se estaba imponiendo. También propone leer la wikiplaza como una forma de hacer cartografía ciudadana, donde es la infraestructura tridimensional y efímera se convierte en el espacio a partir del cual entender y construir el territorio.

«En La Rambla de Figueres se produjo, en cierto momento, la instancia siguiente: en la Sala de Situación en el interior de una cúpula geodésica un grupo de hackers tecleaba concentrado gestionando la emisión de vídeo por Internet; en la parte central de la cúpula tenía lugar una mesa redonda sobre las prácticas artísticas contemporáneas con la participación de sesudos y provocadores comisarios ante la presencia de un público atento y crítico; en el exterior de la cúpula, junto a la entrada, en torno a una larga mesa que se proyectaba hacia el centro del paseo, una pequeña multitud de niños y niñas inventaba y construía juguetes con elementos interactivos como parte de un taller de hardware libre; más allá de éstos, diversos grupos de personas mayores y paseantes varios observaban y comentaban con curiosidad lo que venía ocurriendo estos días en la plaza» [Pérez de Lama, 2009c, p. 130].

«[La wikiplaza] consiste en un espacio público de producción social participativa mediada por las tecnologías de la información y la comunicación. Se plantea como una máquina, agenciamiento o cartografía en la que se componen espacio físico, redes sociales y módulos tecnológicos para producir una nueva forma de espacio público, un nuevo acontecimiento de lo real» [Pérez de Lama, 2009a, p. 142].

En esta fase se inicia el proyecto de investigación sobre Medialabs en el marco de la asociación Átomos y Bits, que como comentamos antes fue un pequeño fracaso, y suponía uno de los últimos intentos como colectivo de generar un equipamiento que hiciera accesible la gestión de las tecnologías de la información y la comunicación. Ante el desacuerdo en la forma de repartir los fondos de esta ayuda — y acompañado de algunos problemas internos con alguno de los solicitantes — el colectivo salió del proyecto. Sí que acompañó el otro encuentro de la asociación, con fondos mucho menores de las ayudas Iniciarte, que consistía en un encuentro en la *Pista Digital* con el título *Medialab temporal: Llamada a lxs frikis*. En ese encuentro se reutilizaron varios módulos de la wikiplaza bajo la estructura de la construcción ideada por Cirugeda y López (fig. 328). Pablo DeSoto estuvo en el equipo de coordinación como parte de la asociación mientras que Sergio Moreno y José Pérez de Lama tuvieron apariciones puntuales. Estuvieron presentes varios de los temas recurrentes del colectivo: la necesidad de equipamientos colectivos en torno a las TICS, la programación de herramientas de software libre para un habitar digital más libre - en este caso con la



Fig. 74. Imagen del taller *Mapping the Commons* en el EMST de Atenas en diciembre de 2010 - al fondo, Jaime Díez y Carla Boserman. DeSoto, 2010.

presencia de los desarrolladores de la red social N-1 -, módulos de cartografía y arte a través de programación, o sesiones de vídeo y sonido.

Unas semanas después organizaron las jornadas *Repensando la Metrópolis. Prácticas experimentales en torno a la construcción de nuevos derechos urbanos* (Vol. 01, pp. 66-69), con la colaboración del Centro de Estudios Andaluces de la Junta de Andalucía y la Casa Invisible (fig. 73). Realizadas en Málaga, Hackitectura fue el equipo de coordinación de las jornadas, en esta ocasión con la colaboración de Nico Sguiglia y del autor de la tesis.<sup>[46]</sup> Dividida en cinco mesas redondas en su fase institucional pero también con un programa alternativo en paralelo realizado con la Casa Invisible - en el que entre otros tomó parte el geógrafo Jordi Borja - estuvo estructurado en torno a los ejes en conflicto en las metrópolis contemporáneas: inmigración y trabajo; equipamientos y cultura; vivienda; ecología; y ciudad informacional<sup>[47]</sup>. Entre las personas participantes se encontraban colaboradores habituales como Santiago Cirugeda, Pepa Domínguez, Alfredo Rubio y Eduardo Serrano del colectivo Rizoma, Daniel Vázquez de Hacktivistas o el colectivo mAzetas, pero también agentes importantes en la situación urbana contemporánea como Marcos García de Medialab Prado, Rubén Martínez de YP Producciones, Francisco Jarauta de la Universidad de Murcia, Débora Ávila del Observatorio Metropolitano de Madrid, Ada Colau por entonces portavoz del colectivo V de Vivienda o André Stangl coordinador del proyecto Pontos de Cultura en Brasil.

En esta fase de cierre del colectivo se da la última instancia de la wikiplaza en Pasaia, antes mencionada, durante el encuentro de Arquitecturas Colectivas. La presencia en distintos foros sigue siendo constante pero la producción propia como colectivo queda en un segundo plano. Se publican varios artículos en esta fase, muchos de ellos con una mirada hacia la fabricación digital donde Pérez de Lama enfocaría su producción los siguientes años. En la revista Pasajes de la Arquitectura y Crítica se realiza una crónica sobre el encuentro *Smart Geometries* - al cual asiste Pérez de Lama - con el título *How smart are your geometries?*; para el catálogo de la exposición *Habitar. Bending the Urban Frame* comisariada por José Luis de Vicente y Fabien Girardin en LABORal se realiza el texto *Fluir, habitar, pensar*; para la publicación *Proceedings of Futur en Seine 2009* coordinada por Ewen Chardronnet se realiza el texto *Wikiplaza and other FLOS heterotopias* — junto a textos de Benkler, Sassen o Urry. Por otro lado el documental *Del Cairo a Gaza* ideado y producido por Pablo DeSoto se presentará en varios foros como el Festival Internacional de Cine de Gijón o en la exposición *Lo uno y lo múltiple* realizada en El Cairo.

---

[46] El autor de la tesis fue parte de la organización tanto de estas Jornadas como del *Medialab temporal: Llamada a los frikis*, además de colaborador en los primeros cursos del Laboratorio de fabricación digital de Sevilla en el que colaboró hasta 2012 bajo la dirección de Pérez de Lama.

[47] Cfr en: [http://w01.centrodeestudiosandaluces.es/actividades/sitios/repensando\\_metropolis/](http://w01.centrodeestudiosandaluces.es/actividades/sitios/repensando_metropolis/).

Durante el año 2011 el colectivo detiene su colaboración, siguiendo con la cooperativa WWB SCA Sergio Moreno y la «marca Hackitectura» Pablo DeSoto, que aún mantiene el dominio hackitectura.net. El libro *Wikiplaza. Request for comments* supone el legado del último trabajo en el que toman parte los tres miembros del colectivo, aunque ya aparece firmado por Sergio Moreno, Laura Hernández y José Pérez de Lama. La hipótesis Hackitectura tiene una sacudida en este cierre cuando muchos colaboradores y miembros puntuales del colectivo se activan durante el 15M y posteriores derivadas municipalistas. De hecho ellos mismos reconocen cierto espíritu entre las historias en las que ellos estaba metidos con diversos grados de protagonismo - contracumbres, Euro MayDay, Indymedia - y el movimiento ciudadano.

Se dan unas últimas colaboraciones antes de la disolución del colectivo. En relación con la cartografía crítica Carla Boserman, Pablo DeSoto, Jaime Díez y José Pérez de Lama coordinarán en diciembre el taller *Mapping the commons* (Vol. 01, pp. 70-73) en el Museo Nacional de Arte Contemporáneo (EMST) de Atenas dentro del proyecto *EMST Comissions 2010* curado por Daphne Dragona (fig. 74). Del taller se obtuvo una base de datos de bienes comunes que iba desde los parques okupados hasta los nodos abiertos de red inalámbrica, que acabarían completándose con un blog y una instalación en el EMST. Este taller de cartografía, que conecta con el realizado el verano previo en Gijón de *Open Street Maps for Kids* (fig. 333b) y otro realizado unas semanas antes en la Zona Franca de Barcelona, tuvo continuidad y se dieron nuevas versiones de *Mapping the commons* en Estambul (fig. 336) en diciembre de 2012, muy vinculados a la plaza Taksim y al parque Gezi; en varias metrópolis brasileñas - Rio de Janeiro, Belo Horizonte y Sao Paulo -; en Quito y, nuevamente en Brasil (Vitoria), todas ellas coordinadas por Pablo DeSoto<sup>[48]</sup>.

---

[48] DeSoto en 2011 realizó también junto a Alejandro González el taller *Immagining Commoniversity* en la Chelsea Collage of Arts & Design de Londres.

