

7 voci NOTE

XIV piano piece for David Tudor 4

disegno del 1948
adattamento pianistico: 27.3.1959

1 { S
M
P

2 Cello
Mute { J
f
sf

3 { sequenza
frequenza
timbro
durata
intensità

4 { musical notation

5 { musical notation

6 { musical notation

SYLVANO BUSSOTI

Fig. 339. Partitura para el intérprete David Tudor a cargo del compositor Sylvano Bussoti, elegida por Deleuze y Guattari para la entrada de su capítulo sobre el rizoma. Bussoti, 1948.

Glosario.

El trabajo de Hackitectura se ha definido en diferentes partes de esta tesis doctoral como pionero y experimental. Es por ello que tuvo que construir un aparato conceptual propio para poder explicar el tipo de acción que llevaban a cabo. Ese aparato está compuesto de acepciones particulares de sus principales referentes intelectuales y neologismos, en ocasiones a partir de la composición entre términos de estos intelectuales y en otras ocasiones de producción propia. Muchos de estos conceptos tienen aún un margen de desarrollo importante o pueden verse sometidos a una actualización que les haga valiosos en el contexto actual.

Cada uno de los términos que aparece en el glosario viene definido inicialmente a partir de las palabras de los propios miembros de Hackitectura - de forma habitual Pérez de Lama como cronista habitual y facilitador de los marcos teóricos del colectivo - y posteriormente se explicará y se ubicará dentro de su producción. Los tres primeros términos propuestos - espacio de los flujos, máquina de guerra y territorio - no son producidos por Hackitectura pero sí fueron determinantes a la hora de configurar su acción. Al no ser conceptos habituales para el lector medio se ha preferido definir su procedencia y la acepción que toma Hackitectura. El resto de términos aparece en un orden aproximadamente cronológico, aunque en algunos casos su ubicación depende de cuándo se hizo la exploración más rigurosa sobre el término.

El lector puede echar en falta alguno de conceptos que, al haber sido ya explicados en otros puntos de la narración, no han sido recogidos en este glosario. Destaca el término hackitectura (pp. 154-155), que se introdujo en el relato inicial debido a su importancia en la configuración de la iniciativa. También se pueden echar en falta algunos otros como ciberpunk, biopolítica, wikipiazza o commons que igualmente han sido desarrollados en el interior del texto del *Volumen 00*. Hay otros términos que al inicio de la acción de Hackitectura fueron desarrollados pero luego no se plasmaron en la acción del colectivo - como, por ejemplo, el resto de términos desarrollados para el *Diccionario Metápolis*: abducción, electric kool-acid test o paraíso glauco.

Al igual que en los dos apartados anteriores de este *Volumen* y el apartado de *Bibliografía*, este *Glosario* supone un acercamiento alternativo a Hackitectura y conecta con la lectura del *Volumen 00*. Respecto a otros acercamientos creo que este supone una entrada más abierta para la construcción futura. Los términos definidos en este glosario son: Espacio de los flujos; Máquina de guerra; Territorio; Flujos antagonistas / Electro-zapatismo; ATR-Arquitectura / Arquitectura Gonzo; Geografías de la multitud [conectada]; Geografías / Procesos emergentes; Arquitectura cíborg; Habitares digitales; Fiesta; Devenires cíborg; Hacer mapa; Arquitectura FLOS.

Espacio de los Flujos.

«Los territorios, las regiones, las ciudades, las habitaciones, han pasado de estar organizados en función de los lugares, a estarlo en función de los flujos: de capital, de información, de mercancías, de personas, imponiendo el nuevo orden/desorden del neoliberalismo nómada a escala espacial. En palabras del subcomandante Marcos [1997]: se trata de la cuarta guerra mundial, que supone la destrucción / despoblamiento del mundo y su reconstrucción / repoblamiento» [Pérez de Lama2003a].

El trabajo de caracterización del espacio de los flujos de Manuel Castells tuvo en los años noventa un gran impacto al no situar únicamente las transformaciones tecnológicas y económicas sino también los cambios sociales que conllevaban. Entre otras cuestiones que implicaba este nuevo modelo estaban el cambio en la concepción de tiempo y espacio, donde el solapamiento de elementos a nuestro alcance dejó a un lado el tiempo como una cuestión lineal — repercutiendo, en el auge del concepto de «geografías». La deslocalización de la producción se encontró con herramientas que la impulsaron y con ello la huella ecológica de las clases hegemónicas cambió de escala. Esos cambios se vivieron de manera transversal pero el nuevo orden trataba de recomponer un capitalismo en crisis, o quizá sustituirlo. En palabras de Castells con la entrada de un nuevo modo de desarrollo dirigido a partir del control de la información y el conocimiento con el nombre de informacionalismo.

Utiliza conscientemente Castells el término «espacio», siguiendo a Lefebvre, como la expresión de la sociedad. Una sociedad determinada por los flujos del capital, de la información o de las imágenes implicaba un espacio definido desde estos flujos. El hecho de ser una cuestión relativa a transformaciones espaciales apelaría, por tanto, a la disciplina arquitectónica, aunque en su mayoría no se quisiera dar por aludida. Surge aquí un primer vector de acción para la «proto-Hackitectura» del cambio de siglo: si los flujos son determinantes de las cuestiones espaciales contemporáneas, a partir de qué flujos podemos modelar la nueva arquitectura. No serían estos flujos los del movimiento de capital, sino los que tuvieran que ver con imágenes y sonidos – sobre todo en una primera fase - y con los flujos de información y comunicación que Internet había transformado y que en aquellos años aún estaban determinando sus protocolos y dominios. En esa interrelación entre el espacio de los flujos y la arquitectura se situaría el trabajo de Hackitectura, expandiéndolo a partir de conceptos propios como «habitares digitales».

Frente a la idea de Castells de que surgen a partir de unas fuerzas hegemónicas que tienen ese deseo de impulsar un espacio de los flujos donde las clases capitalistas pudieran extraer mayores beneficios mientras la resistencia se sitúa principalmente en defensa de unos espacios de los lugares que se encuentran continuamente desbordados tecnológicamente, surge la visión alternativa de que esas formas anticapitalistas no son necesariamente contrarias a la globalización y la digitalización sino que en muchos casos son específicamente impulsoras de estos procesos. La globalización y la digitalización

abrían una ventana de oportunidad para transformar una serie de relaciones de poder^[1]. Esta idea se realza, por ejemplo, en el subtítulo de *Fadaiat*, donde se reclama el derecho a la libertad de movimiento y la libertad de conocimiento.

Máquina de guerra.

«In the universe of Gilles Deleuze and Felix Guattari, the war machine holds a central position, inextricably linked to that of the nomad.

The purpose of this war machine is not what we normally understand by war. The essence of the war machine, according to Deleuze and Guattari, is the opposition to any type of authority, resistance to the “state apparatus”, the struggle against all forms of power. Nomadology would be the form of knowledge/action associated with the war machine. The war machine relates of intuition, continual transformation and flows. Art, architectural and urban projects, and architecture itself may be thought of as a set of war machines: machines for producing new desires, countless connections, multiplying forms of inhabitancy» [Pérez de Lama, 2002b].

El concepto de máquina es ubicuo en la producción de Deleuze y Guattari. No designaría únicamente a un dispositivo de orden técnico sino que haría referencia a la producción de mundo, asemejándose su uso al que harían del término cartografía^[2]. Frente a la idea de eternidad que Guattari asigna a las estructuras, las máquinas estarían asociadas a la finitud, a la precariedad y a la muerte. Aunque pueda ser llamativo el término «guerra», no refiere necesariamente a términos bélicos convencionales - como un arma - sino a máquinas que se contrapongan o sean inaccesibles para las formas dominantes. Por ello, el nómada supondría el modelo de la máquina de guerra contra el aparato Estado: «La “máquina de guerra nómada” conquista antes de ser detectada, y se desplaza antes de que el mapa pueda ser reajustado».

Pérez de Lama hizo esta aproximación del concepto de «máquina de guerra» para el *Diccionario Metápolis* con el objeto de inducir a pensar en estos términos a partir de la arquitectura y el urbanismo. En la crónica que hizo de la participación en el Festival EME3 de Barcelona del Media Tank ya se refiere a este como «máquina de guerra de la información, una máquina de okupación urbana». Su acción, a partir de entonces, siempre se sitúa en el ámbito de lo maquínico. Una comprensión total de *Indymedia Estrecho* y, de una manera más específica, de *Fadaiat* implica situarlas en el rango de las

[1] Es interesante como William Mitchell completa alguna de las intuiciones de Castells: «Dematerialization delivers us from servitude to places and things—and, indirectly, from domination by those who control places and things. It undermines the regime of physicality. It constructs a new form of power and simultaneously provides a new way to resist power» [Mitchell, 2003, p. 84].

[2] La cartografía también está presente en este glosario con el concepto «Hacer mapa». Ambos términos también se asemejan al concepto de «worlding» acuñado por Donna Haraway.



Fig. 340. Fotomontaje multicapa sobre *Fadaiat* como máquina de guerra, donde se observan capas geográficas como el Estrecho y capas de software como una proyección de *Al-Jwarizmi*. Hackitectura. 2004.

máquinas de guerra contraponiéndose a las composiciones fronterizas desarrolladas por la Unión Europea. En ese mismo ámbito se puede situar la instalación *Situation Room*, que no solo explicita las formas en que la población es vigilada y controlada sino propone otros agenciamientos. Finalmente un proyecto que acoplaría varias de esas capas insurreccionales frente a las formas organizativas propias del Estado sería el proyecto de wikiplaza — que confrontaría con el modelo hegemónico de espacio público y de gestión de los flujos.

Un último acercamiento de interés implica suponer si se puede entender a la propia Hackitectura como una máquina de guerra. Principalmente en sus formas iniciales donde se encontraban en un espacio digital sobre servidores propios y construido en software libre, utilizando pseudónimos, en comunicación constante con otras formas insurrectas transnacionales y en confrontación constante con las instituciones públicas que la intentaban hacer entrar en la esfera de las prácticas creativas es muy posible que se pueda entender como tal. Es posible que por ello esa «máquina de guerra nómada» viera agotado su valor cuando declinó ese ciclo de activismo y decidió cerrar.

Territorio.

«Según nos recuerda constantemente Eduardo Serrano, se propone entender el territorio como la composición interactiva entre habitantes y medio. ¿No se construiría territorio, entonces, actuando sobre cualquiera de los componentes o sobre la relación entre ambos?» [Pérez de Lama, 2006a, p. 13].

El concepto de territorio que maneja Hackitectura es fundamental para entender su acción. Castells había utilizado el término de «espacio de los flujos», y hablar de espacio se convierte en un fetiche a partir de entonces para los intelectuales y activistas que trabajaban a partir de la codificación propuesta por Castells. El concepto de territorio es en aquellos años menor en el ámbito de la arquitectura — o la acepción que se toma, como «aquello que no es ciudad», es más limitada.

Esta tesis doctoral se sitúa en una posición parecida a la que propone Pérez de Lama en la cita inicial. Ha parecido necesario diferenciar entre espacios y territorios. Hablar de espacios es utilizado para señalar órdenes o arquitecturas mientras que hablar de territorios es utilizado para designar intervenciones o acciones. El territorio ocurriría más allá de lo diseñable - al menos de las áreas del diseño convencionalmente atribuidas a la arquitectura - como evidenciaba el historiador Alain Corbin en su libro *El territorio del vacío: Occidente y la invención de la playa (1750-1840)* - original en 1988 (Flammarion)^[3]. Si bien la llegada del tren en 1840 a las playas de Brighton suponía el símbolo

[3] El autor es también deudor de Rizoma - Serrano, Romero y resto de amigas y amigos – en su concepción del territorio, además de muchas otras cosas, y en concreto de la lectura de este libro descatalogado

de una planificación para llevar a las playas a las clases medias, señala Corbin que es un proceso que cuenta con muchas ramificaciones previas conscientes e inconscientes para deconstruir un imaginario - el del mar y la costa como un lugar peligroso - y reconstruir otro - el de la salud y el ocio asociado a la playa.

Los territorios son también el campo de trabajo de Gilles Deleuze y Felix Guattari en *Mil mesetas*, que se ha nombrado varias veces como material de referencia de Hackitectura. Se utiliza territorios en plural porque no estaría limitado al medio físico sino que se presentaría de múltiples formas y siempre compuestos de elementos heterogéneos: como territorios existenciales, territorios digitales, territorios identitarios... Y sobre todo como procesos de territorialización, con un doble componente desterritorializador y reterritorializador. Estos procesos implicarían un salir del elemento conocido - como puede ser un desplazamiento poblacional, pero también participar de una manifestación - y situarse en un nuevo ámbito por conocer, con nuevos hábitos y nuevos sujetos con los que relacionarse - como podría ser realojarse en un barrio del extrarradio o la participación en una asamblea insurrecta. Hackitectura es consciente de la ambivalencia con la que D+G presentan estos conceptos y su utilización no es predominante, con la presentación de *Fadaiat* como «un relámpago desterritorializador» y el texto *Territorios emergentes y producción reticular* para el catálogo de la exposición *Banquete_nodos y redes* como ejemplos más significativos. Sería en la última etapa - donde su producción conceptual se conecta de manera intensa con Guattari - cuando asocian la acción de Hackitectura a procesos de territorialización y su espacio de intervención al territorio.

Flujos antagonistas / Electro-zapatismo.

«Si las nuevas relaciones de producción han determinado una nueva forma urbano-regional, ¿estarán produciendo cambios comparables en las geografías urbanas las nuevas formas de organización social de la resistencia? No sólo la resistencia desde lo local y desde las identidades en la que se concentra Castells, sino la resistencia global, que participa de las nuevas tecnologías de la organización en red y de la información y las comunicaciones; la resistencia que no intenta oponerse a la fluidificación del espacio y la aceleración del tiempo, como parecía sugerir Castells, sino que también desea habitar el espacio de los flujos, aunque, sin embargo, se propone la construcción de agenciamientos radicalmente distintos entre nuevas tecnologías y globalización» [Pérez de Lama, 2003a].

Este es un concepto que sale por oposición a los flujos hegemónicos que Castells planteaba en La era de la información. Al concepto de antagonismo responde a un sujeto concreto que en el caso de Hackitectura vendría definido a partir de Michael Hardt y Antonio Negri como «el Imperio». El imperio sería el nuevo sujeto político que regula los intercambios globales - y que, siguiendo a Castells, mediante ellos gobierna el mundo. La emergencia del imperio se encontraría con la resistencia en forma de los flujos antagonistas, a partir de los cuales se generaría una historiografía alternativa.

Esa historiografía tendría su acto inicial en el levantamiento zapatista de 1994, diferenciándose de las narraciones que situaban en la caída del muro de Berlín el comienzo de la era actual. La presencia global de este movimiento a través de las redes se entretiene con otras acciones en el espacio digital que luchan contra los movimientos globalizadores capitalistas como Critical Art Ensemble o eToys. El proyecto FloodNet, una web para un ataque distribuido para la interrupción del servicio de las web del gobierno mexicano, coordinado por el hacker zapatista Ricardo Domínguez y su colectivo Electronic Disturbance Theatre les llevaría a hablar en una primera fase de electro-zapatismo.

El electro-zapatismo y el urbanismo anarquista serían las dos formas iniciales de aproximación a una producción en el ámbito de los flujos antagonistas. Las diferentes producciones sobre *Pure Data*, concretadas en situaciones como la *Cartuja Beta Rave* o sus colaboraciones en las contracumbres, serían unos de los formatos en que el electro-zapatismo se manifestó en la trayectoria de Hackitectura. Sobre el urbanismo anarquista dirían que son las «prácticas espaciales conscientemente antagonistas que emplean herramientas contemporáneas tales como las tecnologías de la información y las comunicaciones o las tecnologías de la lucha social en red». Un ejemplo de estas prácticas sería el *Media Tank*. Estas prácticas serían complejizadas a partir de *Indymedia Estrecho*, especialmente por su conexión con el nodo de Málaga, al introducir el vector de la producción biopolítica y las ideas de habitabilidad de ese espacio digital. Aún así en la declaración de principios de la asociación Átomos y Bits, desarrollada en 2008, se sigue haciendo mención al electro-zapatismo como campo de interés y preocupación.



Fig. 341. Dos componentes de Atari Teenage Riot, Nic Endo y Alec Empire, durante el Fusion Festival. Montecruz Foto, 2010.

ATR Arquitectura / Arquitectura Gonzo.

«De ATR, Atari Teenage Riot, el grupo de tecno-punk berlinés, uno de cuyos lemas era *Riot sounds produce riots*, esto es, el sonido de la revuelta produce revuelta. Bakhla-
lov [DeSoto] imagina una arquitectura equivalente al sonido de ATR. Antes, habíamos
llamado a esta idea arquitectura gonzo; del periodismo gonzo de Hunter S. Thompson.
La arquitectura gonzo consistiría en la construcción de situaciones, - en el sentido de
los situacionistas, valga la redundancia -, arquitectónicas, urbanas, en la que los parti-
cipantes son arrastrados a una experiencia radical, transgresora, confrontacional, que
llega a límites de ebriedad extática; que da lugar, -usando las palabras de Vaneigem -, a
la poesía que cambia la vida y transforma el mundo. La diferencia, o el valor adicional,
respecto de una buena fiesta / *rave*, o una buena “mani”, sería una explícita dimensión
espacial - artístico - política del evento» [Pérez de Lama, 2006a].

Atari Teenage Riot surge ante la necesidad de buscar algo nuevo que escapase de la co-
mercialización a la que se habían sometido músicas de origen confrontacional como el
punk el hip-hop o el tecno. Proponía DeSoto: «Una situación similar es la que sentimos
con la arquitectura y el urbanismo contemporáneos». Por ello era necesario buscar otros
modos de arquitectura que generaran una emoción radical. Versionando a ATR sería la
búsqueda de una arquitectura de las revueltas que genere revueltas. Mezclado con ese
urbanismo anarquista que nombramos en el concepto de «flujos antagonistas» el ejem-
plo primero sería nuevamente el *Media Tank*, donde la arquitectura que surge desde los
flujos emitidos por el dispositivo sería propulsor de acción en la calle — y, paradój-
camente, lo podría hacer con los propios sonidos de Atari Teenage Riot. Sus distintas
evoluciones hasta los *P&P/SE* serían versiones de este tipo de arquitectura.

La ATR Arquitectura supone una conexión con esas historias ocultas del siglo XX que
narra Marcus Greil en *Rastros de Carmín*. Como se vio en el capítulo *Epílogo* en las
vanguardias existe, según Peter Bürger, primero un reconocimiento y luego un intento
por sobrepasar a las vanguardias anteriores. Esta aproximación es uno de los primeros
vínculos que pretenden hacer visibles entre su obra y las vanguardias. Tiene este acer-
camiento a las vanguardias un precedente en el texto que Pérez de Lama escribió para
la revista Pasajes titulado *La arquitectura de los Merry Pranksters* [1999b], en los
cuales las imágenes y los sonidos son también parte constituyente de la arquitectura.
Sería por primera vez recogido entre los términos propuestos por Pérez de Lama para el
Diccionario Metápolis.

Geografías de la Multitud [conectada].

«Hemos propuesto llamar geografías de la multitud a las formas en que los nuevos movimientos sociales, aliados con hackers, artistas, artistas y pensadores, inscriben sus acciones antagonistas en el espacio. Habitantes del espacio de los flujos, la multitud digital se manifiesta en los nodos donde interactúa con los espacios-lugares, en eventos fulgurantes, en acontecimientos que cambian la vida y transforman el mundo — así lo soñaba el situacionista Raoul Vaneigem —» [Pérez de Lama, 2006a, p. 83].

La primera traslación con este concepto se hace desde la historia hacia la geografía apoyados en Susan Sontag - «History is roaring by... turning into geography» - donde, con el tiempo acelerado característico del espacio de los flujos, el paso de la historia dejaría de ser relevante. El espacio de los flujos, las geografías, los territorios o la cartografía constituiría una familia de ámbitos, cada uno con sus matices, desde los cuales su acción como «hackitectos» es consonante con la época en que les toca ejercer. El desarrollo de esos flujos antagonistas daría lugar a unas geografías nuevas, alternativas.

La segunda traslación surge para averiguar quién es el sujeto que construye esas nuevas geografías. Si el imperio es quien constituye el sujeto de los flujos hegemónicos, su antagonista sería la multitud siguiendo la nomenclatura de Hardt y Negri. La multitud representaría a una multiplicidad social diferenciable, en contraposición al pueblo o la masa, pero capaz de actuar en común. Mediante el concepto de geografías de la multitud, Hackitectura quería desvelar cómo eran las arquitecturas - en sentido amplio - en las que aflorarían las convergencias entre sujetos políticos altermundistas. Por ello se observan las dinámicas de los movimientos sociales durante las contracumbres, las organizaciones en el espacio digital para el desarrollo de software libre o para acciones de hackeo, los *hackmeetings* o los CSOAs como inspiradores de esas geografías de la multitud.

Una ampliación de este concepto — que quizá mereciera una mención aparte — es el de «multitud conectada». Si bien ya se había hablado de una «multitud digital»^[4], el concepto de multitud conectada refuerza la dimensión organizativa necesaria para el crecimiento de esta multitud. No se trata únicamente de que la multitud esté presente en el espacio digital sino que tenga espacios de convergencia autónomos desde donde poder organizarse y trabajar en comunidad. Este concepto es experimentada a partir, primero, del texto *Flujos antagonistas / geografías de la multitud* y, posteriormente, en el medialab temporal *La Multitud Conectada* realizada durante el encuentro Reunión

[4] «The concept of a digital multitude is fundamentally different and based entirely on openness. Over the last few years the creative struggles of the multitudes have produced outputs on many different layers: the dialectics of open sources, open borders, open knowledge» [Lovink & Schneider, 2002].

03. Seguiría desarrollándose este concepto no solo desde Hackitectura sino también en la investigación sobre *Tecnopolítica* que Javier Toret desarrolló en relación al 15M - también la investigadora Guiomar Rovira lo utilizaría.

Geografías / Procesos Emergentes.

«Se hace cada vez más patente que hay otro rizoma de flujos, que podríamos llamar antagonistas, que también están dando lugar a nuevas geografías, igualmente emergentes, de geometrías variables y líquidas, y que sin embargo proponen máquinas de transformación del mundo con objetivos radicalmente opuestos a los del imperio, agenciamientos diferentes entre tecnologías de la comunicación y la información, y globalización. Estas geografías emergentes de la multitud son las que queremos estudiar aquí, para intentar vislumbrar cual pudiera ser su potencial, aventurar cómo participar en su producción, cómo dispararlas, y, en fin, proponerlas como la tarea de una práctica de la arquitectura y el urbanismo que fueran verdaderamente emancipadoras y populares» [Pérez de Lama, 2003c].

Este concepto está completamente ligado al de «geografías de la multitud» pero aprovechamos la diferenciación para señalar ciertos matices ligados al concepto de emergencia. Por procesos emergentes entiende Neil Leach a aquellos fenómenos en los que los procesos e interacciones de los niveles micro conducen a patrones visibles desde los niveles macro [Leach, 2002]. Aunque Hackitectura utilice el concepto de «geografías emergentes de la multitud» sí que podría diferenciarse entre actividades no conectadas pero que tienen patrones similares y aquellas que sí son conscientes de otras luchas y que vinculan su producción a estas. En el caso primero, las geografías emergentes podrían señalar a la acción de conectar o cartografiar esos patrones emergentes cuya conexión no está diseñada en las fases instituyentes. Un ejemplo de eso sería el proyecto *TCS2 Geografías emergentes*, que conecta Extremadura y Letonia generando una geografía que no antecedía a los proyectos individuales en ambas regiones.

El otro matiz interesante surge con el concepto de *swarming* o estrategias de enjambre. En ellas se da una mezcla de coordinación tecnológica y emergencia indeterminada de participantes. En este caso las «geografías emergentes» que surgen, a diferencia de con las «geografías de la multitud», puede tener connotaciones políticas diferentes o mostrarse como apolíticas. Sería el caso de las movilizaciones de jóvenes a partir del móvil que sorprendían a Howard Rheingold en Japón en el cambio de siglo. Pese a no haber una conciencia propia como movimiento social, generaba una geografía alternativa en la ciudad. Pero sin duda las de mayor interés son las relacionadas con movimientos sociales descentralizados como las del 13M tras los atentados de Barajas - cartografiados por Pérez de Lama (fig. 136a) - o las del 15M que estudiarían Toret [2014] y DeSoto [2014].

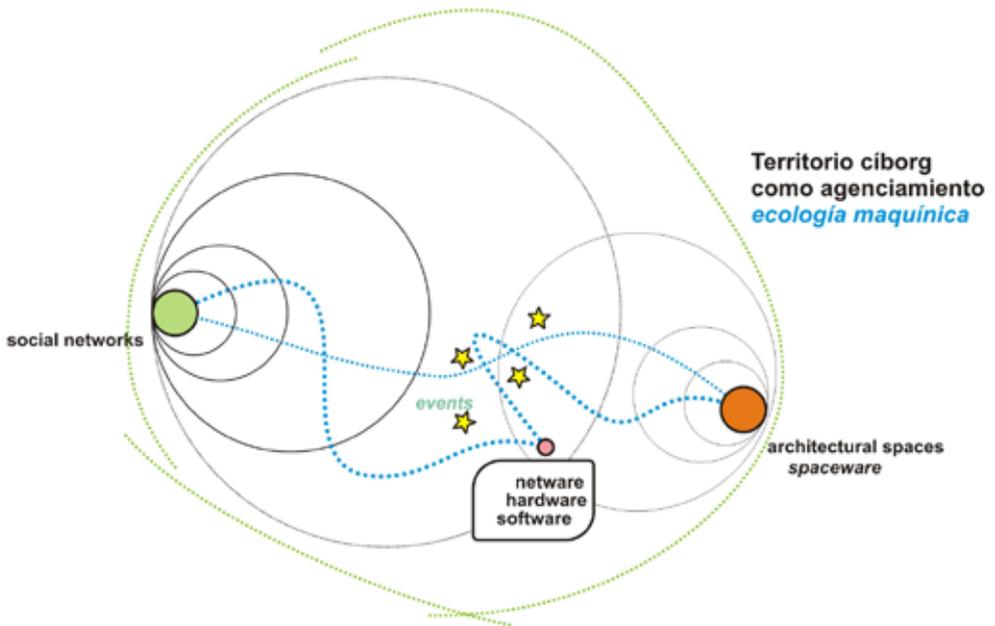


Fig. 342. Diagrama del agenciamiento físico y digital de una situación propuesta por Hackitectura como territorio cibernético o ecología maquínica. Pérez de Lama, 2008.

El texto germinal en torno a esas geografías emergentes sería *Geografías de la multitud [conectada]: Entre la espacialidad de los flujos y la ciencia ficción* donde se detectarían varios de esos proyectos emergentes - también llamados en el texto «geografías de ciencia ficción» - con el objeto de generar esa geografía entre ellos. De hecho se muestra el trabajo de Hackitectura como generador de esas geografías entre iniciativas inicialmente compartimentadas en iniciativas como *Cartuja Beta Rave* e *Indymedia Estrecho*. La potencia de este comportamiento de enjambre o emergente se ve en la búsqueda de limitar sus efectos, ya sea en el espacio digital con las Big Techs^[5] ya sea en el espacio físico con la limitación de expresiones colectivas a través de leyes como la Ley Mordaza (Ley Orgánica de Protección de la Seguridad Ciudadana de 2015).

Arquitectura cibernética.

«Cyborg architecture is an architectural practice that applies the ideas of cyborg identity, as suggested by Donna Haraway (*A Cyborg Manifesto*, 1991). It is made up of elements and systems organised in network, analogous to that of information and communication systems. Cyborg components may be autonomously designed, produced, fitted and replaced; resilient structure, energy, fittings, information and communications systems, façades, enclosures, roofs, “wet areas”, partitions, finishes, furnishings, maintenance systems, etc.

The cyborg architect forms part of a network of horizontal and flexible production that replaces the old/modern pyramidal structure theoretically culminated by the Architect. Drawing on Haraway, the slogan of this form of architecture world be: “I’d rather be a cyborg than a goddess”» [Pérez de Lama, 2002c, p. 146].

Esta primera aproximación al término, recogida en el *Diccionario Metápolis* conecta con el artículo que Pérez de Lama publicaría el año 2001 dentro del Boletín FIDAS en la que resume una parte del texto de Haraway con la situación de la disciplina en el cambio de siglo. Esta vinculación al cibernético sería luego matizada y completada con el texto de William J. Mitchell pero en esta primera versión le sirve para plantear tanto una posición respecto al sistema - donde el arquitecto se suma como uno más a redes y ecosistemas - y un tipo de prácticas reversibles e intercambiables. Pese a que su imagen dista de la capa tecnológica del cibernético, sería la figura de Cirugeda un inspirador de esa arquitectura cibernética — también podría verse en las primeras aproximaciones a la Open Source Architecture. Aunque sí desaparecerían los elementos totalizantes de la disciplina, no es tan evidente cómo incorpora la supresión de las dicotomías señaladas en

[5] Cfr en: «Las arquitecturas de las redes sociales nos encierran, legitimadas por el efecto de la red que hace parecer que todo el mundo está involucrado en ellas. La certeza experimentada hace una década, de que los usuarios se comportaban como enjambres, moviéndose juntos de manera libre de una plataforma a otra, se ha probado equivocada. Salirse de una plataforma parece obstinadamente fútil» [Lovink, 2019, p.69].

la obra de Haraway, que desde la arquitectura supondría intervenir en privado/público, natural/artificial o exterior/interior.

En una segunda exploración del término se incorporaría la cuestión híbrida entre las tecnologías y los organismos, más presente en la obra de Mitchell y apegada a la etimología original — mitad máquina electrónica (cib), mitad organismo (org)^[6]. La dimensión de lo arquitectónico surgiría a partir del cuerpo y la mente, y las diferentes formas de extensión que las tecnologías les han habilitado. Una vertiente interesante está relacionada con las configuraciones espaciales que desarrollaron en su primera época relacionadas con las precarias instalaciones wifi. Esto les conducía a organizar los espacios en base a la optimización del rango de recepción del wifi, esto es, una arquitectura definida por los flujos electromagnéticos. En esta acepción de la «arquitectura cibernética» se incluirían todas las formas espaciales híbridas exploradas por el colectivo capaces de hacer emerger nuevas geografías efímeras como *La Multitud Conectada* o la Fase 3 del proyecto *TCS2 Geografías Emergentes*.

En sus últimos años hay otro proyecto de interés supone la instalación artística *Water 4 Bits* donde la réplica en metaverso está conectada al espacio físico real, siendo su configuración en ocasiones una respuesta a los sensores instalados en el Pabellón de Europa y en otras emancipándose de los elementos tectónicos^[7]. Finalmente, se podría entender que las dos posibles acepciones de «arquitectura cibernética» convergen en el proyecto de la wikiplaza en el que por un lado tenemos un proyecto modular con sus diferentes elementos reversibles e intercambiables y por otro tenemos un arquitectura extendida más allá de lo físico en diferentes rangos – a través del *streaming*, en la programación, la cartografía interactiva...

[6] «[Identidad [arquitectura] cyborg / wearebuildings, se refiere al continuo cuerpo/mente [we], vestido, objetos, hardware/software [wear], arquitectura, ciudades, infraestructuras [buildings], interpretados desde la perspectiva de la identidad cyborg que rechaza las teorías totalizantes, en favor de las prótesis, la transformación continua, la intercambiabilidad, la organización material y productiva en red...» [Pérez de Lama, 2003d].

[7] En este aspecto también es sugerente este extracto de Mitchell: «The metaphor of “virtuality” seemed a powerful one as we first struggled to understand the implications of digital information, but it has long outlived its usefulness. Bits don’t just sit out there in cyberspace [...]. A bit is indeed a “difference that makes a difference,” but we should think of that difference as something concrete, with definite spatial and temporal coordinates—such as the opening or closing of some particular switch, door, or floodgate, the dispatch of a product from a warehouse, the starting or stopping of a motor, the change in color of a pixel on a screen somewhere, or the shift in position of a robot arm—rather than a change in value of an abstract variable or an alteration in the imagined mental state of some idealized message recipient. Bits organized into code now constitute the most powerful means we have for expressing intentions and translating them into actions» [Mitchell, 2003, p.4].

Habitares digitales.

«La tríada de Heidegger, habitar, construir, pensar, ha sido transformada por la multitud en: habitar, fluir, pensar. En este momento de la historia el habitar emergente de la multitud es un habitar fluido» [Pérez de Lama, 2003a].

Uno de los elementos interesantes en esta fase de conceptualización por parte de Hackitectura es cómo intenta hacer asible a la disciplina arquitectónica sus intuiciones a través del uso de términos característicos de la arquitectura de su época. Esto les lleva a hacer varias iteraciones, o *détournements*, sobre el concepto de habitar y, más concretamente, sobre el texto de Heidegger. Tras una serie de textos con conceptos más abiertos como «geografía» o «territorio», en 2004 ya sitúan la cuestión del habitar contemporáneo en el texto *Una casa para la multitud conectada* realizado para la revista Zehar. Pese al interés del concepto - incluso para el contexto actual - no hay una enunciación directa por parte de Hackitectura sino una suma de intuiciones en torno al habitar contemporáneo que podemos juntar para generar una imagen de este concepto.

La primera acepción de este concepto de habitares digitales se puede asimilar a las arquitecturas cíborg en tanto espacios que fluidamente pasan de lo digital a lo físico, siendo ambos transformados en tiempo real. La conexión entre el espacio físico y el digital ya había sido intuida por William Gibson en *Neuromancer*, y explorada por proyectos ciberactivistas como los conducidos por Geert Lovink y Florian Schneider^[8]. En esta acepción nuevamente entrarían los proyectos relacionados con la telepresencia: *Cartuja Beta Rave*, *Grieta_Hack*^[9], *Proyecto Paso...* Es una aproximación parecida a la que propone de una manera más introspectiva Remedios Zafra en libros como *Un cuarto propio conectado* (2010, ed. Fórcola).

La segunda acepción ha sido probablemente menos expuesta por Hackitectura pero también fue explorada a través de su acción. Según esta si nuestras formas de vida ya no están limitadas a nuestro entorno físico sino que un porcentaje alto de nuestro tiempo lo pasamos en el espacio digital, podemos considerar que ese espacio también es un elemento que habitamos. Considerando — quizá mucho considerar — que el habitar es el campo de acción de la arquitectura, Hackitectura puso énfasis en cualificar los espacios

[8] Cfr en: «If there is a strategy, it is not contradiction but complementary existence. Despite theoretical deliberations, there is no contradiction between the street and cyberspace. The one fuels the other» [Lovink & Schneider, 2002].

[9] En el proyecto junto al CSOA La Grieta sí aparecería este sugerente texto: «[Propongo] imaginar la grieta como un nodo en el rizoma de flujos antagonistas. Desde este punto de vista, la habitación deja de concebirse como un espacio autocontenido, y se convierte en un emisor / modulador / receptor de flujos de información, de ideas, de personas, de productos e innovación culturales y políticos que participa activamente en la geografía del barrio, de la ciudad y del mundo» [Pérez de Lama, 2003a].

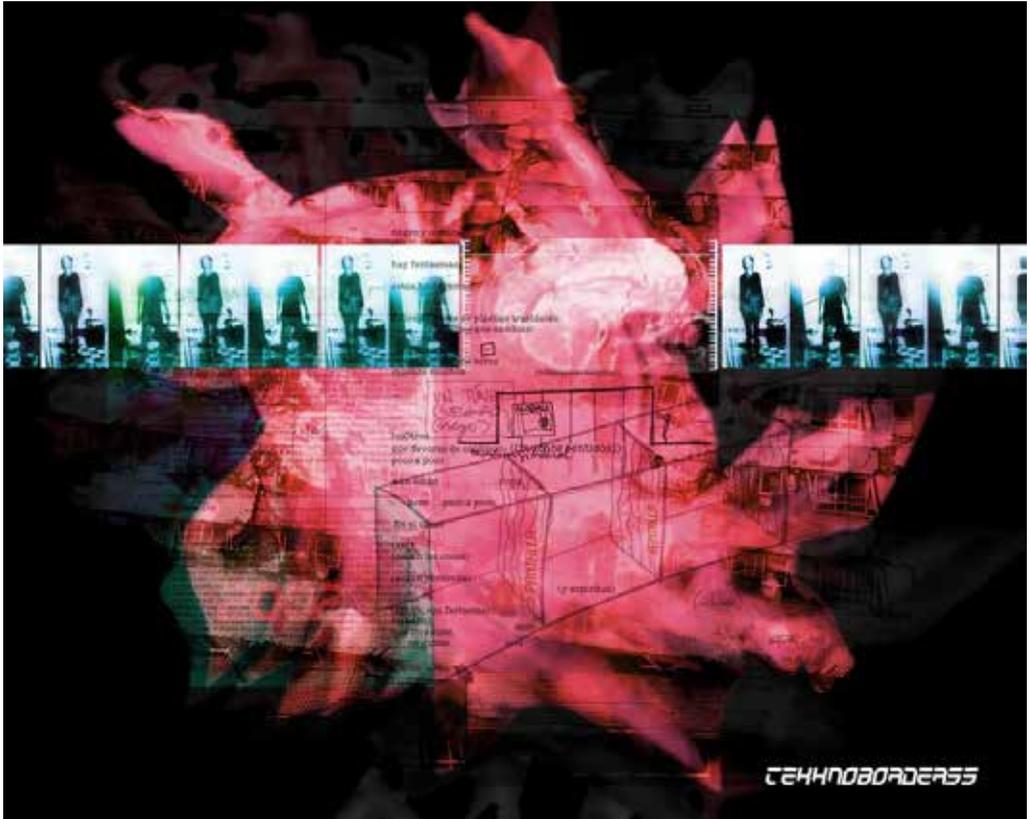


Fig. 343. Imagen del proyecto *Tekknoborderss*, realizado principalmente a partir de vídeo y sonido para la arquitectura. Wewearbuildigns, 2001.

digitales de los que eran partícipe. En este sentido su proyecto principal fue la web de Hackitectura - un espacio donde ellos pasaron mucho tiempo no solo individualmente sino interactuando - del mismo modo que otras oficinas de arquitectura sitúan en su propio estudio parte de sus ambiciones y conceptos arquitectónicos. Este campo de acción, sin embargo, no ha tenido continuidad por parte de colectivos de arquitectura que surgieran posteriormente. Este desinterés por darle una dimensión habitable a la red es posiblemente una de las causas de que haya sido cooptada por una serie de plataformas de dudosa calidad espacial sin que se avisten caminos alternativos^[10] — ¿a quién le podría interesar expresarse en 140 caracteres? ¿o un espacio digital donde los enlaces no están operativos?

Fiesta.

«La fiesta es un rito; una de las formas en que las sociedades representan simbólicamente y excepcionalmente los valores de la comunidad y las relaciones entre las personas, los grupos, el territorio y la historia. La fiesta es una forma de conocimiento con una componente necesariamente espacial y urbana. [...] La fiesta, como invención, es un producto transdisciplinar que se nutre de la arquitectura, la ingeniería social y la producción teatral y multimedia. En contraste con el modelo tectónico dominante durante la Modernidad, la fiesta se corresponde con la categoría arquitectónica semperiana de “la montaña”, caracterizada por la producción de un ambiente y la búsqueda de lo sublime» [Pérez de Lama, 2003c].

La interpretación que Lefebvre - junto a los situacionistas - hacía de la Comuna de París se apoyaba en que parte de la convergencia se debió a su entendimiento de la revolución como un acto festivo. Señala el arquitecto Enrique España en su reciente tesis doctoral sobre el pensador francés que esto no significa que cualquier fiesta implique una revolución sino que es en la fiesta como ruptura de lo cotidiano donde se puede producir una transformación de la vida: «Si la vida cotidiana es la condensación y la base sobre la que se asientan y reproducen todas las fuerzas rituales e institucionales —políticas, ideológicas, económicas—, es también, e incluso antes, espacio para la desobediencia. La revolución, la revuelta y la manifestación, son distintas expresiones de inconformidad con los mandatos cotidianos, con las inercias de obediencia, que comparten mecanismos de ruptura con la fiesta» [España, 2021, p. 43].

El concepto de «fiesta» fue uno de los abordados por Pérez de Lama para el *Diccionario Metápolis*. Los movimientos sociales se habían reinventado en los años 90 y la

[10] «En términos espaciales: el mundo infinito del ciberespacio, una sala que contiene una casa que contiene una ciudad, se ha derrumbado en un paisaje árido y expuesto en el que la transparencia se transforma rápidamente en paranoia. En lugar de perdidos en un laberinto, como arrojados al aire libre, vigilados y manipulados, sin centros de comando a la vista» [Lovink, 2019, p.39].

fiesta, la celebración, la alegría se había convertido en un elemento sustancial de estas formas de lucha. En su experimentación junto al CAT, en las Noches de San Juan, y el Comité de Intervenciones ya habían mostrado aproximaciones en torno a la necesidad de aprovechar los ritos de la comunidad como marco para hacer partícipe a un campo social ampliado de las demandas sociales. Inspirados por *Reclaim the Streets!* el modelo de contracumbre surgido a partir de Seattle también había buscado fórmulas de acción que no solo fueran proteccionistas sino también creativas. En el caso de Hackitectura, el uso del vídeo y el sonido como elementos reconfiguradores del espacio no limitó el uso de estos medios para la celebración y la fiesta — que en sí también suponían formas de transformación de ese espacio.

La fiesta también se convirtió en un elemento indisociable a la fabulación con la que Hackitectura presentaba sus iniciativas, en tanto eran situaciones únicas que necesitaban actos que representaran tanto lo fundacional del evento como la cohesión entre participantes habitualmente repartidos por el mundo y que esos días podían encontrarse en un mismo punto - ya fuera de manera presencial o remota. Las situaciones que Hackitectura planteaba tanto en sus eventos iniciales como en sus proyectos de medialab temporal tenían esa dimensión festiva que también se daba en encuentros de los que eran partícipes como los *hackmeetings* o los Euro MayDay.

Devenires cibernético.

«El devenir cyborg es el proceso de transformación que vive la sociedad vinculado a los cambios tecnosociales, la metamorfosis de las formas de vida en un contexto cada vez más conectado y digitalizado. Por tanto un proceso que nos atraviesa y por el que estamos prendidos, agarrados, delimitados y configurados. No somos nada independientemente de las máquinas con las que nos formamos, constituimos y vivimos» [Pérez de Lama y Toret, 2012, p. 7].

Este neologismo se compone de dos fuentes habituales de Hackitectura: «devenir» de la obra de Deleuze y Guattari y «cibernético» según Haraway y Mitchell — para este último ver «arquitectura cibernética». El concepto de devenir en D+G significa pasar de un estado a otro, donde el predicado se acentúa frente a los sujetos. En el devenir nada es completamente una cosa sino que está siempre en transición con los elementos que le rodean. En ese sentido por devenires cibernético se entendería el estado en continua transformación de lo social relacionado con las tecnologías que emergían en la información y la comunicación - como capas hegemónicas del mundo contemporáneo.

En una primera etapa señalan, junto a los compañeros de Entránsito, la dimensión productiva del devenir cibernético — siendo una de las caras de la transformación del trabajo junto al devenir mujer y al devenir migrante. Según ellos se estaba en un proceso de formulación de tecnologías para la coerción y captura del valor que se estaba produ-

ciendo por parte del cognitariado - entre las que destacaban las licencias de protección intelectual. Por otro lado había habido una potenciación tecno-comunicativa que situaba una revolución de la multitud como una posibilidad verosímil. La elaboración más extendida de estas posibilidades supone el libro *Devenires cibernético*, donde Pérez de Lama - a partir del trabajo y las ideas compartidas en Hackitectura - establece las líneas de acción proyectadas hacia el futuro para una nueva formulación de la ciudad a partir de la convergencia de la arquitectura y el urbanismo con las tecnologías de la información y la comunicación.

Los devenires cibernético de la sociedad siguen siendo un proyecto en marcha, observado en campos de investigación que están recibiendo mucha atención como el trans-humanismo o el pos-humanismo, que prefiguran un futuro - en algunos casos un presente - donde nuestras capacidades ya no puedan ser definidas como humanas sino más allá. Las preguntas que Hackitectura abría en su producción, por tanto, siguen estando abiertas o, como ellos mismos expresaban, «¡todo está por hacer! ¡todas las aventuras están aquí!».

Hacer mapa.

«[Deleuze y Guattari] escriben que “la orquídea y la avispa hacen mapa en el seno de un rizoma”. Podemos imaginar una cierta analogía formal, y una cierta composición funcional entre la avispa y la orquídea. Ambas se componen entre sí, se relacionan formal y funcionalmente para producir un acontecimiento que tiene que ver de forma radical con la vida. La avispa se alimenta de la orquídea y ésta se reproduce gracias a la actividad de la primera; podríamos decir que constituyen, haciendo mapa, un intenso devenir común. Hacer mapa, en este sentido, sería componerse con otras cosas para dar lugar a un devenir común que no pre-existe, a un nuevo acontecimiento de lo real» [Pérez de Lama, 2009a, p. 128].

Nuevamente este concepto es deudor de la producción intelectual de Deleuze y Guattari. En el capítulo dedicado al *Rizoma*, y con la figuración de la orquídea y la avispa, señalan la diferencia entre hacer el mapa y hacer el calco. Mientras el calco sobrecodifica lo existente, el mapa es una experimentación que actúa sobre lo real. Por ello el método cartográfico se podría entender como «la investigación permanente, como encuesta de la realidad de los procesos sociales en conflicto» [Monsell y Pérez de Lama, 2006, p. 138]. *Indymedia Estrecho* sería el primer proyecto no impreso sobre un mapa que el colectivo calificaría como cartográfico.

La exploración cartográfica acompaña el trabajo de Hackitectura a lo largo de toda su trayectoria. En un principio esa producción cartográfica aparece desconectada de su producción conceptual, más relacionada a las situaciones o medialabs temporales — o apareciendo como un anexo a estos últimos, como sería el caso de la *Cartografía del Estrecho*. Es significativo el poco espacio que se da a la cartografía en *Devenires Cibernético*.

| | | | |
|--|---|---|---|
| HARDWARE LIBRE | ORDENADORES Sin alternativas | MÁQUINAS CNC Rep-Rap Impresora 3D Diseños varios MIT | MICROELECTRONICA Arduino Diseños varios MIT Dis. varios Instructables |
| SOFTWARE LIBRE | CAD Blender 3D QCad Comm. Ed. 2D | CAE CALCULO/ INGENIERIA Sin alternativas conocidas | CAM cam.py [MIT] |
| DISEÑOS LIBRES | "CÓDIGO FUENTE" DISEÑO [modelos 3D] | "CÓDIGO FUENTE" diseño PARAMÉTRICO [modelos 3D] | ARCHIVOS para corte, fresado, impresión... Formatos |
| Beneficiarios directos | Comunidad de diseñadores | Comunidad de diseñadores, fabbers y usuarios finales | Fabbers y usuarios finales |
| <p>OTRAS CUESTIONES RELATIVAS A LAS "LIBERTADES" DE DISEÑADORES, FABBERS Y USUARIOS FINALES</p> <ul style="list-style-type: none"> _ Accesibilidad de las máquinas sean libres o propietarias: fabricación personal, fablabs comunitarios o públicos _ Accesibilidad del software: existencia, eficacia, facilidad de uso _ Accesibilidad de los saberes: comunidades, blogosfera, manuales, talleres _ Accesibilidad de los diseños: construcción de comunidades y sistemas de repositorios y cvs _ Desarrollo de estándares abiertos para la interoperabilidad de formatos, diseños, máquinas, procedimientos _ Licencias: análisis de la aplicabilidad de las licencias Creative Commons o similares al campo de trabajo _ Desarrollo de una práctica económica ligada a la arquitectura FLOS | | | |

ANÁLISIS MULTICAPA DE LA VIABILIDAD DE UNA ARQUITECTURA FLOS / J. Pérez de Lama y A. Nikolopoulou, 2010

Fig. 344. Análisis multicapa hacia una Arquitectura FLOS. Pérez de Lama y Aretí Nikolopolou, 2010.

Sin embargo, progresivamente va ocupando un espacio de mayor relevancia. En primer lugar a través de la designación de que su cartografía no es descriptiva - a los que DeSoto definirá como Mapas del Malestar - sino que produce mundo - Mapas de Potencia. En segundo lugar al definir sus acciones como cartográficas en tanto ensambladoras de elementos heterogéneos, y a diferencia de las formas de intervenir más convencionales que serían estructurales.

En esa misma línea se puede interpretar a Francisco Jarauta cuando en la conferencia inaugural de las Jornadas *Repensando la Metrópolis* definía a los movimientos sociales como «los cartógrafos de nuestra época», ya que en lugar de analizar en base a la información recibida construían con ella nuevas situaciones. En ese sentido supone una forma interesante de revisitar el trabajo de Hackitectura en la cartografía *Zoom: Internet y la comunicación activista* en la que se plasmaba a los colectivos que estaban construyendo desde Internet nuevas situaciones no aquellos que analizaban la acción activista en Internet. Supondría, versionando a Jarauta, una cartografía sobre los cartógrafos de nuestra época.

Arquitectura FLOS.

«Es oportuno mencionar ahora que en la analogía entre software libre y diseños/ objetos de fabricación digital libres el paralelismo no es del todo inmediato. [...] En el caso de objetos o arquitecturas FLOS, la libertad tiene que ser analizada en un mayor número de capas; o quizás tendríamos que hablar de la posibilidad de múltiples libertades interconectadas, dado que se no se trata de un código ejecutable en el mismo sentido estricto en el que se ejecuta un programa de software. La reflexión debe plantearse en relación con las libertades que interesan a los diferentes niveles de productores / usuarios» [Pérez de Lama, 2012, p. 22].

Arquitectura Free/Libre Open Source (Arquitectura FLOS) es uno de los pocos términos desarrollados en una época tardía de Hackitectura. Los principales textos en torno a este concepto aparecen con el prototipado de la wikipiazza, sirviendo también como medio para cualificarla. Hay aproximaciones anteriores, sin embargo, al concepto de Open Source Architecture, que sería un concepto muy cercano — como las habitaciones temporales presentadas en la ETSAS por DeSoto y Moreno en 2003 a raíz del trabajo en *Cartuja Beta Rave*. El colectivo se compromete desde el inicio con una producción basada en tecnologías abiertas y libres en todas sus dimensiones por lo que pueden considerarse pioneros de la Open Source Architecture y son invitados a foros sobre la temática, como *Life Conditioning* en Donosti. Pero hasta la producción de la Wikipiazza, y los primeros pasos de Pérez de Lama en el campo de la fabricación digital, no ven la necesidad de definir ese concepto, que supone también la caracterización de una praxis desde la arquitectura que se pueda introducir en el ecosistema de la cultura libre.

El concepto está influido por Richard Stallman y su trabajo en torno al software libre, especialmente en su trabajo de conceptualización. Hackitectura, buena conocedora del movimiento de software libre, reconoce la necesidad del desarrollo de este ámbito en un sector muy dominado por los flujos económicos y desde el cual es difícil generar modelos alternativos. En paralelo a las indagaciones de Hackitectura se abren alternativas que extraen el código abierto desde el software a otros campos como Lawrence Lessig, Pekka Himanen y Chris Kelty. Este último es el que expone esta complejidad a la hora de escalar el código abierto y cómo cada caso hay que explorarlo individualmente sin el objetivo de llevarlo hasta el mismo punto que el software.

Del mismo modo que en las primeras versiones de la palabra «hackitectura», la obra de Santiago Cirugeda y Recetas Urbanas ejemplifica lo que el colectivo entiende por Arquitectura FLOS por su capacidad para transferir el conocimiento no solo entre técnicos sino a otras capas de población, haciéndoles posible participar en las diversas fases del proyecto. Un elemento interesante es cómo Cirugeda consigue mediante una participación activa que no solo haya una documentación descodificada para que puedan transformar sus partes la comunidad que de un proyecto participa - y replicarse en otros espacios - sino también se consigue una identificación mayor con la iniciativa desarrollando la protección en el ámbito legal y también en el afectivo. De esta manera la protección del recurso obtenido se acerca a la de los commons o espacios comunales.

En el caso de Hackitectura, como se indicó anteriormente, el proyecto donde se ensayó con mayor énfasis la Arquitectura FLOS fue la wikiplaza. Anteriormente los proyectos habían tratado de abrir sus códigos en lo posible, pero habitualmente eran soluciones ad hoc o en beta que eran difíciles de replicar. En la wikiplaza se compartimenta en módulos toda la intervención. Recuerda de esta manera a las primera conceptualización de «arquitectura cibernética» señalada anteriormente: elementos heterogéneos que al juntarse se combinan en una instancia específica, pero que luego pueden ser reciclados y recombinado dando una solución diferente. La otra capa desarrollada en esta fase que es importante en la Arquitectura FLOS en la fabricación digital. Pérez de Lama había entrado en contacto con estas técnicas anteriormente pero sería a partir del trabajo de Neil Gershenfeld en el MIT y de la producción del Instituto Avanzado de Arquitectura de Cataluña (IAAC), al que era habitualmente invitado, cuando encuentra los puntos de unión con la cultura libre. Esta aproximación la exploraría los siguientes años en el Fab Lab Sevilla, al que aún está vinculado. Las posibilidades que abre que un rango limitado de tecnologías puedan fabricar diferentes cosas compartidas a través de archivos digitales supuso un campo de investigación los años posteriores a Hackitectura — y de alguna manera prolonga su hipótesis. Conecta con algunas de las novelas de ciencia ficción que más les habían seducido en los años 90, como *The Diamond Age* de Neal Stephenson.