

Traducciones.

Volumen 00.

Pág. 15

«El Ciberespacio contiene la acumulación más grande y más móvil de imágenes fijas y en movimiento que el mundo haya conocido — mucho más extensa que la mayor galería de imágenes, archivo de fotografías o películas, o biblioteca de libros ilustrados. [...] Como resultado, la cantidad (*peso*) media de imágenes que encontramos se aproxima asintóticamente a cero» [Mitchell, 2003, p. 93].

Pág. 24

«Kahle dijo en el pasado que si una librería y sus libros se quemaban, probablemente sus copias sobrevivirían en otro espacio físico. “Ese no es el caso de la web”, dijo él. Por ejemplo: “Si un periódico se cae de la red (*se desconecta*) en Turquía, todos sus archivos se pierden. Y ese no es el camino por el que puedes desarrollar [conducir/llevar] una cultura».

Pág. 25

«La ciudad llegó a ser capaz de transmitir una cultura compleja de generación en generación, para ello coordinó las necesidades de transmisión y ampliación de [transmitir y ampliar] este patrimonio. Ese sigue siendo el mayor de los regalos de la ciudad».

Pág. 43

«En el amanecer del siglo XXI, sin embargo, conexiones *wireless* económicas y ubicuas estaban enlazando clases completamente nuevas de cosas en redes — cosas muy pequeñas, cosas muy numerosas, cosas muy aisladas, cosas muy móviles, cosas profundamente embebidas en otras cosas, y cosas que fueron atascadas en estrechos e inaccesibles lugares. Más dramáticamente, los transmisores de *wireless* que podían identificar objetos físicos habían decrecido al tamaño de la cabeza de una punta [un alfiler] y al coste de unos pocos de centavos, y miles de millones de ellos estaban siendo producidos e implementados. Hoy, nada tiene porqué quedarse sin potencia de procesado, y nada debe dejarse sin vincular. La distinción entre el hardware de los ordenadores y otras formas más tradicionales de hardware estaba desvaneciéndose rápidamente».

Pág. 47

«El tiempo de Nettime es un tiempo social, es subjetivo e intensivo, con condensaciones y extracciones, segmentado por eventos sociales como conferencias y pequeños encuentros, y asambleas textuales [tertulias de texto] para exportar al mundo del papel. [...] Nettime no es el mismo tiempo que el geotime, o el tiempo que pasa en los relojes.

Todo aquel que programa o se sienta a menudo enfrente de una pantalla conoce el fenómeno de salirse del tiempo [estar fuera del tiempo], el tiempo de la red está formado por diferentes velocidades, ordenadores, humanos, software, ancho de banda, la única manera de ver una continuidad del tiempo en la red es verlo como una red asíncrona de sincronizadas zonas horarias».

Pág. 48

«Los *Tactical Media* han sido producto de una revolución en el ámbito de la electrónica doméstica y de las formas expandidas de distribución (desde acceso público al cable hasta Internet) y su consiguiente explotación por individuos o grupos que se sienten oprimidos o excluidos de una cultura expandida. Los *Tactical Media* no sólo infoman, debido a que, al no ser imparciales, participan y es esto más que nada lo que les separa de los principales flujos mediáticos.» [García y Lovink, 1997]. Traducción de David García Casado.

«Me di cuenta de que no hay mucha discusión, solo entradas apodícticas. Apodícticas en el sentido de que todo el mundo escribe lo que él o ella quiera, y todos los demás lo toman como la indiscutible verdad (porque nadie realmente tiene el *net-time* para leer esas largas diatribas). [...] Eso, claro, es por qué yo disfruto completamente de *NetTime*. Por supuesto, no leo realmente las publicaciones (no quiero traicionar a la causa). Sino que creé un filtro que separa cosas que vienen desde *nettime* de las otras cagadas [mierdas] y las pongo en una carpeta separada de mail para futuras generaciones. Ya que las entradas son principalmente «futuristas», imagino a estos tipos en unos 40-50 años divirtiéndose mucho leyéndolas (dado que ellos tendrán el *net-time* para hacerlo)».

Pág. 51

«Era un día soleado del final del invierno de 1994, la localización la isla de KrK, en el mar Adriático, Croacia. El paisaje 'Mjesec' (lunar) sobre Baska. Somos nosotros, los inventores/exploradores de las nuevas sensibilidades [...]. Justo aquí, en la Tierra-una de Krk. Gente envuelta en capullos de supervivencia, durmiendo. Otra gente visitándolos. Están silenciosamente hablándose unos a otros. Un artefacto aparece en el horizonte y camina despacio hacia adelante. Encima del artefacto los marineros de Lodomir trabajan con el *spinnaker* del pensamiento. Grandes velas lo impulsan hacia adelante, un complejo mecanismo hace que ss patas se levantes y se doblen. No hay ruidos metálicos. Los materiales son nuevos y desconocidos. Tiene efectivamente patas y el aspecto de un insecto. Tiene la funcionalidad de una abeja y la armadura de una cucaracha del Armageddon». Traducción del autor junto a extracto de Pérez de Lama [2006, p. 32]

Pág. 53

«una aplicación de base de datos sobre la web que permite a las personas que estuvieran al margen del mercado de trabajo oficialista publicitar sus conocimientos y habilidades

y, de esta manera, conseguir (achieve) un respeto social sistemáticamente denegado por las instituciones y la economía».

Pág. 59

«Unas vacaciones baratas sobre la miseria de otras personas! Yo quiero unas vacaciones en el sol, quiero ir al Nuevo Belsen, quiero ver algo de historia. Porque ahora tengo una economía razonable».

Pág. 71

«La cuestión final aquí es que debe ser recordado que Internet no existe sobre un vacío. Está íntimamente relacionado a todos los tipos de estructuras sociales y dinámicas históricas y, por lo tanto, su estructura democrática no puede ser analizada de manera realista como si fuera un sistema cerrado».

«Bajo la rúbrica de la resistencia electrónica, el sistema de valor del estado [¿?] es invertido, poniendo a la información de vuelta al servicio de la gente en lugar de usarse para beneficiar a las instituciones»

«Antes de la gestión de la información computarizada, el corazón del centro de control y mando institucional era fácil de localizar. De hecho, la apariencia ostentosa de los receptáculos de poder era usado por los regímenes para mantener su hegemonía ... Aunque los monumentos de poder aún se mantienen en pie, visiblemente presentes en localizaciones estables, el agenciamiento que mantiene ese poder ya no es ni visible ni estable. El poder ya no reside permanentemente en estos monumentos, y el mando y control ahora se mueve como sea deseado».

«Dentro de la colectividad en constante evolución de Nettime se encontraban otras formas de colectividad, como las colaboraciones artísticas multidisciplinares de I/O/D, VNS Matrix, Mongrel, Critical Art Ensemble, Electronic Disturbance Theater, Institute for Applied Autonomy, y FakeShop. ®TMark y el grupo eToy fueron los primeros exponentes de versiones de compañías fake, más tarde reelaboradas por Bernadette Corporation. Nettime era de esta forma, una red de redes en las cuales algunos nodos eran instituciones, algunos escenas y otros grupos».

Pág. 79

«Junta por primera vez en Estados Unidos a artistas y activistas conocidos por todo el mundo por sus estrategias de intervención y *low tech* sobre cultura experimental y radical, producción, colaboración y crítica dentro y fuera de Internet».

Pág. 97

«Más recientemente, el increíblemente intrincado diagrama de la interconectividad en Internet ha llegado a ser el más vívido icono de la globalización. Ahora consigues el

acceso escribiendo tu contraseña, y los administradores informáticos disuelven los perímetros entre organizaciones al fusionar sus listas de accesos autorizados a la red. Hoy la red, más que el cercado, está emergiendo como el objeto deseado y disputado: lo dual domina ahora. Extensión y entrelazamiento triunfa sobre confín y autonomía. El control del territorio significa poco, a menos que tú controles también la capacidad del canal y los puntos de acceso que le dan servicio».

Pg. 124

«[Los situacionistas] trataron de transformar radicalmente el espacio urbano mediante la subversión de la cartografía como parte de un proyecto de resistencia política».

Pág. 133

«Una democracia de la multitud es imaginable y posible sólo porque todos compartimos y participamos en el común. Por «el común» entendemos, en primer lugar, la riqueza mundial del mundo material [...] . Pensamos que el común son también y con mayor motivo los resultados de la producción social que son necesarios para la interacción social y la producción ulterior, tales como saberes, lenguajes, códigos, información, afectos, etc. Esta idea del común no coloca a la humanidad como algo separado de la naturaleza, como su explotador o su custodio. Sino que se centra en las prácticas de interacción, cuidado y cohabitación en un mundo común [...]. En la era de la globalización, las cuestiones del mantenimiento, producción y distribución del común en ambos sentidos, así como los marcos ecológicos y socioeconómicos, se tornan cada vez más centrales». Traducción de Raúl Sánchez Cedillo.

Pág. 135

«A medida que el significado y la funcionalidad se mueve desde el objeto de diseño a las relaciones creadas por los flujos, el objeto está en sí mismo incompleto. Uno no puede saber cómo es la forma completa de un objeto antes de intentar insertarlo en una intersección específica de los flujos. Allí adquiere una especie de vida propia».

Pág. 137

«The P+P/SE es una mezcla de Instant City, acción de Reclaim the streets! y rave cultural, donde las personas y las organizaciones sociales usando el estado del arte, las infraestructuras tecnológicas, transforman un espacio urbano mediante la gestión de sus flujos de información. Esto es, usando imágenes y vídeos, de una forma anti-espectacular, ricamente interactiva, participativa, educacional, creativa e intergeneracional».

«En un mundo electrónicamente nómada [de nómadas electrónicos] yo me he convertido en una terminal con dos piernas, una dirección IP ambulatoria, quizá incluso un

router *wireless* en una red móvil *ad hoc*. No estoy inscrito dentro de un único círculo vitrubiano, sino dentro de radiantes frentes de ondas electromagnéticas» [Mitchell, 2003, p. 58].

Pág. 148

«Hackitectura deriva de hackeo y arquitectura: el uso no previsto - y subjetivo - de espacios, elementos o sistemas arquitectónicos y/o urbanos. Incluye manifestaciones que van desde el graffiti y «la movida» al trabajo de arquitectos como Santiago Cirugeda.

Está asociado con el término hacktivismo, acuñado al final de los 90 para describir a los hackers informáticos dedicados al activismo *online*. La familia semántica está inspirada en el eslogan de William Gibson: “la calle siempre encuentra sus usos propios para la tecnología». Aunque tiene una dimensión eminentemente práctica, simbólicamente podría estar asociado al *detournement* situacionista» [Pérez de Lama, 2003, p. 271].

Pág. 149

«Igual que las personas llegan a ser los arquitectos de sus propios espacios (a través de su uso) o desarrolladores de sus propias interfaces, las palabras “arquitectura” e “interfaz” dejan de ser sustantivos: se convierten en verbos. Tal arquitectura es explícitamente dinámica, un cambio que se abre [abre] a una riqueza de posibilidades poéticas para los diseñadores de espacios de “código abierto”» [Haque, 2002].

Pág. 161

«Las fronteras están ahí para ser cruzadas. Su importancia se convierte en obvia solo cuando son violadas - y eso dice mucho sobre el clima político y social de una sociedad cuando uno ve qué tipo de cruce de la frontera intenta prevenir un gobierno» [Schneider, 2002].

«La frontera no es una línea. Es un espacio con profundidad. Está hecho de materiales similares a los de la ciudad pero usados de forma diferente. Dentro de la frontera las reglas son pocas pero esenciales. Todos los fijos son monitorizados y controlados. La frontera es una máquina que desgarrar todo lo que cruza en elementos separados y clasificables, solo para ponerlos de vuelta juntos otra vez, de alguna forma u otra, cuando salen. Esto aplica a las personas, también, no solo a los objetos» [Petti, 2019].

Pág. 163

«Actualmente las personas son monitorizadas en tiempo real prácticamente en cualquier lugar. En todos los campos políticos, sociales y culturales, las técnicas de control en red reemplazan a las antiguas técnicas de ejercicio del poder. Tarjetas con chip, sistemas biométricos o collares electrónicos controlan el acceso a la propiedad y áreas privilegia-

das. Las fronteras están sujetas a un cambio especial de significado en este contexto. En las fronteras electrónicas y los límites virtuales todo va sobre hacer coincidir perfiles de usuarios y, en lugar de una inclusión o exclusión: la red contra el deseo de uno» [Schneider y Lovink, 2001].

Pág. 168

«El domingo abrimos una oficina de extensión de pasaportes y pedimos a la gente que nos diera su pasaporte para cedérselo a gente que lo necesitara mucho más, como los indocumentados o las llamadas personas ilegales. Un policía apareció y pregunto “¿Esto es arte o no? ¿Qué vais a hacer con los pasaportes?”».

Pág. 169

«También para entender la extraña atracción que nos une. Y qué mejor manera de lograrlo que haciéndolo justo en la frontera física, gastando tres días intentando llegar al fondo del problema y entender realmente qué es lo que nos une y qué lo que nos separa».

Pág. 176

«La mejor manera de acelerar el proceso de producción es encontrarnos en el espacio real, para confrontar las conexiones virtuales, relajadas, para comprometernos en las complejas y liosas circunstancias del espacio-tiempo real, y presentar a la audiencia (y posibles participantes futuros) con las conclusiones reales. Y, entonces, volver otra vez, en lugares dispersos, online» [Lovink, 2000]

Pág. 183

«Diez años después, las cuestiones que Fadaiat anticipaba parecen ser todavía relevantes, como parte del debate de la gobernanza pública del espacio europeo y su frontera con África» [Buoli, 2015].

Pág. 189

«La fusión de los tres eventos tiene que ser total porque la política está en todos lados, porque las nuevas formas que la cultura está adquiriendo en el Barcelona Mercalab es peligrosa y se está extendiendo. Porque ellos se comunican con gamepads, con sensores, con Pure Data, y porque en ningún sitio haya sido esta convocatoria tan extensiva, deslocalizada y urgente» [Straddle, 2004].

Pág. 204

«El código se ha convertido en la capa máster en la que los protocolos se apilan y a través de los cuales la organización es administrada. En genética, el código se ha convertido en la parte desde la cual la totalidad puede ser sintéticamente entendida» [Wark, 2015].

Pág. 208

Audre Lorde: « Las herramientas del amo nunca dismantelarán la casa del amo».

«Mientras muchos han debatido los orígenes de Internet, está claro que de muchas maneras se construyó para resistir un ataque nuclear. La Red fue diseñada como una solución a la vulnerabilidad del centralizado sistema militar de control y mando durante el final de la década de los 50 en adelante. Porque, sigue el razonamiento, si no hay centros que centralicen el mando, entonces no puede haber objetivos centrales y el daño general es reducido»

Pág. 209

«Los protocolos se refieren específicamente a estándares que gobiernan la implementación de tecnologías específicas» [Galloway, 2004, p. 7].

Pág. 211

«Irónicamente, entonces, casi todo el tráfico de la Web debe subordinarse a una estructura jerárquica (DNS) para conseguir acceso a la estructura anárquica y radicalmente horizontal de Internet. Como demostraré más adelante, esta lógica contradictoria prolifera a través del dispositivo de protocolo» [Galloway, 2004, p. 8].

Pág. 217

«El intento de separación de bits y átomos se ha terminado. En los primeros días de la revolución digital parecía útil separar estas unidades elementales de materialidad e información. Lo virtual y los físico eran imaginados como reinos separados — ciberespacio y espacios-carnales, como Willaim Gibson despreocupadamente expresó de manera directa. [...] Ahora, sin embargo, la frontera entre ellos se está disolviendo. La inteligencia en red está siendo incorporada en todos lados, en todo tipo de sistema físico — tanto natural como artificial» [Mitchell, 2003, p. 3].

Pág. 219

«Considérame, si quieres, Me++. Consisto en una coraza biológica rodeada por sistemas extendidos y contruidos de límites y redes. Estas estructuras de límites y redes son topológica y funcionalmente duales entre sí. Estos límites definen un espacio de continentes y lugares (el dominio tradicional de la arquitectura), mientras las redes establecen un espacio de enlaces y flujos. Paredes, vallas, y pieles dividen; caminos, tubos y cables conectan» [Mitchell, 2003, p. 7].

«Estas nuevas formaciones cívicas estarán insertas en estructuras físicas particulares [...]. Tendrán una forma geográfica, y serán el resultado de inversiones en lugares específicos. Pero ellas serán espacialmente discontinuas, superpuestas e intersectadas, y desordenadamente asíncronas en sus patrones de actividad diaria. Y serán definidas no por círculos de calor, ni por fortificaciones de piedra que les rodeen, ni siquiera por fronteras y límites dibujadas en los mapas políticos de hoy, sino por el zumbido interminable de las vibraciones electromagnéticas».

«Soy tanto el sujeto que inspecciona en el centro de mi web electrónica y el objeto de la vigilancia electrónica multinodal. Todas estas construcciones de la mirada de las cuales los post-foucaultianos nos han alertado — la mirada del deseo, la mirada de genero, la mirada del consumidor, la mirada crítica, la mirada reflexiva y, ciertamente, la mirada del poder — son ampliadas, reorganizadas y reconstruidas electrónicamente».

Pág. 223

«El software es una herramienta para la mente. Mientras la revolución industrial producía herramientas para aumentar el cuerpo como el motor de combustión o el automóvil, la revolución de la información está produciendo herramientas para extender el intelecto. [...] Pero usar software no trata solo sobre incrementar nuestra capacidad de trabajar con grandes cantidades; también fomenta nuevas y diferentes formas de pensar» [Reas, 2010, p. 17].

«La sintaxis (o gramática) de cada lenguaje de programación estructura lo que es posible dentro de ese lenguaje. Diferentes lenguajes de programación fomentan a los programadores a pensar sobre su trabajo a través de las potencialidades (o acciones posibles) y las constricciones de ese lenguaje» [Reas, 2010, p. 17].

«La mayoría de nosotros, en nuestras vidas diarias, necesitamos acceso a muchos diferentes lugares físicos y *online*. En consecuencia, debemos llevar numerosos dispositivos de acceso y recordar múltiples identidades y contraseñas. [...] Como nuestras identidades se han convertido en más complejas y poliédricas, requieren cada vez una gestión más sofisticada, y el software está emergiendo para satisfacer esta necesidad» [Mitchell, 2003, p. 194].

Pág. 227

«Puesta en marcha de una biblioteca para plugin de procesadores de vídeos cargados dinámicamente con transformaciones del espacio de color; el desarrollo de un set estándar de comandos de control para la interoperabilidad entre aplicaciones de medios audiovisuales, proporcionando una implementación de la biblioteca que haga fácil introducirla en softwares».

«Pero existe una corriente evolutiva que se ocupado de los actos pasados de la humanidad, que vive de lapsos conscientes e inconscientes y que lucha por la igualdad generada a través de la globalización social y no por la globalización del capital. [...] Si las personas logran reflexionar de vez en cuando sobre cómo se comunican, quién les dice cómo conectarse, interactuar, protestar o participar, rápidamente descubrirán que es su momento de actuar y tienen que decidir a favor o en contra de eso. Todavía lo hacen. Más y más».

Pág. 235

«El código visible escrito por el programador es hecho invisible en el momento en que el código es compilado. Se cambia desde un guion legible a un archivo ejecutable herméticamente sellado» [Galloway, 2004, p. 65].

Pág. 236

«Mientras el protocolo podría ser más democrático que el panóptico en esforzarse para eliminar jerarquías, está todavía muy estructurado en torno al mando y control y, de esta forma, ha generado fuerzas contra-protológicas» [Galloway, 2004, p. 13].

«Una prescripción para la estructura cuya forma de apariencia podría ser cualquier número de diferentes diagramas o formas» [Galloway, 2004, p. 30].

«Un protocolo informático es un conjunto de recomendaciones y reglas que describen estándares técnicos específicos. Los protocolos que gobiernan gran parte de Internet están contenidos en los llamados documentos RFC (Solicitud de Comentarios). Llamada “la documentación principal de Internet”, estas memorias técnicas detallan la gran mayoría de estándares y protocolos en uso en el actual Internet».

«Estas regulaciones siempre operan en el nivel del código — ellas encriptan paquetes de información de manera que pudieran ser transportados; ellas codifican documentos de manera que puedan ser analizarse de manera efectiva; codifican la comunicación para que los dispositivos locales se puedan comunicar efectivamente con dispositivos extranjeros. Los protocolos son altamente formales; eso es, encapsulan la información dentro de un envoltorio técnicamente definido, mientras permanece relativamente indiferente al contenido de la información alojada dentro. Visto como un conjunto, el protocolo es un sistema de gestión distribuido que permite que el control exista dentro de un medio material heterogéneo» [2004, p. 7].

Pág. 237

«[Los protocolos informáticos] conforman un completo dispositivo formal. Por dispositivo formal me refiero a la totalidad de técnicas y convenciones que afectan al protocolo al nivel social, no simplemente en el técnico» [Galloway, 2004, p. 55].

«Si yo te sigo, te localizo, puedo controlarte. Mapomatix es una herramienta para camaleones. Se trata de imaginación colaborativa, un mapa que dibuja un tejido de prácticas humanas, un mapa activo en este sentido, ya que empodera la actividad de colectivos. Se les da una localización, de alguna manera una preciosa materialidad y una afirmación para su precaria actividad. Las personas reinventan la ciudad, reinventan la cartografía y la ubicación geográfica. Algunos pueden decir que son mapas mentales o imaginarios...». «MapOMatix es parte de un proyecto más amplio de herramientas libres e incontroladas para la multitud, una característica muy importante es que estas herramientas pueden ser completamente controladas por sus usuarios. Son construidas en una lógica de nodos y redes, donde no hay una base de datos centralizada» [Degoyon & Pérez, 2005, p. 103].

Pág. 239

«En el sensor GPS, no se puede localizar el origen de una lucha social» [Degoyon & Pérez, 2005, p. 100].

«Con su opción de línea temporal, MapOMatix puede ser usada como una herramienta narrativa de nueva generación, donde una historia es representada por una secuencia de mapas etiquetados, cada uno son su marca temporal. ¿Somos testigos de una nueva y excitante herramienta artística? Si es así — los *MapOartistas* no nos harán esperar mucho» [Degoyon & Pérez, 2005, p. 95].

Pág. 249

«La arquitectura es la textura formal y material de una sociedad en el tiempo, su textura artificial y construida, inseparable de los flujos, cruces, combinaciones, pasiones y explosiones cuyos ritmos marcan el pulso de la vida social: los específicos afectos del mundo, atravesados por tantos mundos convergentes y divergentes. La estrategia del grupo español Hackitectura es producir, no objetos acabados, sino intervenciones construidas y deconstruidas en el lugar por múltiples grupos y agencias — eventos experimentales cuyas trazas cogen la forma de redes relacionales, fuerzas cooperativas que se fortalecen para la transformación del pulso. Quizá en ninguna parte esta estrategia ha sido tan clara como en el campo de Extremadura, en el suroeste de España, una región aislada a la que los locales llaman “Siberia”. En el borde del desmoronamiento de las texturas contemporáneas urbanas, la urgencia por experimentar ha llevado a algunos resultados inspiradores — no en la forma de edificios dejados al pasado, sino como un anticipo de lo que podría ser el futuro» [Holmes, 2007].

Pág. 256

«La obra propone una aproximación a la realidad a través de las nuevas tecnologías, permitiendo a los espectadores observar cómo están siendo observados y la forma en que la vida está siendo fragmentada y analizada por las estructuras de poder. El jurado otorgó especial importancia a la manera en que el proyecto obtiene información por métodos no convencionales y experimentales, el uso dinámico del espacio de LABoral como un laboratorio en proceso, la captura de datos del territorio asturiano alledaño, así como la lectura alternativa de la información recogida».

Pág. 259

«[Cuenta con] expertos en la información a partir del arte, se apropian de las prácticas de los agentes que están observando para crear interfaces, visualizaciones y abstracciones para encontrar nuevas conexiones y correlaciones. Con conciencia social, arrojan luz en los llamados hechos con un ángulo ligeramente diferente para ser capaces de mostrar su belleza o monstruosidad, utilizando el humor, la ironía y la estética de una manera selectiva».

Pág. 288

«La multitud debe huir de la familia, de la corporación y de la nación, pero al mismo tiempo debe construir sobre las premisas del común que movilizan. No olvidemos que abrir y expandir el acceso al común en el contexto de la producción biopolítica significa hacerse con el control de los medios de producción y reproducción; que es la base para un proceso de sustracción respecto al capital y la construcción de la autonomía de la multitud; y que este proyecto de éxodo es la principal forma que cobra la lucha de clases en la actualidad. [...] Necesitamos llevarnos lo que es nuestro, lo que implica reapropiarse del común — los resultados de nuestros trabajos pasados y los medios de producción y reproducción autónomos para nuestro futuros —. Éste es el campo de batalla» [Hardt & Negri, 2009, p. 164]. Traducción de Raúl Sánchez Cedillo.

Pág. 323

«Del mismo modo que las conexiones *wireless* de banda ancha envían mayores flujos de bits al cuerpo móvil, la gestión de la atención se convertirá en una cuestión cada vez más importante para el diseño» [2003, p. 73].

Pág. 326

«Nuevas circunstancias exigen nuevas teorías, y nuevas prácticas, pero también el cultivo de variantes, alternativas, cepas mutantes. Las revueltas de 1989 pueden haber florecido y marchitado, pero son un caldo de cultivo para futuros movimientos. En tanto que hay un pasado, hay un futuro; en tanto que hay memoria, hay posibilidad. Debord: “las teorías están hechas solo para morir en la guerra del tiempo”» [Wark, 2004, p. 117].

«A través de sus equipamientos de almacenamiento (edificios, cámaras, archivos, monumentos, tablets, libros), la ciudad llegó a ser capaz de transmitir un cultura compleja de generación en generación, para ello coordinó no solo bienes físicos sino también a los agentes humanos necesarios para transmitir y ampliar este patrimonio. Este sigue siendo el mayor de los regalos de la ciudad» [Mattern, 2021, p. 63].

«En las hoy emergentes mnemotécnicas electrónicas, la información es almacenada en dispositivos digitales antes que en las cabezas, está asociado con lugares físicos mediante el *geocoding*, se puede recuperar moviéndose de un lugar a otro, se puede presentar en formatos multimedia sobre dispositivos como presentadores transparentes de vídeo y auriculares. De esta manera, la ciudad entera se convierte en un palacio de la memoria enorme y construido colectivamente que divulga sus contenidos a sus habitantes a medida que circulan por él» [Mitchell, 2003, p. 128].

Pág. 333

«Nuestros medios importan principalmente cuando ellos parecen no importar en absoluto, eso es, cuando se han desplazado de la novedad a lo habitual. Los motores de búsqueda difícilmente se ven como nuevos o excitante, pero se han convertido en el modo predeterminado de adquisición del conocimiento. Los teléfonos inteligentes no seguirán sorprendiéndonos, pero cada vez más estructuran y monitorizan las vidas de sus supuestos propietarios. [...] A través de sus hábitos, los usuarios se convierten en sus máquinas: transmiten, actualizan, capturan, suben, comparten, despedazan, enlazan, verifican, mapean, guardan, eliminan y trolean» [Ching, 2016, p.1].

«Reforzar el silencio sobre la seguridad es un problema inmediato y documentado, y constituye una amenaza existencial a nuestra civilización y posiblemente a nuestras especies. La proliferación de dispositivos inseguros — especialmente dispositivos que nos espían y especialmente cuando estos dispositivos también pueden manipular nuestro mundo físico mediante, digamos, dirigir tu automóvil o activando un interruptor en una central eléctrica — es un tipo de trampa (*debt*) tecnológica» [Doctorow, 2021].

«Si puedes dominar el espacio de información mientras a la vez recoges datos, fortaleces otras tácticas engañosas porque es más difícil salir de la red de engaños que estás tejiendo. La dominación — esto es, convertirse en última instancia en monopolio — y no los datos en sí mismos es el supercatalizador que hace valioso seguir cualquier táctica porque la dominación monopolítica priva a tu objetivo de una ruta de escape».

Pág. 345

«No puedo resolver por mí mismo pensar si la historia del arte debería estar muerta, porque solo sé que esta supuesta muerte pretende reemplazar un modelo por otro, de muchas maneras similar: una historia de cánones, estilos y dominación. De esa manera, escucharemos: “La historia del arte está muerta, ¡larga vida a la historia del arte!». Únicamente sé que la historia del arte que nos ha sido descrita — la cual ha sido descrita como un cuento o leyenda, con su cohorte de fantasmas y ficción — ahora no tiene sentido» [Blistene, 2022].

Pag. 346

«La nueva vanguardia trata sobre nuevas formas de acceder y manipular la información. Sus técnicas son *hypermedia*, bases de datos, procesado de imágenes, motores de búsqueda, minado de datos y simulación. La nueva vanguardia no sigue preocupada por ver o representar el mundo de maneras diferente sino, más bien, en acceder y usar los recursos multimedia previamente acumulados de nuevas maneras» [Lovink y Manovich, 1998].

«*Makrolab* no solo interfería con zonas de comunicación que están supervisadas por dispositivos de Estado sino también mimetizaba ser un dispositivo que parecía uno de los propios dispositivos de Estado de las subdivisiones científicas o militares e impregna a la tecno-bestia con, como Burnham definiría, “impulso artístico” y “decisiones estéticas”. Esto hace a *Makrolab* una genuina máquina de guerra en el sentido de D+G de que no libra guerras territoriales sino que acepta la guerra y el derecho a defenderse si es atacado con medios a su elección. Como una obra de arte de vanguardia, *Makrolab* reconoce la frontera más definitiva y ambigua de la humanidad. Dicho esto, *Makrolab* es una máquina de guerra y también un “escenario andante” que reproduce la historia de los escenarios de vanguardia. Si observamos a *Makrolab* como un teatro, todo lo que vemos es otras personas mirando. ¿Qué significa, en el análisis final, que podemos vernos a nosotros mismos viendo?» [Cufer, 2017].

Pág. 365

«Si un electrón está actuando libremente – si, como se supone que dijo Richard Feynman, «hace cualquier cosa que quiera» – tan sólo puede estar actuando libremente en tanto que un fin en sí mismo. Lo que significaría que en la base de la realidad física, encontraríamos la libertad como un fin en sí misma – lo que significaría que allí también se encontraría la más rudimentaria forma de juego» [Graeber, 2014]. Traducción de Kamen Nedved y José Pérez de Lama, 2021.

Volumen 01.

Pág. 111

«El concepto está en la interacción de cuatro ideas.

1/ En el campamento de Atenea:

La transformación social estará cada vez más relacionada con la información y la comunicación. La revolución de la información está transformando la naturaleza ed losconflictos sociales en toda la extensión del espectro [...] En los conflictos sociales, Internet y otros medios están dando cada día más poder a los individuos y a los pequeños grupos para influir sobre el comportamiento de los estados [...] Marte, el viejo y bruto dios de la guerra, debe dejar paso a Atenea, la bien armada diosa del conocimiento [...] Aceptar a Atenea como la diosa de esta era de la información representa un primer paso no solo para prepararnos para futuros conflictos sino también para prevenirllos [Arquilla y Ronfeldt, Rand Corp, In Athena's Camp].

2/ Las ciudades como escenarios de videojuegos:

Las realidades tradicional y virtual se están fundiendo cada vez más. Los videojuegos se han convertido en uno de los campos experimentales más relevantes para la exploración de nuevas formas. Los procesos de producción de las formas urbanas y las formas digitales cada vez se hacen más próximos. Internet se está convirtiendo en una de las experiencias más sobresalientes del mundo globalizado. El P&P/SE usará los paisajes urbanos como escenarios para la proyección de videojuegos y de la navegación por internet, ofreciendo a los usuarios la posibilidad de experimentar por ellos mismos con las nuevas relaciones: entre lo digital y lo físico, lo global y lo local.

3/ [Neo]situacionismo:

Los situacionistas imaginaron a la gente, equipada con una batería de dispositivos urbanos, continuamente dedicada a la construcción de situaciones, a la búsqueda de experiencias “cualitativas”: aquellas que irradian la poesía que cambia la vida y transforma el mundo. El P&P/SE proveerá a los participantes de un set de herramientas para la continua transformación de su medio urbano. Sin embargo, la batería de elementos imaginada por los situacionistas estará ahora compuesta por imágenes y sonidos, ondas y campos electromagnéticos.

4/ Arquitectura cýborg:

En contraste con el paradigma racionalista clásico, la dientidad cýborg sustituye los ideales albertianos-miesianos de armonía, preza y perfección por aquellos otros de organización en red, desncentralización, intercambiabilidad y continua transformación. La arquitectura cýborg es producida por redes de grupos de afinidad, La arquitectura cýborg está hecha de componentes semiautónomos interconectados en redes similares a las de la información y las comunicaciones. Desde un punto de vista político, la arquitectura cýborg sustituye las ideas de identidad, hegemonía, jerarquía y espectáculo por la hibridación, pluralidad, horizontalidad y performance» Traducción Pérez de Lama [2006a, p. 6].

Pág. 113

¿QUÉ? El P+P/SE es una mezcla de ciudad instantánea, acción para la recuperación de las calles y *rave* cultural, donde las personas y las organizaciones sociales usando la infraestructura tecnológica de última generación, - pero al mismo tiempo, de calidad para el consumidor y fácil de usar-, transforman un espacio urbano a través de la gestión de los flujos de información, es decir, utilizando imágenes y audio, de forma antiespectacular, ricamente interactiva, participativa, educativa, creativa e intergeneracional.

¿CÓMO? Un contenedor con computadoras, proyectores, sistemas de audio y otros elementos móviles llega por la tarde a uno de los sitios urbanos seleccionados. En unas horas la ciudad instantánea, el P+P/SE está listo para cobrar vida, tan pronto como llegue la noche. Las personas que llegan, siguiendo vagamente un programa preestablecido, comienzan a usar un conjunto de dispositivos de entrada de video/audio, -controladora de vj, reproductores de vhs estándar, plataforma de dj, computadoras con conexión a Internet, consolas de videojuegos y retroalimentación de transmisión en vivo-, con asesoramiento técnico proporcionado por la tripulación de P+P/SE, si es necesario. Tres proyectores y tres sistemas de audio transmiten a los participantes videos, imágenes, música... llenando y transformando el paisaje urbano, convertido en un escenario interactivo temporal. Las conexiones a Internet permiten tanto transmitir continuamente el evento a la *www* como recibir contribuciones de los socios de P+P/SE en los cinco continentes. Antes de la celebración de los eventos, una red social construida como parte del proyecto y facilitada por la oficina de P+P/SE, que se establecerá en Atenas, se coordinará con socios globales y locales, como escuelas, universidades, artistas, músicos y realizadores de video, y organizaciones sociales para armar la programación y contenidos de los diferentes espacios. Un programa típico contará con producciones escolares primero - videos, entrevistas, obras de arte, música, obras de teatro, videojuegos..., luego organizaciones sociales, mostrando sus puntos de vista e inquietudes y, finalmente, vjs y djs, metamorfoseando el paisaje urbano con arte y espíritu fiestero. Una de las pantallas mostrará continuamente conexiones en vivo y grabadas con socios globales y locales de P+P/SE, a través de Internet. Al final de la noche, el equipo de P+P/SE limpia y vuelve a colocar todos los elementos en el contenedor, listos para el próximo P+P/SE en un nuevo espacio público alrededor de la ciudad.

¿DÓNDE? El P+P/SE se llevará a cabo en diferentes lugares de la ciudad de Atenas. Las ubicaciones se pueden elegir en diferentes áreas sociourbanas de la metrópolis, como el centro histórico, el centro de la ciudad moderna, los suburbios de alto poder adquisitivo, los suburbios populares y la ciudad en general. El registro de una selección representativa de sitios determinaría una nueva cartografía popular original de la ciudad.

¿CUÁNDO? Por la noche, buen tiempo, encuentros de una noche, durante los Juegos Olímpicos Culturales de Atenas. La red social de apoyo a los eventos debe basarse en las existentes, pero tiene que desarrollarse, como parte esencial del proyecto, durante un período de varios meses, previo a la celebración de los eventos.

Pág. 343

«En el universo de Gilles Deleuze y Felix Guattari, la máquina de guerra ocupa un lugar central, inseparablemente ligado al del nómada.

El propósito de esta máquina de guerra no es lo que normalmente entendemos por guerra. La esencia de la máquina de guerra, según Deleuze y Guattari, es la oposición a cualquier tipo de autoridad, la resistencia al “aparato estatal”, la lucha contra todas las formas de poder.

La nomadología sería la forma de conocimiento/acción asociada a la máquina de guerra. La máquina de guerra se relaciona con la intuición, la transformación continua y los flujos. Los proyectos de arte, arquitectónicos y urbanos, y la propia arquitectura, pueden ser pensados como un conjunto de máquinas de guerra: máquinas para producir nuevos deseos, innumerables conexiones, multiplicadoras de formas de habitar» [Pérez de Lama, 2002b].

«La desmaterialización nos libera de la servidumbre a los lugares y las cosas e, indirectamente, de la dominación de quienes controlan los lugares y las cosas. Socava el régimen de lo físico. Construye una nueva forma de poder y, al mismo tiempo, proporciona una nueva forma de resistir al poder» [Mitchell, 2003, p. 84].

Pág. 350

«El concepto de una multitud digital es fundamentalmente diferente y se basa enteramente en la apertura. En los últimos años, las luchas creativas de las multitudes han producido resultados en muchas capas diferentes: la dialéctica de los recursos abiertos, las fronteras abiertas, el conocimiento abierto» [Lovink & Schneider, 2002].

Pág. 353

«La arquitectura cibernética es una práctica arquitectónica que aplica las ideas de identidad cibernética, como lo sugiere Donna Haraway (*A Cyborg Manifesto*, 1991). Está formado por elementos y sistemas organizados en red, de forma análoga a la de los sistemas de información y comunicación. Los componentes cibernéticos pueden diseñarse, fabricarse, instalarse y reemplazarse de manera autónoma; estructura resiliente, energía, equipamiento, sistemas de información y comunicaciones, fachadas, cerramientos, cubiertas, “zonas húmedas”, tabiques, acabados, mobiliario, sistemas de mantenimiento, etc.

El arquitecto cibernético forma parte de una red de producción horizontal y flexible que reemplaza la estructura piramidal antigua/moderna teóricamente culminada por el Arquitecto. Basándonos en Haraway, el eslogan de esta forma de arquitectura mundial sería: “Prefiero ser un cyborg que una diosa”» [Pérez de Lama, 2002c, p. 146].

Pág. 354

«La metáfora de la “virtualidad” parecía poderosa cuando nos esforzamos por comprender las implicaciones de la información digital, pero ha sobrevivido a su utilidad como concepto. Los bits no solo forman parte del ciberespacio [...]. De hecho, un bit es una “diferencia que hace una diferencia”, pero deberíamos pensar en esa diferencia como algo concreto, con coordenadas espaciales y temporales definidas, como la apertura o el cierre de algún interruptor, puerta o compuerta en particular, el envío de un producto de un almacén, el arranque o la parada de un motor, el cambio de color de un píxel en una pantalla en algún lugar, o el cambio de posición de un brazo robótico, en lugar de un cambio en el valor de una variable abstracta o una alteración en el estado mental imaginado de algún receptor de mensaje idealizado. Los bits organizados en código constituyen ahora el medio más poderoso que tenemos para expresar intenciones y traducirlas en acciones» [Mitchell, 2003, p.4].

Pág. 355

«Si hay una estrategia, no es la contradicción sino la existencia complementaria. A pesar de las deliberaciones teóricas, no hay contradicción entre la calle y el ciberespacio. El uno alimenta al otro» [Lovink & Schneider, 2002].