



situation room

mor nitiz

laboral
Centro de Arte y Creación Industrial



Gobierno del Principado de Asturias

Consejería de Cultura y Turismo

Instituto Asturiano de la Juventud

DOSSIER DE PRENSA
18.01.2008

FICHA

SITUATION ROOM

Diseño y puesta en marcha de un prototipo ciudadano de Sala de Situación en Asturias

CONCEPTO

Sala de Situación es el nombre de las habitaciones desde las que, en situaciones de crisis, se monitorizan datos del ambiente para la toma de decisiones. Pablo de Soto (hackitectura.net) propone una instalación y unos procesos que, usando como caso de estudio el territorio asturiano, presentan estas reflexiones al público, le invitan a participar en un experimento-simulación de *Situation Room* de vocación abierta y posibilita, finalmente, la producción de conocimiento común entre artistas, geógrafos, arquitectos, biólogos, economistas, informáticos, críticos y público, sobre los temas planteados

ESPACIO

Salas Plataforma 1 y 2 de LABoral Centro de Arte y Creación Industrial

FECHAS

18.01-17.03.2008

HORARIO DE APERTURA

De miércoles a lunes, de 12 a 20 horas

ARTISTA

Pablo de Soto es investigador y constructor de prototipos en los campos de la media-arquitectura y la cibernética social. El artista y activista asturiano ha sido el ganador del premio LABjoven_Experimenta, convocado conjuntamente por LABoral Centro de Arte y Creación Industrial y la Consejería de Cultura y Turismo (Instituto Asturiano de la Juventud).

CONCEPTO

hackitectura.net

COORDINACIÓN EDITORIAL

José Pérez de Lama y Pablo de Soto

PRODUCCIÓN

WWB S.C.A.

DISEÑO

Pablo de Soto (hackitectura.net) y Jaime Díaz (sietezeta.net)

MONTAJE

Susana Serrano, Angel Ortúa, José Manuel de Soto y Pablo de Soto

PRODUCCIÓN

LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, Pablo de Soto y hackitectura.net

PROGRAMA DE ACTIVIDADES

CONFERENCIAS FASE 1

18.01.2008. 20 horas

De las Salas de Control a las Salas de Situación

José Pérez de Lama a.k.a. Osfa (Universidad de Arquitectura de Sevilla)

Introducción al concepto de Sala de Situación y sus experiencias históricas

El planeta como Laboratorio

Bureau d'Études / Universidad Tangente (París)

26.01.2008. 12 horas

Diseñando libertad, regulando una nación: Cibernética Socialista en el Chile de Allende

Eden Medina (Universidad de Indiana-EEUU)

Sinergia cibernética multinode metagame. Enrique Rivera y Catalina Ossa, Proyecto de investigación Cybersyn (Chile)

TALLERES FASE 1

19-20.01.2008. De 12 a 14 horas y de 16 a 20 horas

¿Qué mapear? Sobre metodologías y construcción participativa de cartografías tácticas

Léonore Bonaccini y Xavier Fourt (Bureau d'Études), hackitectura.net y Ulus Atayurt (Estambul)

26-27-01.2008 De 12 a 14 horas y de 16 a 20 horas

Programando la Sala de Situación: Arquitectura, hardware y software; control centralizado vs. control distribuido

Enrique Rivera y Catalina Ossa (Cybersyn.cl), hackitectura.net y Edén Medina

Más información en www.laboralcentrodearte.org o en + 34 985 185 577

ÍNDICE DE CONTENIDOS

SITUATION ROOM

Ficha de la exposición 2

Hackeando territorios
Por Erich Berger 6

Un prototipo ciudadano de Sala de Situación en Asturias
Por Pablo de Soto 8

El autor 11

EL CONTEXTO

Que yo sea paranoico no quiere decir que no me persigan
Por Ferran Barenblit 13

¿Somos el que observa o los observados en la Sala de Situación?
Por Mónica Bello 15

La incidencia
Por Andrea García 18

(Des)enredando una Sala de Situación
Por Alejandro González 20

Geografías emergentes
Por Brian Holmes 23

À suivre... (we are on something)
Por Josep Saldaña 28

Geografías insumisas
Por Ana Valdés 30

LAS CONFERENCIAS

El planeta laboratorio: la representación del sistema
Por Léonore Bonaccini y Xavier Fourt. Bureau d'Études 33

De las Salas de Control a las Salas de Situación
José Pérez de Lama 36

Sinergia cibernética - Multinode metagame
Enrique Rivera y Catalina Ossa 39

El Premio LABjoven_Experimenta 41

LABORAL CENTRO DE ARTE Y CREACIÓN INDUSTRIAL	
En paralelo... Programación actual	42
Programación futura	45
El marco de LABoral Centro de Arte y Creación Industrial	48
La Fundación La Laboral. Centro de Arte y Creación Industrial. Patronato	50
El Equipo	51
Localización	51
Horarios	52
Tarifas	52
Servicios	52

HACKEANDO TERRITORIOS

Por **Erich Berger**. Comisario Jefe de LABoral Centro de Arte y Creación Industrial. Gijón.

LABjoven_Experimenta es una competición anual creada por LABoral Centro de Arte y Creación Industrial en colaboración con la Consejería de Cultura del Principado de Asturias (Instituto Asturiano de la Juventud). El premio está dotado con 30.000 euros para la producción de una obra de arte innovadora para las Salas Plataforma de LABoral va destinado a jóvenes artistas asturianos.

El jurado, presidido por el director del Instituto Asturiano de la Juventud, Guillermo Martínez Suárez, y compuesto por Rosina Gómez-Baeza (Directora de LABoral Centro de Arte y Creación Industrial), Erich Berger (Comisario Jefe de LABoral Centro de Arte y Creación Industrial), Ferran Barenblit (Director del Centro de Arte Santa Mónica de Barcelona), Mónica Bello (comisaria independiente, Cápsula) decidió premiar en la primera convocatoria el proyecto *Situation Room*, del artista y activista Pablo de Soto /hackitectura.net. Según el acta que recoge el fallo, lo hizo por considerar que la instalación de De Soto plantea múltiples interrogantes en torno a la obtención y utilización de datos. "La obra formula una aproximación a la realidad a través de las nuevas tecnologías, permitiendo al espectador observar cómo es, él mismo, observado, y en qué forma las estructuras de poder fragmentan y analizan su vida. El jurado ha valorado muy especialmente la forma mediante la cual se obtiene la información por métodos experimentales no convencionales, la utilización dinámica del espacio de la LABoral como laboratorio en proceso, la recogida de datos del entorno asturiano y la lectura alternativa de la información recabada".

Sin duda alguna, es tarea de una institución como LABoral apoyar y hacer aflorar jóvenes talentos artísticos; pero además, la posibilidad de colaborar y unir fuerzas con el Instituto Asturiano de la Juventud y de embarcarnos en la misión compartida de potenciar la emergente escena artística, reviste un especial valor para nosotros.

La obra de Pablo de Soto guarda una fuerte relación con prácticas como la cartografía, el mapeo y la visualización. Su proyecto *Situation Room* está llamado a incluir un fuerte componente de esas prácticas de información, cuyo origen pasamos a revisar someramente. Históricamente, han sido siempre instrumentos de poder, medios para la creación de fronteras, para el establecimiento de la propiedad y para la demarcación del territorio del mercado, las ideologías y las razas, todo ello en íntima relación, todavía, con un territorio físico: una línea que es posible trazar sobre el terreno, señalar con piedras o incluso con cercas. El proceso histórico del mapeo representa una forma de descubrir y visualizar el mundo, de hacerlo comprensible y navegable. Ni que decir tiene, siempre han existido

territorios invisibles, intangibles, como las lenguas, las escuelas de pensamiento o las ideologías.

Con el desarrollo tecnológico registrado en el mundo occidental aumenta considerablemente el número de territorios. Cada nuevo medio de comunicación incorpora una nueva cartografía o, al menos, su posibilidad. Además, por si esto no bastara, esos territorios ignotos están incluso interconectados, tienen efectos unos sobre otros, se gobiernan mutuamente, revelándose como un sistema cibernético dotado de su propia naturaleza impredecible y de su comportamiento emergente.

El espectro electromagnético podría ser un ejemplo clásico de todo ello: es el alcance de toda la radiación electromagnética posible, incluyendo la transmisión de frecuencias de radio, televisión, redes informáticas inalámbricas y teléfonos móviles, e incluso otros elementos menos obvios como la luz visible o los rayos X. El propio espectro electromagnético no es más que un mapa subdividido por tecnologías y sistemas de poder que refleja el peso de la comunicación electrónica otorgada a la comunicación pública, comercial o de la industria militar. Pablo de Soto, pero también otros artistas, como Bureau d'Études, que él mismo ha invitado a participar en una conferencia en *Situation Room*, especulan dentro de estos universos invisibles socavando relaciones, desvelando conspiraciones o alimentando teorías conspirativas. Expertos en las artes de la información, se apropian de las prácticas de los agentes que ellos mismos observan para crear interfaces, visualizaciones y abstracciones y descubrir nuevas conexiones y correlaciones. Desde una perspectiva de conciencia social, arrojan luz sobre eso que llamamos 'hechos' desde ángulos sólo ligeramente diferentes, para revelar así belleza o monstruosidad y usar humor, ironía y estética en una forma selectiva.

Obviamente, Asturias es un foco de este proyecto: una región con una larga historia de industria pesada y un potencial futuro de innovación, creatividad y nuevas tecnologías. Asturias es un territorio en transición y, por consiguiente, de interés para un gran número de actores; un espacio de posibilidades que pueden acabar fructificando o no. Nos encontramos en una encrucijada en la que resulta fundamental producir una visión alternativa sobre los datos y procesos en marcha para crear una plataforma que nos permita cuestionar nuestras propias posiciones. El arte puede generar ese impulso, y LABoral Centro de Arte y Creación Industrial espera con expectación el proceso que arrancará de *Situation Room* y que está llamado a proporcionarnos las necesarias posibilidades de readaptación.

UN PROTOTIPO DE SALA DE SITUACIÓN EN ASTURIAS

Por **Pablo de Soto**

Situation Room es el nombre de las habitaciones desde las que, en situaciones de crisis, se monitorizan datos del ambiente para la toma de decisiones. Tienen su génesis en el contexto de la Segunda Guerra Mundial con la invención de los ordenadores, la digitalización y la colaboración de arquitectos y militares. Se trata de habitaciones equipadas con pantallas y paneles de datos que se emplean para monitorizar desde la frontera del Estrecho de Gibraltar hasta los procesos de fisión del átomo en una Central Nuclear o los dispositivos para la vida de la Estación Espacial internacional.

Con la invención de internet a principios de los 90 y el boom de los ordenadores personales, se produce cierta democratización del acceso a las tecnologías de captación y visualización de datos. Esto ha posibilitado la consecución de diversas experiencias de *Situation Rooms* desde la sociedad civil, con la forma de media-labs temporales influenciados principalmente por las ideas de la cibernética y del software libre.

PROPUESTA

Situation Room propone una instalación y unos procesos que, usando como caso de estudio el territorio asturiano, presentan estas reflexiones al público, les invitan a participar en un experimento-simulación de Sala de Situación de vocación abierta y posibilitan finalmente la producción de conocimiento común entre artistas, geógrafos, arquitectos, biólogos, economistas, informáticos, críticos y público, sobre los temas planteados.

¿Qué monitorizar? ¿Qué datos cuantificar? ¿Cómo visualizarlos? ¿A qué bases de datos acceder? ¿Qué sentido tiene un dispositivo así en un centro de arte y creación industrial? ¿Cómo podría funcionar a largo plazo? ¿Cuáles deben de ser los protocolos de acceso? ¿Cómo puede ayudar este dispositivo a determinadas tomas de decisiones? ¿A cuáles?

Para responder a estas preguntas, *Situation Room* se configurará:

- A nivel espacial y tecnológico, como la instalación de una sala de situación / habitación de monitorizado en las dos Salas Plataforma de LABoral Centro de Arte. La media-arquitectura de esta sala consistirá en un espacio multimedia inmersivo equipado con una mesa-mueble circular de 9 metros de diámetro, 15 ordenadores con sistemas operativos abiertos, 6 videoproyectores, 8 pantallas de plasma y diversos controladores.
- A nivel social y político, como un espacio de trabajo *work in progress* que inaugurará un proceso colectivo de investigación y acción sobre

aspectos tácticos relacionados con la captación de información. En colaboración y sinergia con el equipo de LABoral en calidad de socio estratégico.

ORÍGENES

Situation Room es un proyecto de Pablo de Soto y hackitectura.net. Es la destilación de las experiencias de hackitectura.net desde el año 2003 en el diseño y puesta en funcionamiento de diversos media-labs o laboratorios temporales de medios: *Pure Data Beta Rave* en la estación abandonada del AVE en Sevilla, *Okupa Futura: Ciudad Disidente* en el Centro Cívico Federica Montseny en Corvera de Asturias, *La Multitud conectada*, media lab con conexión satelital en La Rábida Huelva, o *Fadaiat: libertad de movimiento, libertad de conocimiento* en ambas orillas del Estrecho de Gibraltar.

Específicamente, *Situation Room* es la continuación del laboratorio temporal que hackitectura.net diseñó y puso en práctica en *Geografías Emergentes*, para el que mimetizaron el puesto de control de una Central Nuclear como espacio-laboratorio para desarrollar un programa de una semana de conferencias y talleres en el exterior de la Central Nuclear desmantelada de Valdecaballeros.

OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Sintéticamente los objetivos a desarrollar durante el espacio de trabajo de *Situation Room* son los siguientes:

- Introducir los conceptos teóricos y experiencias históricas de Salas de Control y Salas de Situación.
- Experimentar un prototipo de Sala de Situación ciudadana (arquitectura, hardware y software, control centralizado-distribuido).
- Organizar un equipo de trabajo local que utilice esta *sala de situación* para llevar a cabo un trabajo de mapeo y diseño estratégico para la región.

El espacio de trabajo se dividirá en dos fases:

Una primera fase teórica consistente en talleres y conferencias que contará con la participación de:

- José Pérez de Lama, Profesor Doctor de la Escuela Superior de Arquitectura de Sevilla. Integrante del kernel de hackitectura.net y autor del libro *Devenires ciborg: arquitectura, urbanismo y redes de comunicación*.
- Léonore Bonaccini y François Xavier Fourt (Bureau d' Études - París). Colectivo que lleva tiempo elaborando mapas en los que se plantean las relaciones de poder entre las distintas estructuras sociales mundiales (gobiernos, instituciones religiosas, empresas, países, medios de comunicación, movimientos sociales...). Han presentado su trabajo en

eventos y festivales y participado en talleres cartográficos en varios países.

- Enrique Rivera y Catalina Ossa. Artistas integrantes de or_am Estudio de Vídeo y Multimedia y desarrolladores del proyecto de investigación Cybersyn, una de las primeras experiencias cibernéticas aplicadas en el contexto sociocultural amplio de un país.
- Ulus Atayurt, editor de las revistas *Istanbul Magazine* y *Bant*, coordinador del mapa alternativo de la ciudad de Estambul.
- Ana Valdés, escritora, traductora y antropóloga social.

La segunda fase, que comenzará el 15 de febrero, consistirá en la experimentación de un prototipo ciudadano de *Sala de Situación* aplicada a la realidad sociocultural y económica asturiana.

El espacio de trabajo será transversal y participativo y la asistencia a las conferencias y talleres será libre y gratuita.

DOCUMENTACIÓN

Situation Room producirá, además de la instalación y el laboratorio, un libro sobre los aspectos teóricos y contextuales del proyecto que incluirá los materiales gráficos y textuales que se produzcan en los dos meses del espacio de trabajo.

SITUATION ROOM. EL AUTOR

PABLO DE SOTO. Gijón, Asturias. 1977

Artista y activista. Su proyecto ha sido ganador de la primera convocatoria LABjoven_Experimenta. Pablo de Soto es investigador y constructor de prototipos en los campos de la media-arquitectura y la cibernética social. Junto con Sergio Moreno y José Pérez de Lama, forma el kernel de *hackitectura.net*, una oficina en red de arquitectos, hackers y activistas sociales que experimentan en los territorios emergentes de la espacialidad cibernética compuesta por la recombinación de espacio físico, redes TIC y cuerpos. Ha sido el editor del libro *Fadaiat: libertad de movimiento, libertad de conocimiento* y ha propuesto y dirigido *Geografías Emergentes* con motivo de la segunda edición de Tecnología Creatividad y Sociedad en Extremadura. Ha finalizado recientemente sus estudios de Arquitectura en la Escuela KTH de Estocolmo.

SU PROPÓSITO

Con *Situation Room* me he planteado varios propósitos: A nivel espacial y tecnológico, instalar una Sala de Situación de carácter ciudadano en el interior de LABoral Centro de Arte y Creación Industrial. A nivel social y político, abrir un proceso colectivo de investigación y acción sobre aspectos tácticos relacionados con la captación de información, su visualización, y como ésta puede afectar positivamente a la toma de decisiones...

También tiene gran importancia la cuestión de lo público en todo el proyecto. Esta experiencia de *Situation Room* tendrá lugar en el laboratorio Asturias, con sus problemáticas y potencialidades específicas, pero contextualizada a su vez en el laboratorio grande que es el planeta y los desafíos a los que se enfrenta en este siglo XXI. Espero que este proyecto retroalimente y se retroalimente con experiencias similares en otras geografías.

LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO

Estuve trabajando en ella todo el verano que pasé en Gijón. Osfa, uno de mis socios de *hackitectura.net*, me visitó en julio y tuvimos unas excelentes sesiones de trabajo de las que salió la idea fuerza del proyecto.

Situation Room es la destilación de nuestras experiencias desde el 2003 en el diseño y puesta en funcionamiento de diversos media-labs o laboratorios temporales: *Pure Data Beta Rave*, en la estación abandonada del AVE en Sevilla; *Okupa Futura Ciudad Disidente*, en el Centro Cívico Federica Montseny en Corvera de Asturias; *La multitud conectada / media lab satelital*, en Huelva; *Fadaiat*, en ambas orillas del Estrecho de Gibraltar.

Adicionalmente, *Situation Room* es también en parte consecuencia de un proyecto que *hackitectura.net* realizamos en Extremadura en abril pasado, en el que, en el contexto de un muy amplio evento sobre tecnología, creación y sociedad -que titulamos *Geografías Emergentes*- diseñamos

una sala alternativa de control que instalamos en el exterior de una central nuclear desmantelada.

LA OPORTUNIDAD DEL PREMIO LABJOVEN EXPERIMENTA

El Premio LABjoven _ Experimenta representa una oportunidad única de entrar en contacto directo con agentes activos de la realidad regional, desde la propia LABoral, a artistas, ecologistas o activistas de la llingua. Supone también una gran ocasión de invitar a Asturias a investigadores y agitadores de fuera cuyo trabajo admiro.

MIS INTERESES: ARTE Y ACTIVISMO

De manera totalmente intuitiva, no he hecho mucha diferencia entre el arte y el activismo. Este hecho define cuales han sido mis intereses. Me veo como parte de una generación histórica que vivió en sus veinte años el nacimiento de internet, y todos los sueños, imaginarios y utopías que esta Red generó. Una de estas utopías fue la de los medios independientes ciudadanos, que hoy es una realidad principalmente con la red global Indymedia.

A otro nivel, quizás más personal, la hipótesis colectiva de hackitectura ha sido mi dedicación desde que me fui a estudiar arquitectura al sur. Después de muchos años y de llevar una vida bastante nómada, que me ha permitido entrar en contactos y poder trabajar con activistas/artistas desde México a Kazakhstan, la hipótesis sigue viva, alimentando nuestra imaginación y evolucionando plácidamente.

Actualmente trabajamos en un proyecto que se llama Wikipiazza/ Plaza de las Libertades, en el que volcar nuestras experiencias en la red y en el espacio electromagnético al diseño y construcción de una plaza pública que combine de manera emancipadora lo digital y lo físico.

QUE YO SEA PARANOICO NO QUIERE DECIR QUE NO ME PERSIGAN

Por Ferran Barenblit. Director del Centre d'Art Santa Mònica de Barcelona. Miembro del Jurado de LABjoven_Experimenta

¿Qué saben de nosotros? ¿Qué sabemos nosotros de los demás y del mundo? ¿Las extensiones tecnológicas del conocimiento humano realmente nos dan mayores herramientas para dibujarnos un panorama más fiable de la realidad?

¿La tecnología nos hace más libres? En la Sociedad de la Información, los pormenores que se acumulan sobre nosotros mismos y sobre la realidad son concentrados por las estructuras de poder. Pueden ser recolectados, ordenados e interpretados para saberlo casi todo de nosotros. Todo pasa por bases de datos: filiación, datos médicos, bancarios, viajes. Las tarjetas de fidelización no hacen sino acumular datos sobre nuestro consumo y preferencias. La empresa del supermercado puede dibujarse un buen perfil sobre la vida de alguien a partir de su compra cotidiana. Esos datos pueden ser usados por esas estructuras capaces de operar cambios sobre el ordenamiento político y económico de la sociedad. Pero también pueden ser hackeados, pirateados, tergiversados, voluntariamente alterados.

¿Quién tiene la información? ¿Quién tiene el poder? ¿Quién tiene la información, tiene el poder? Es posible que en el predecible mundo de hace unas décadas, esto fuera cierto. Ahora ya no. No podemos hablar ni de sujetos ni de sistemas. No existe un límite entre el comportamiento activo y el pasivo, entre la acción y el comportamiento. Ahora existe un híbrido, al que Bruno Latour llamó actantes. Cualquiera, en cualquier rincón, puede ser el protagonista de una nueva visión de la realidad. Estos actantes operan en el nivel de la función y no del contenido. Su intervención se produce en el nivel de la traslación, de la mediación de datos, y no en la acción directa sobre la realidad. Es razonable, pues, que *Situation Room* sea el espacio de trabajo excepcional para estos actantes.

Las Salas de Situación como las que Pablo de Soto y hackitectura.net proponen son habituales en el terreno de la ficción. Sobre todo, por supuesto, en el cine. Al margen de algunas imágenes que aparecen en los informativos, decenas de películas han ayudado a crear un imaginario. Los elementos imprescindibles: una sala sin ventanas, quizá un búnker; a ser posible con varias alturas y una compleja estructura metálica repleta de terminales de ordenador y luces que se encienden y apagan; multitud de pantallas, entre las que destaca una, más grande, en la que ocurre gran parte de la acción, habitada por docenas de individuos silenciosos, casi máquinas ellos mismos. Imprescindible: un gran mapa del mundo, fiel muestra de su aterrador alcance global. Las salas de situación de la

ficción cinematográfica nunca son realmente útiles. Unos son operados por las estructuras del Mal. En las películas de James Bond, la pérfida organización *Spectre* maniobra desde una de ellas. Su heroica destrucción implica también la aniquilación de la propia organización y la neutralización de sus siniestros propósitos. Otras, son la sede de improbables agencias gubernamentales, mayoritariamente ineficaces y chapuceras.

El proyecto de Pablo de Soto y hackitectura.net es una propuesta desde el terreno del arte. No es real, es una ficción. Utiliza la realidad, pero nada de lo que vemos es necesariamente cierto. Cambia incluso con la actitud de los espectadores, que son invitados a ser inesperados actantes. Es crítico con el uso de la tecnología, planteando un imaginario, quizá no muy lejano o posiblemente ya real, en el que sirva para limitar la libertad de los ciudadanos. Actúa con una ingenuidad difícilmente disimulada: las pantallas arrojan infinidad de datos ante el visitante, pero no lo hace precisamente con la pretensión de convencerle de las bondades de la tecnología.

El *situation room* actúa en presente inmediato. No acota un terreno específico para la investigación bajo condiciones privilegiadas, sino que hace del mundo entero su lugar de trabajo. No altera las condiciones de la realidad, sino la estudia minuciosamente. Acumula información para tomar decisiones.

Este proyecto propone operar exclusivamente en Asturias. Incluso en un enclave tan aparentemente cercano para el espectador como el suyo propio, se acumulan miles de datos que pueden utilizarse en su favor o en su contra. El territorio asturiano es amable, equilibrado, aparentemente hecho a la medida del espectador. Su cotidianeidad parece previsible y, por tanto, segura. Afortunadamente, todo esto es cierto. Pero este proyecto muestra como la acumulación de datos puede revelar una visión de la realidad menos benigna y que es imprescindible mantener una actitud cuestionadora del uso de la tecnología.

¿SOMOS EL QUE OBSERVA O LOS OBSERVADOS EN LA SALA DE SITUACIÓN?

Por Mónica Bello Bugallo. Comisaria independiente de Barcelona y miembro del Jurado de LABjoven_Experimenta

Cuando nos aproximamos a la segunda década del tercer milenio contemplamos nuestro impacto en el planeta con malestar. El abandono de la maquinaria pesada alrededor de los hábitats urbanos dice bastante de la situación: el decisivo paso del carbón al silicio, de la era de la información a la economía del conocimiento, del tecnocapitalismo en avance. La sustitución paulatina de hábitos industriales malogrados, pero en los que se ha basado el desarrollo técnico y científico, por aquellos ambientalmente más sostenibles y económicamente prometedores genera nuevas estructuras económicas. El conocimiento, como maquinaria de interacción social y generador de nuevas estructuras, se muestra como un producto capitalista en el que invertir.

La Guerra Fría fue un periodo de gestación de las tecnologías de comunicación e información. Los satélites giran en torno al planeta desde el *Sputnik*, en el 57 gracias a una carrera espacial que representó la lucha literal por la supremacía entre dos modelos políticos. Este prolongado periodo evoca escenas de conflicto absurdo a las que Kubrick nos aproxima con saña en *Dr. Strangelove* o como aprendimos a amar la bomba. El temor a la bomba sin embargo tuvo sus ventajas. En el 69 se conectan las primeras computadoras con el sistema ARPANET, llevado a cabo en caso de una guerra atómica que provocara la incomunicación de los humanos en la Tierra, especialmente en los medios de defensa norteamericanos.

La era de la información se constituye definitivamente en el 90 con la apertura de la World Wide Web, la gratuidad de la misma y la posibilidad de autogeneración integrada. Tras este hecho clave se inicia la escalada hacia la economía del conocimiento, con la innovación rápida en sistemas digitales y su instauración de su uso en todos los ámbitos. Desde mediados de esta década hemos visto como la Web 2.0 ha supuesto un cambio de planteamiento, ya que sitúa al usuario en un papel activo como generador de contenido inmediato, integrándose además dentro de redes de comportamiento y acción colectiva.

En la actualidad una cantidad ingente de información se multiplica exponencialmente en relación a la interacción de usuarios y canales de captación, al intercambio de información y almacenamiento de datos. El sistema tecnocapitalista, basado en procesos intangibles, ratifica la necesidad de estimular el movimiento de conocimiento a través de mecanismos de innovación para su integración en una estructura económica volátil e inestable. Este sistema alimenta las bases de una

duplicación constante de la información y según los analistas los efectos a largo plazo permanecen de momento inciertos.

En este vasto panorama de transformaciones la posición del ciudadano de pie es poco discernible. En la práctica diaria los hábitos se modifican sin mayor impacto aparente. Convivimos con los flujos informativos integrados total o parcialmente a las redes de intercambio. La cuestión sin embargo es de qué forma asumimos nuestra calidad de productores y de producto, de qué manera somos objeto de conocimiento o generadores activos de contenido y saber crítico; si estamos realmente conectados a nuestro entorno conociendo los mecanismos con una implicación crítica y responsable, o si en cambio participamos como datos en la trama del laboratorio global. ¿Somos el que observa o los observados en la Sala de Situación?

El artista Pablo de Soto, en colaboración con hackitectura.net, propone establecer una Sala de Situación en las Salas Plataforma de LABoral Centro de Arte y Creación Industrial de Gijón. Se tratará de un medialab efímero que incorpora una variada oferta de actividades en torno a un espacio de trabajo y de participación. La instalación establece una estructura arquitectónica donde se reconstruye la narrativa de las salas de situación clásicas, que permitirá a los artistas, participantes e invitados recabar datos de diferentes fuentes del entorno asturiano y explorar las posibilidades que LABoral le ofrece.

Situation Room trata de subvertir una arquitectura que se ha mantenido marginal pero que sin embargo constituye una analogía clara del proceso mental generado tras la Segunda Guerra Mundial y a lo largo del siglo XX. La sala de situación nos acompaña de manera recurrente en el cine de ficción clásico (*Dr. Strangelove*) o en recientes y populistas series televisivas (*Nikita, Western Wing*). En el mundo real desde las salas de situación se monitorizan movimientos e intercambios de información y datos de procesos determinados, generalmente al servicio de los gobiernos o el ejército. Se constituye en la actualidad como un servicio en demanda creciente ya que un mundo en acelerada transformación requiere de un análisis inmediato, algo crucial para mantenerse competitivo en el mercado global.

La Sala de Situación instalada en LABoral invierte los roles a la manera del *detournement* situacionista, permitiendo analizar los mecanismos del sistema tecnocapitalista en el uso especulativo de la información. Los artistas al generar un espacio de participación transversal, de reflexión y de conocimiento, reproducen un laboratorio que puede actuar en varias escalas y determinar múltiples narrativas, estableciendo un examen del entorno informacional de Asturias, y del entorno planetario y global.

El impacto social del desarrollo acelerado tecnocientífico se obvia en el momento en que el ciudadano se convierte en estadística y producto de mercado. Del mismo modo ocurre con el medioambiente, los recursos, los otros habitantes del planeta y la forma en la que su organicidad y su calidad de entidad autónoma viva se traslada a parámetros de

productividad. Desde hace décadas algunos artistas y pensadores, comunicadores y científicos, se han comprometido a formular alternativas a las inquietudes de la sociedad global. La creación de espacios epistemológicos, físicos o digitales, constituyen una claro ejercicio de búsqueda de una nueva realidad.

Este proyecto sugiere su interés por proponer estructuras y procesos que favorezcan la diversidad de perfiles de participación, acogiendo a expertos y valorando los planteamientos amateur, que permitan espacios permeables de comunicación e intercambio, ampliando las categorías del conocimiento y encontrando nuevos lenguajes y entornos de reflexión.

En el contexto cobra sentido reformular el rol del artista como dinamizador de procesos, promoviendo escenarios que interroguen la realidad, buscando nuevos sentidos a las relaciones entre creación, tecnología, pensamiento y sociedad, dentro de la singularidad del territorio asturiano.

LA INCIDENCIA

Por **Andrea García**. Codirectora de la revista *a mínima*

Cuando se trata de determinar el instante en el que se entrecruzan los itinerarios vitales y profesionales de dos personas, es difícil precisar en qué medida ese cruce se debe a la casualidad o al destino. Georges Bataille emplea el término "incidencia" para referirse a la improbabilidad de la propia existencia -yo podría haber sido otro-. Tanto más adecuado parece aplicarlo al encuentro/co-incidencia- todavía más improbable entre dos individuos. Y si un SMS anónimo parece ser el articulador de ese cruce, me atrevería a decir que dicho SMS incidió, cayó -como un rayo- en mi móvil, pero en realidad, entre los dos, para signar con su escritura, un encuentro que habría perfectamente podido no tener lugar.

Es así como, yendo en coche de camino a Navia, recibí ese SMS sin remitente que me recomendaba en tono personal un proyecto llamado *La multitud conectada* que tenía lugar en Huelva. Una vez consultado internet, supe que se trataba de un taller que proponía "un espacio colaborativo nómada" entre hackers, media-artistas y activistas. El proyecto despertó mi interés e inmediatamente escribí un email a la dirección de contacto que constaba en el sitio, proponiendo una colaboración en la revista *a mínima*, que entonces apenas iniciaba su andadura en el mundo editorial (se acababa de publicar el nº 3, y de la que soy codirectora junto a Clara Alba y José Trascorrales).

La respuesta no se hizo esperar, y venía firmada por uno de los responsables del taller, no otro que Pablo de Soto. Cuál fuera nuestra sorpresa al descubrir que los ordenadores desde los que nos escribíamos distaban uno del otro tan sólo 28 km, precisamente los que median entre Oviedo y Gijón. Esa cercanía geográfica, esa pertenencia a un mismo contexto asturiano, propició -tras el subsiguiente intercambio de emails- el nacimiento de una amistad y de una colaboración profesional que empezaría con la publicación en el número 4 de *a mínima* de dos textos dedicados respectivamente al taller *La multitud conectada* y a su proyecto *Ensidesa2050*. La comunidad de inquietudes y la sintonía personal que brotó entre nosotros condujeron a una mayor implicación de Pablo en la revista y a una colaboración más o menos regular en la misma, a la que no es ajena una reorientación de su línea en lo que a contenidos se refiere.

En palabras del propio Pablo, este año ha sido particularmente intenso para él: cooperativista en Andalucía, máster de arquitectura en Suecia, odisea en Kazakhstan... Y sin embargo, años anteriores no lo han sido menos. La extrema hiperactividad de Pablo le aboca a una continua itinerancia. Se puede hablar de él como de un sujeto nómada cuyas inquietudes le llevan a establecer cada vez sucesivas bases de operaciones en diversos lugares, las más de las veces escogidos por su calidad de territorio emergente (así, Extremadura y Letonia), y a

interconectar entre sí estos puntos que él convierte en nodales. Adelantándose siempre al futuro más o menos inmediato, su vitalidad vanguardista se hace contagiosa, y el productivo diálogo surgido a partir de intereses compartidos insufló nuevos aires a nuestra publicación. La soltura con la que se mueve Pablo en ámbitos tan heterogéneos como la mediarquitectura, el hacktivismo, la teoría política, o la cibernética social, debería convertirlo en epítome de esa transversalidad tan defendida por Guattari, transversalidad devenida acto y activismo. Pablo es un espíritu incómodo que siempre atraviesa, se sitúa en el quicio entre diversas caras, conformando con su mero tránsito una realidad poliédrica que se resiste a ser fijada por una percepción o discurso sedentarios, a ser aprehendida por la vieja y obsoleta ontología. Su universo es el de nuevas nociones filosóficas que extraen de su reticencia a lo uno y a la unidad - metafísica o matemática- todo su valor categorial, y que hace del rizoma, de la desterritorialización *deleuzianas* una suerte de leitmotiv, la atmósfera sutil en la que se mueven todas sus propuestas. Esa inclinación hacia lo ultracontemporáneo convierte su andadura en una incansable anticipación de lo que está por venir, de suerte que podría aplicarse a toda su obra el prefijo adjetivador de post: siempre después-de, quizá cabría hablar de post-Pablo para definirle de la forma más sucinta y minimalista.

Nunca supe quién me envió ese SMS, pero su incidencia, la fuerza de su contingencia, no pudo ser más transversal y rizomática, como lo es toda verdadera relación.

(DES)ENREDANDO UNA SALA DE SITUACIÓN

Por **Alejandro González**. Arquitecto y activista. Miembro de la ONG para el desarrollo Arquitectura y Compromiso Social

Compartir mis reflexiones sobre las Salas de Situación me hace encontrarme con un problema inicial y fundamental: monitorizar “la realidad” exige poner las cartas sobre la mesa, ¿cuál es esta “realidad” de la que partimos? ¿Cuál es la naturaleza de sus procesos fundamentales y cómo se supervisan?

Diría que un modelo sencillo que se puede usar para figurar el mundo a determinada escala sería uno extraído de aquellos principios de Cuvier¹, que nos permitían comprender los organismos vivos desde la perspectiva de su anatomía, es decir, de su estructura física, de su interfaz-cuerpo. Cuvier dejaba entrever una estrategia evolutiva² formada por órganos centrales estables, protegidos y replicados en distintos contextos y periferias inestables, cambiantes, adaptables y singulares.

Este principio se materializa ciertamente a distintas escalas en la evolución del cuerpo del capitalismo posfordista, con órganos y periferias que son a la vez código fuente³ y estructuras físicas-virtuales interconectadas. Corazones y cerebros estables y replicados como bolsas y bancos, lobbies empresariales o estructuras de gobernanza “desde el voto” (que no necesariamente “democráticas”). Periferias inestables como la realidad de los estados-maquiladora de sátrapas intercambiables y recursos mercenarios o las periferias migrantes, en fuga, de la homeostasis neoliberal. Estas últimas son significativas porque evidencian los riesgos de entender de forma demasiado literal y rígida un modelo estructural centro-periferia en un mundo líquido, donde los automatismos y las emergencias dibujan procesos impredecibles, irregulares y desterritorializados y no patrones sencillos fácilmente modelizables.

Otro modelo a destacar es el modelo Ciudad/Metrópolis. El mundo deviene urbanismo a todos los niveles, a nivel conceptual desde lo que

¹ Georges Cuvier (1769-1832). Precursor de la anatomía comparada, cuyos principios fueron ampliamente difundidos a lo largo de los siglos XIX y XX. Su obra más importante es *Règne animal distribué d'après son organisation (Reino animal distribuido a partir de su organización)*.

² Esto es una interpretación personal. Cuvier no creía en la evolución de las especies.

³ Esto es, el capitalismo como biopoder tiende a crear no sólo estructuras donde unos cuerpos se desplazan y viven de manera ‘neutral’, sino también las actitudes, estilos de vida e identidades, modelos de resolución y comprensión de problemas que determinan cómo lo hacen. Una capa más dentro de la complejidad de procesos que deben ser monitorizados si queremos emprender de manera realmente emancipatoria un proceso de supervisión de las estructuras de poder con la intención de horizontalizarlas.

hace algún tiempo Javier Echevarría denominó Telépolis⁴, ese mundo-ciudad-red interconectado donde va dejando de tener utilidad práctica hacer demasiadas significaciones basadas en una distinción estricta real-virtual. Una imagen 'teórica' que va acompañada de un proceso paralelo de efectiva transformación del territorio-mundo en una ciudad continua donde, del mismo modo que la dicotomía virtual-real, el binomio rural-urbano estalla y se recompone en tejidos mestizos, complejos, fragmentados; con la aparición de importantes limbos administrativos sin referentes administrativos que los taxonomicen y encuadren.

Entender esta Ciudad nos obliga a pensarla fuera de los modelos urbanísticos de la modernidad. Tal y como señala François Ascher⁵ la ciudad, nuestra realidad, parece caracterizar su proceso histórico por una evolución acelerada en los movimientos de personas, bienes e información; por la disolución actual del sujeto masa y sus sistemas/culturas de producción y reproducción; y por la aparición de solidaridades/conflictos micro-políticos eventuales y esporádicos, nuevamente desterritorializados, frente al modelo orgánico de las ciudades pre-contemporáneas. Un mundo-ciudad dinámico, acelerado, cambiante y recombinante; en nuestro entorno de definición -Europa, dígase, Primer Mundo- con una presencia dominante en la creación de valor del trabajo cognitivo, virtual y reticular. Las fábricas más valiosas de este barrio-Europa están en la red, ahora el móvil e internet forman la cadena de montaje y las cámaras que monitorizan esta situación no son de acero y vidrio como las que empleaba en su momento de manera rompedora Cybersyn para controlar la producción y sus fábricas, sino que crecerán necesariamente dentro de un feedback de unos y ceros interconectados.

Esta última afirmación ya nos va acercando de forma literal a donde quiero, en el fondo, acercarme con esta introducción: a esos territorios donde parece que la monitorización de la realidad dibuja una complejidad tal que es capaz de confundirse en ella y que sólo puede ser reflejada por la inteligencia colectiva en procesos tan iterativos y dinámicos como los de la misma "realidad" que es observada, usando como interfaces las redes digitales. Esto parece construir una incipiente Red de Situación, ya existente aunque débil en su informalidad, desterritorializada y digital, fractal y compleja.

Tendríamos que valorar e inventar como podemos implementar dicha realidad-red desde los espacios físicos locales y cómo podemos cartografiarla⁶ para darle potencias como herramienta dentro de estas

⁴ Javier Echevarría. *Telépolis* Ediciones Destino. 1994.

⁵ François Ascher. *Los Nuevos Principios del Urbanismo: el fin de las ciudades no está al orden del día*. Alianza Editorial. 2004.

⁶ En ese sentido es destacar en estos primeros pasos la participación de Bureau d'Études, colectivo admirable con un trabajo de gran potencia en el campo de la cartografía de fenómenos que no son sólo espaciales como los que eran el campo tradicional de la misma, como son los procesos de la globalización capitalista o sus estructuras de poder.

intenciones de supervisión. O como podemos invertir las ingenierías de control existentes dándoles una dirección 'ciudadana'⁷ predominante.

Como las Salas de Situación se pueden integrar en una Red de Situación, no entendiéndolas sólo como espacios físicos panópticos de control con un punto de vista único que llega a todos los sitios sin ser visto -modelo de un pasado de masas y estados-nación-, sino como algo más complejo e impredecible, basado en espacios de participación, creación y empoderamiento constituidos en concentradores y catalizadores de inputs y outputs en/desde la realidad local desde/hacia la Red Global de Situación, formalizándola mediante la conexión de terminales, de monitores desconectados en un sistema abierto pero definido. Necesariamente entendido a su vez como espacio virtual más que físico, del modo que parecen pedir otros espacios sólidos de la modernidad, como los sindicales, en este mundo de complejidades en movimiento. Entender el mundo como un laboratorio a escala real exige plantear un experimento de supervisión donde los límites espacio-temporales sean producto de la emergencia imprevisible y sus solidaridades y no de principios seminales emitidos desde especialistas y técnicos, con todos los problemas añadidos de sus propios interfaces, relacionados con los poderes y códigos que se hace más necesario supervisar.

En resumidas cuentas, paradójicamente, si queremos estar a la altura de esta nueva "realidad" hay que co-crear una máquina incontrolable de control; una máquina que drene el poder y desarrolle solidariamente nuestras potencias. Esas que compartimos una vez empezamos a desterrar el individualismo/competitividad capitalista como código-fuente de nuestras vidas, comenzando a sustituirlo por códigos abiertos basados en la inteligencia colectiva y en la cooperación abierta y desterritorializada. La trayectoria de hackitectura.net se dibuja en esa dirección difusa y necesaria y les hace sólidos y creíbles planteando estos primeros pasos; porque ciertamente tenemos las herramientas tecnológicas para construir estos mecanismos necesarios y estamos en el momento de hacerlo.

⁷ Es de señalar que aunque aquí útil este es un concepto peligroso, al que se asocia casi siempre la Participación que se quiere promover. El 'ciudadano' como depositario de derechos es un sujeto excluyente de determinadas realidades, como la realidad migrante desregulada, por ejemplo. Como ya se ha señalado arriba, las periferias móviles de la migración son fenómenos determinantes y tienen que estar integradas como sujetos y objetos de los experimentos de monitorización, si éstos no quieren estar limitados desde su nacimiento.

GEOGRAFÍAS EMERGENTES

Por **Brian Holmes**. Crítico de arte, teórico de la cultura y activista particularmente involucrado en el mapeo del capitalismo contemporáneo

En su acepción más restrictiva, la arquitectura es el arte técnico de construir, y sus objetos acabados y finales son los edificios, los monumentos y las plazas que dibujan el plano de una ciudad. Sin embargo, en un sentido más amplio y abierto, la arquitectura se refiere también a la producción de espacio en sí mismo: al despliegue de todos los conductos, contenedores y aparatos que permiten abrir o cerrar las posibles vidas de los humanos. En ese sentido, la arquitectura constituye la textura formal y material de una sociedad a lo largo del tiempo, su textura construida, artificial, inseparable de los flujos, cruces, combinaciones, pasiones y explosiones cuyos ritmos conforman el pulso de la vida social: las manifestaciones específicas del mundo, entrecruzadas por tantos y tantos universos convergentes y divergentes. Más que a la producción de objetos terminados, a lo que el grupo español *hackitectura.net* aspira es a realizar intervenciones, construidas y deconstruidas, sobre el terreno a cargo de una multiplicidad de grupos y fuerzas actuantes, acontecimientos experimentales cuyos rastros adoptan la forma de redes relacionales, de fuerzas colaboradoras que aúnan fuerzas para transformar ese pulso al que antes aludíamos. Una estrategia que quizás en ningún otro sitio esté tan clara como en una aislada zona rural de Extremadura, en el sudeste español, a la que sus habitantes llaman "la Siberia". La necesidad de experimentar en el borde deshilachado de las texturas urbanas contemporáneas ha dado algunos estimulantes frutos, no en forma de edificios abandonados al pasado, sino como aperitivo de lo que el futuro podría ser.

Aquí, en la Siberia Extremeña, *hackitectura.net* y el grupo *Straddle-3 architecture/new media* han instalado, para un evento titulado *Geografías emergentes*, una cúpula campo rural en torno al que pastorean las ovejas. Mitad refugio, mitad pantalla, una burbuja evanescente de *know-how* tecnológico y creación artística, situada al lado mismo de la descomunal ruina de hormigón de la central nuclear de Valdecaballeros. Allí, se ha instalado equipamiento informático formando un semicírculo, como imitando una sala de control, llenando su interior y alrededores con hackers, bailarines, músicos, arquitectos, entusiastas del software libre, representantes de la administración regional y con todo aquel que muestre ganas de participar en un taller y en una fiesta bajo el sol, la lluvia y las estrellas.

El propio lugar funcionó como el atractor extraño: a un tiempo Arcadia y persistente pesadilla. La construcción de los dos reactores, iniciada bajo Franco, se vio finalmente interrumpida a comienzos de los ochenta gracias a la presión popular. Lo que queda hoy son unos gigantescos edificios cegados, o quizás las tumbas de un viejo sueño frustrado. El almacén vacío se rodea de un cercado de alambre oxidado, que todavía vibra las veinticuatro horas del día con el zumbido estático de los transformadores

que redistribuyen la corriente a través de la red nacional, la única parte operativa de un plan que acabó en nada. Al iniciar una colaboración con el programa Linux de software libre del gobierno autonómico extremeño y situar esta colaboración utópica a la sombra de una modernidad fallida, *Geografías emergentes* intenta volver a poner en marcha las opciones que condujeron a la producción de espacio industrial durante el siglo XX. Pero, ¿cuál es ese espacio y cuál su apariencia en 2007?

Atómico hasta la médula

Considerada propiedad privada, la central nuclear, que se sitúa junto a uno de los lagos que la mano del hombre creó en la región, de las presas levantadas por los planes de desarrollo llevados a cabo durante el franquismo, mantiene al público a distancia a base de letreros con advertencias de multas y consecuencias penales. Y sin embargo, al no haber albergado jamás material de fisión alguno, la prohibición de entrada no suele tomarse demasiado en serio. Los múltiples orificios abiertos en la tela metálica proporcionan acceso al edificio que permanece, por otra parte, abierto, revelando un laberíntico interior de espacios sin ventanas, que atraviesan unos corredores ciegos, con escaleras que conducen a unos sótanos inundados. Las goteras, las pisadas, el tintineo del metal y otros sonidos imposibles de identificar resuenan en salas y pasillos, amplificados por el sobrecogedor vacío. Acercarse a este “corazón de las tinieblas” del occidente europeo equivale a enfrentarse, cara a cara, a un hercúleo e involuntario monumento a ese pacto faustiano que encadena a pueblos enteros al estado industrial. El espacio social del siglo XX, con su profusión de redes de transmisión energética, de circulación y de intercambio, y sus hiperconcentrados focos de producción industrial y control político-económico, supone la encarnación física de este pacto faustiano, cuya continuidad está hoy simbolizada por la críptica realidad de los reactores sepultados.

Un trato que, en esencia, consistía en ofrecer riquezas inagotables arrancadas a la naturaleza por la maquinaria de la tecnociencia al precio de una disciplina autoritaria que blindaba a sus agentes operativos contra la amenaza de fracaso, conflicto y colapso tóxico, un peligro siempre presente, invisible, invasivo y potencialmente infinito. Para enfrentarse a él, era necesario que la sociedad forjara un nuevo tipo de persona: un individuo literalmente atomizado, capaz de observar una disciplina casi militar durante su jornada laboral para disolverse después, durante la noche y los fines de semana, en los placeres del consumo. Los despiadados ejecutivos de las corporaciones imperiales de hoy, firmemente apoyados por los burócratas y soldados del estado-nación, constituyen la expresión humana de ese desafío tecnológico que desafía la común fragilidad del cuerpo. En este sentido, el conflicto bélico actual de Irak –una guerra corporativa por petróleo- es atómica hasta la médula.

De camino a la cúpula iluminada de *Geografías emergentes* para asistir a un concierto nocturno, nos topamos con el legado de ese trato faustiano en la persona de un policía nacional que, entre todos los coches que por ahí circulaban, eligió detener el nuestro para efectuar un exhaustivo control de nuestros papeles. Nos explicó que no formaba parte del “operativo local” (es decir, de los gobiernos municipal y provincial), que había sido destinado a ese lugar por el estado español, y que no había

recibido la información oficial necesaria para el evento, cuyo programa había, sin embargo, estudiado en detalle hasta el extremo de poder recitar los títulos y horarios de las proyecciones, conferencias y actuaciones programadas para esa noche. Por largo rato, continuó dirigiéndose a nosotros con frases raras y robóticas. Por un momento nos planteamos invitarle a unirse a nosotros y vivir el acontecimiento, pero dada la cantidad de cosas que podrían, a sus ojos, considerarse ilegales, decidimos que más valía no hacerlo.

La verdad –una verdad que adopta múltiples formas en las sociedades contemporáneas- surgió al fin de la boca de aquel hombre: el pacto por el progreso industrial a cualquier precio nunca se ha roto (por poner un ejemplo, un total de ocho reactores nucleares continúan proporcionando a España su nocivo exceso de energía eléctrica). En los años setenta, las protestas contra Valdecaballeros y otros megaproyectos en todo el mundo condujeron a un rechazo y deslegitimación del trato faustiano por parte de sectores de la población. Sin embargo, las premisas básicas de ese pacto se mantuvieron e incluso ampliaron bajo la superficie de una cultura de consumo masivo en permanente expansión y que nos ayuda a olvidar la fragilidad esencial del mundo. No deja de ser curioso, aunque también previsible, constatar como la mayoría de la población adulta de la zona entrevistada en el curso del proyecto cultural se mostraba nostálgica con la promesa de empleos y beneficio económico ofrecida por la central. Al pedírseles su opinión sobre en qué podría transformarse hoy, sugerían su conversión en un grandioso centro comercial que ofertara las maravillas que vemos en la tele. Mucho más imaginativos se mostraron, sin embargo, los chavales del pueblo ante un plano de planta de la central que debían llenar con dibujos de otros usos posibles: una playa, una piscina, una “fábrica para hacer dinero” (¡literalmente!), espacios vivos, recreativos, parques cubiertos...

Un viaje fantástico

Si se quiere, podríamos ver *Geografías emergentes* como una réplica adulta al dibujo de los sueños de esos niños sobre los planos tóxicos de un moderno espacio industrial. Sólo aquí, la expresión de la fantasía desbordante adquiere formas socialmente más complejas y maquinicas, fruto de un esfuerzo constructivo que aspira a desnormalizar la subjetividad y a ampliar las potencialidades para una ocupación del territorio diferente, concebido en sí mismo como una segunda naturaleza: “El paisaje sería, por un lado, la infraestructura básica del territorio y, por otro lado, la información global en estado bruto”, escribe Sergio Moreno (alias Chaser). Por encima del paisaje se sitúan los espacios públicos, unos espacios públicos que vendrían a ser “aquellos en los que un mínimo grado de tratamiento de información transforma el paisaje en un lugar de encuentro, trabajo y expresión como fruto de una relación intencional entre individuos y máquinas” y que, a su vez, se funden con la ciudad global, “allí donde se condensa el conocimiento colectivo y se toma conciencia del territorio”. Mediante la creación en cada caso de espacios públicos informacionales, el proyecto/deseo de hackitectura se centra en contribuir a desencadenar una conciencia global del territorio producido por la humanidad, una conciencia a la que también se refieren como “la multitud”.

Una visión claramente utópica, que no ingenua: de manera constante, todas las personas implicadas en el proyecto teorizan, y también sufren, la alienación del capitalismo y su individualismo atómico. Por seguir citando a Chaser, conciben la forma realmente existente de relaciones sociales en red como una "gramática" que surge "como una fuente inagotable de producción, aunque el uso que suele hacerse de ella es jerarquizado, cerrado y unidireccional". Pero este juego de suma cero, en el que la ganancia de uno sólo puede representar lo que el otro pierde, adquiere un interés considerablemente mayor cuando uno de los chicos de mayor edad comienza a cambiar las reglas, a reescribir los códigos operativos y a sugerir nuevos patrones relacionales a partir de la infraestructura territorial existente. Y eso es lo que, en esencia, ha venido haciéndose en Extremadura: un intento de reescritura del presente tecnológico, un ejercicio que toma cuerpo en una ciencia ficción social.

Todo empezó hace unos años, más o menos con el cambio de siglo, en medio de una creciente oleada de movimientos sociales, de esperanzas utópicas en torno a las nuevas tecnologías y a las formas conectadas que encarnaban la necesidad de una nueva vida. Grupos de activistas de las zonas de Sevilla y Málaga se dedicaron a organizar cumbres alternativas y foros sociales locales, situando la cultura *okupa* y los colectivos de hackers bajo el foco público, con actos puntuales de contestación radical y proyectos de solidaridad concebidos en el largo plazo con los inmigrantes que atraviesan sin cesar el Estrecho de Gibraltar. En junio de 2003 se funda Indymedia del Estrecho, un nodo regional y transfronterizo de la red global, centrado en el "Territorio Madiaq" que se extiende a ambos lados del Mediterráneo occidental. La propia *hackitectura.net* saltó a la palestra al coordinar la tarea de dibujar el mapa de este territorio, cada vez más militarizado, que ejemplifica las realidades del control imperial a pesar de ser un continuo lugar de paso de multitudes. El mapa fue elaborado por una constelación de grupos e individuos, dentro del contexto del primer encuentro Fadaiat, celebrado en 2004 en un castillo medieval de Tarifa, en el extremo más meridional de Europa, al otro lado mismo del Estrecho, frente a Tánger. Ahí, se llevó a cabo un esfuerzo técnico y legal bastante complejo dirigido a establecer una conexión wifi de un lado al otro del Estrecho, buscando así materializar ese objetivo, tan difícil de alcanzar, de la colaboración por encima de las fronteras. El evento volvió a convocarse en 2005, plasmándose en largos días y noches de conferencias, debates, talleres y proyecciones, organizados con Florian Schneider y la Borderline Academy. Ahí se produjo ya una colaboración con las "Foralezas de Europa": unos centros de medios experimentales en Novi Sad, Serbia, y Karosta, Letonia, impulsando colaboraciones con otros puntos del mapa rizomático de la multitud conectada.

Pero si algo nos faltó en la típica localidad costera de Tarifa es precisamente lo que me rodea mientras escribo estas líneas: una muchedumbre mezclada, compuesta por chicos y adultos curiosos del pueblo, atraídos aquí por los programas educativos y llenos de confianza gracias a la colaboración prestada por funcionarios públicos, y sobre todo de la gente de Linux, introductores del software libre como solución más económica e interesante para el acceso a la red en una Extremadura no precisamente sobrada de recursos económicos. Por paradójico que parezca, es en las esquinas más apartadas del orbe donde el sueño televisado de progreso pone de relieve la realidad del aislamiento, que un

campamento de medios de alta tecnología con un puñado de hackers y artistas chalados pueden hacer posible la diferencia más atractiva.

¿Qué permitirá vencer a las prioridades venenosas del espacio industrial moderno? Aquí, todo el mundo habla de ecología y de nueva tecnología, pero la expresión que brota en mi mente es la de una economía del deseo...

CONTINUARÁ ... (la intensidad de la fiesta me impide seguir escribiendo)

À SUIVRE... (WE ARE ON SOMETHING)

Josep Saldaña. Investigador experto en computación urbana. Analista-programador y consultor. Editor del weblog Context (2001-2006). Su proyecto más reciente es *NanoWiki, tracking nanotechnology*

Las realidades contemporáneas tienen un alcance planetario y de gran calado: la crisis de la civilización del petróleo, el cambio climático global, la extinción masiva de especies vegetales y animales, el agotamiento de recursos básicos, la superpoblación urbana, las emigraciones masivas, la crisis de la democracia representativa, la guerra de nueva generación, la evolución biológica humana acelerada... En este contexto, la conciencia de crisis, de emergencia planetaria, es una referencia ineludible y constante en los albores del siglo 21.

Vivimos un mundo especialmente interconectado e interdependiente, rápido, cambiante y convulso, el mundo postweb. El flujo de datos, informaciones y conocimientos generado en este nuevo contexto red es enorme, colosal, sin precedentes en la historia de nuestra especie. Es un flujo que crece exponencialmente, como lo hace la población humana y nuestro impacto en el ecosistema terráqueo.

¿Cómo vive este mundo contemporáneo y su crisis un joven de nuestros días? Más precisamente, ¿cómo lo afronta un arquitecto novel comprometido con su tiempo? ¿Qué se/nos propone? El proyecto *Situation Room* puede ser entendido como una interesante respuesta a estas preguntas; una particular reflexión y prototipo funcional de "sala de crisis planetaria" para una toma de decisiones desde la sociedad civil.

A pesar de su juventud, Pablo de Soto lleva ya años en una apasionada e intensa actividad nómada de exploración y cartografiado de territorios emergentes en los que hibridan las nuevas tecnologías (de los videojuegos a los *streams*) con los espacios físicos (como la estación en ruinas del AVE en la Cartuja de Sevilla, la central nuclear en la Siberia Extremeña o lo que queda del radiotelescopio soviético en Letonia) y las redes sociales (como las del territorio Madiaq-Indymedia Estrecho). Estamos ante un trabajo pionero y de investigación en el campo de las nuevas tendencias en arquitectura, diseño y urbanismo; una aproximación innovadora a los nuevos espacios y habitares de la nueva arquitectura del siglo 21. Es una contribución a una naciente arquitectura de flujo de datos.

Los tiempos están cambiando aceleradamente y necesitamos nuevas ideas para estas nuevas realidades, y nuevas herramientas para operar en su interior. El proyecto *Situation Room* es una ocasión para presentar en público nuevos conceptos relacionados con la arquitectura y el urbanismo. Empezando por hackitectura, el nombre, desde 2001 (a finales de los noventa eran *Wewearbuildings*), del singular colectivo abierto de arquitectos, programadores y activistas que forman Pablo de Soto, Sergio

Moreno y José Pérez de Lama. El término Hackitectura, nos explica Pérez de Lama, el arquitecto y autor de *Devenires cibernético*, viene de la recombinación creativa de los conceptos de hacking y arquitectura y consiste en "el uso, en modo impredecible y subversivo, de espacios, elementos o sistemas arquitectónicos y/o urbanos. El término fue inspirado por otro nuevo concepto: hacktivismo, que describe la combinación de net-art, informática y activismo durante los últimos años del siglo pasado".

Desde esta actitud vital, hackitectura.net tiene un largo y prolífico recorrido en la concepción, el diseño y la construcción de sus peculiares zonas autónomas temporales o cibernéticos territoriales (según se mire), entre los que cabe destacar los encuentros Fadaiat, "un prototipo espacial a la vez que evento artístico, tecnológico y social en el Territorio Estrecho, aquel situado en torno al Estrecho de Gibraltar, la frontera sur de Europa y norte de África". Unos encuentros que, entre otras cosas, han segregado, en su dinámica de creación colectiva, una propuesta de laboratorio permanente en forma de un Observatorio Tecnológico del Estrecho.

La búsqueda ética subyacente en esta dinámica constructiva la expresaron en vísperas de la guerra y ocupación de Iraq, en la *Pure Data Beta Rave* de 2003. "En el tiempo actual de involución de la civilización desde la cúspide, de tecnomilitarización de las fronteras y de implementación de la sociedad de control... ¿Cuál es el papel del individuo ante esos fenómenos? y más específicamente ¿Cuál es el papel del científico? ¿Y el del arquitecto y el ingeniero?"

GEOGRAFÍAS INSUMISAS

Por **Ana Valdés**. Escritora, traductora y antropóloga social. Trabaja en los espacios entre textos, imágenes y redes sociales

El colectivo hackitectura.net es un colectivo híbrido, compuesto por investigadores, activistas, académicos y hackers. Ese mestizaje cultural los hace apropiarse de las nuevas tecnologías y ponerlas al servicio de propuestas de vanguardia y de insubordinación. Arte, interactividad y activismo crean redes y contactos entre mundos diversos, entre esferas y disciplinas dispares. Es un colectivo posmoderno, que no se deja definir por las narrativas obsoletas de una modernidad contestada, sino por el caos creativo de la postmodernidad y sus atributos, el caos y la imaginación.

A la dictadura nominativa de los mapas que definen geografías imperiales, Pablo de Soto y sus colegas oponen una geografía pensada desde el sujeto de la acción, del descrito, del subalterno, usando el término usado por la teórica postcolonial Gayatri Spivak. El estrecho de Gibraltar fue llamado por Herodoto las Columnas de Hércules, los picos montañosos de Calpe y Abyla definían para los antiguos los límites del mundo conocido.

“En la confluencia del Mediterráneo y el Océano se encuentran los faros de piedra y bronce contruidos por el gran rey Hércules. Están cubiertos por inscripciones y coronados con estatuas que apuntan como si dijeran: No hay camino más allá de este punto; ¡del otro lado no hay pasaje para aquellos que entran al océano desde el Mediterráneo! Ningún barco puede entrar al océano. No contiene tierras habitadas y no moran allí animales racionales. No se sabe dónde comienza ni dónde termina. Es el Mar de las Sombras, el Mar Verde, el Océano Circundante.”

El estrecho de Gibraltar es aún hoy la frontera entre Europa y África, la barrera entre dos mundos en diferentes grados de desarrollo, los límites entre colonizadores y colonizados, entre naciones de límites artificiales que desconocen las relaciones étnicas y lingüísticas del continente africano y las potencias coloniales que reprodujeron en África la Modernidad y sus descontentos.

El estrecho de Gibraltar, hoy una de las zonas más militarizadas y vigiladas del mundo, necesita una geografía distinta, un mapa de subversiones y de encuentros, de diálogos y de descubrimientos. La militarización de la zona crea cercos, alambradas eléctricas, torres de vigilancia, satélites espías, ejércitos de guardias y compañías privadas como Blackwater, mercenarios de la seguridad moderna. Los mapas propuestos por hackitectura.net son mapas del nomadismo, de la resistencia, de las zonas temporalmente autónomas definidas por Hakim Bey.

Los refugiados del bosque de Benyounes⁸ ejercen la misma autonomía y autogestión que los indígenas mayas en la selva Lacandona, en los caracoles zapatistas, en donde la justicia y las reglas de convivencia recuperan las herencias antiguas y los orígenes míticos.

Esas zonas en donde el poder central no existe y en donde las comunidades se dan formas propias de organización necesitan una nueva geografía y nuevos mapas. Mapas modulares y nómadas en donde las fronteras y las barreras se mezclan y se diluyen. Comunidades en donde el derecho cívico es ejercido sin estar específicamente vinculado a ciudadanías, fronteras nacionales o pertenencias étnicas o raciales. Lugares de resistencia en donde categorías como invitados o extranjeros pierden sentido, como diría Saskia Sassen.

Esos nuevos proyectos de vida al margen de las urbes y de sus suburbios necesitan una geografía insumisa, que no respeta los órdenes del poder ni reproduce los títulos de propiedad arrebatados al común. Esas geografías insumisas necesitan nuevos mapas y nuevos geógrafos, híbridos, criaturas de la luz y de las tinieblas, intérpretes del caos y capaces de generar formas nuevas de intercambio y de colaboración.

El proceso de recopilación y ensamblado de datos e informaciones para alimentar los mapas ha sido siempre un trabajo encomendado a militares, ingenieros y navegantes. Los agrimensores franceses y españoles exploraron el mundo colonial trazando mapas, delineando fronteras y creando territorios en espacios no ocupados y no contestados.

El arquitecto israelí Eyal Weizman habla de geografías verticales y de centros de poder basados en mapas y en fronteras, como decía el antiguo ministro Ariel Sharon, se trata de crear "facts in the ground", geografías impuestas desde la autoridad.

Situation Room es también parte de la estrategia de la obtención de datos y de su manejo. La Segunda Guerra Mundial fue la matriz social y técnica de nuestras modernas computadoras. Teóricos como Alan Turing y Grace Hopper trabajaron buscando descifrar los códigos con los que la Alemania nazi comunicaba sus órdenes.

El laboratorio en donde estos datos se elaboran y se procesan se convirtió en el cerebro y el corazón del aparato militar-técnico, un lugar más allá del espacio y del tiempo, una red de relaciones y de intercambios en donde la lingüística y la matemática crearon nuevos lenguajes.

La sociedad de control absoluto y de vigilancia permanente descrita por

⁸ El bosque de Benyounes, la forêt como le llamaban sus habitantes, fue la última etapa de un largo viaje para miles de personas provenientes del África subsahariana. Muy cerca de la valla que separa Ceuta de Marruecos se establecían durante un tiempo variable, antes de intentar franquear el último obstáculo en su camino hacia Europa, en busca de una vida mejor. Fuente: <http://www.bcnet.cc/baax/?p=162#more-162>

George Orwell, Aldous Huxley y William Gibson, y que quizás tenga su visión escénica más completa en la película *Blade Runner*, tiene hoy mecanismos como el *Proyecto Echelon*, en donde una capa de satélites espías envían a una cadena de "Situation Rooms", datos que son usados para modelar campañas militares (Guerra contra la droga en Colombia, localización de células de Al Qaeda en Afganistán, control de la selva yucatanana, etc.) que debilitan el tenue tejido de la sociedad civil.

El proyecto de un *Situation Room* alternativo, basado en la transmisión horizontal de los datos y el proceso de los mismos es un espacio nuevo de resistencia y de creación. Los arquitectos, ingenieros y hackers abocados a este trabajo deconstruyen el espacio autoritario y los modelos decimonónicos homogénicos, en la diversidad y en el encuentro de modelos paralelos y de otras sociedades posibles se sustituye la clasificación de Carl Linneaus⁹ y de su Modernidad por una postmodernidad más humana y más lúcida, capaz de negociar con lo imprevisto y de sugerir memes más adecuados a una memoria cada vez más llena de datos e informaciones.

⁹ Carl Linneaus (1707-1778) fue un científico y naturalista sueco que sentó las bases de la taxonomía moderna.

EL PLANETA LABORATORIO: LA REPRESENTACIÓN DEL SISTEMA

Por **Bureau d'Études (Léonore Bonaccini y Xavier Fourt)**. Colectivo de París que elabora mapas en los que se visualizan las relaciones de poder entre las distintas estructuras sociales mundiales (gobiernos, instituciones religiosas, empresas, países, medios de comunicación, movimientos sociales...).

La invención de las latitudes y longitudes, la adopción de unas coordenadas regulares de medición frente a las irregularidades del paisaje terrestre, constituyó un instrumento fundamental para el control de los territorios y, sobre todo, de las rutas oceánicas, tan importantes en la construcción de un capitalismo globalizado durante el siglo XVII. La combinación de esta racionalización del espacio con una racionalización del tiempo (plasmada en la secuenciación de las doce horas del reloj) dio lugar a un vasto sistema gráfico tridimensional: un mapa de zonas horarias que hizo posible la sincronización de actividades en todo el planeta.

Este artificio gráfico no fue sino un elemento más de un conjunto de herramientas nacidas con el surgimiento del estado racional. Los órganos concebidos para percibir desde la distancia la complejidad social permitieron al estado "ver" el pasado y el presente y, en consecuencia, prever y programar el futuro. Por ejemplo, hacia finales del siglo XIX, Playfair introdujo el gráfico de barras y el diagrama de sectores; el siglo XIX fue también testigo, en 1828, de la aparición de las curvas de mortalidad de Quételet y de las pirámides de edad de Walker en 1874, que fueron seguidas por la del cartograma en 1882. Las estadísticas gráficas hicieron posible abarcar de un vistazo el conjunto de la sociedad con el objetivo de comparar y contrastar todos los elementos que la componen y efectuar así cálculos de previsión. De hecho, contribuyeron al declive del régimen hegemónico de discurso y a su sustitución por una dictadura de hechos comprobados que se configuró como la auténtica base de la planificación social, de la seguridad social y de la contabilidad nacional, siendo, al hacerlo, decisivos en la consolidación de la sociedad exactamente igual que lo fueron las constituciones políticas y los textos escolares estandarizados.

Pero mientras que el uso de mapas geográficos permitió el trazado administrativo del territorio y el de diagramas el dibujo administrativo de la sociedad, la auto-representación de la administración fue resultado del empleo de diagramas de flujo y organigramas, una particular forma de representación que tiene su origen en la organización militar. Introduciendo racionalidad en el diseño organizativo de los ejércitos napoleónicos, el general alemán von Moltke estructuró el ejército en una serie de divisiones estandarizadas basadas en el tamaño, la instrucción y

la estructura, equipándolas con gestores intercambiables que habían recibido una formación uniforme en las academias militares. Este sistema a base de divisiones fue copiado por la totalidad de las naciones industrializadas e incluso mejorado gracias a la incorporación de las nuevas tecnologías de telefonía y telegrafía. Sin ir más lejos, el sistema administrativo de la factoría Ford se inspiró en gran medida en el ejército prusiano, con sus planes logísticos, reglas y procedimientos, su base meritocrática y el desmenuzamiento de los problemas hasta llegar a sus elementos más simples. La burocracia militar utilizada por Ludendorff para movilizar los recursos alemanes durante la Primera Guerra Mundial (el plan *Kriegswirtschafts* o el plan de economía de guerra) era prácticamente idéntica al sistema administrativo de la Ford. El Gosplan, diseñado para implementar objetivos de planificación estratégica de largo alcance en la Unión Soviética fue, en sí mismo, una adaptación del plan de economía de guerra alemán.

La creciente racionalización social y la emergencia del estado tecnocientífico condujeron a nuevos modos de modelización, cuyo desarrollo se vería considerablemente impulsado por las dos guerras mundiales del siglo XX. La planificación centralizada de los medios de producción llevada a cabo por el estado soviético, pero también por los británicos y norteamericanos durante la II Guerra Mundial, hizo posible la hegemonía militar sobre la planificación centralizada de los estados germano y japonés. Gran Bretaña puso en funcionamiento la *National Accountancy Table*, que tenía el objetivo de indicar cuantitativamente las condiciones de resistencia y victoria de las políticas implementadas por los británicos contra Alemania; junto a ella, en 1941 Leontieff ponía en marcha en los Estados Unidos la *Input-Output Inter-Industrial Trade Table*, que mostraba la interdependencia existente entre los diversos sectores productivos, relacionando *input* (factores productivos) y *output* (productos). Con ellos, las teorías generales de balance y sistema social se convirtieron en instrumentos básicos de planificación.

Tras la II Guerra Mundial, se asistió, una vez más, a un fortalecimiento de la planificación central a gran escala gracias, en aquel momento, al advenimiento de los ordenadores, que incrementaron considerablemente las capacidades de modelización. Los programas de proceso de datos hicieron posible integrar, primero decenas, y luego centenares de ramificaciones de las tablas de input-output. Unas tablas cuyo uso se generalizó dentro de los sistemas de contabilidad nacional a comienzos de la década de los sesenta gracias a las organizaciones internacionales (ONU, OCDE), convirtiéndose en consecuencia, en todas las regiones sometidas al control norteamericano, en instrumento para la normalización y estandarización de las políticas económicas.

Hayek criticó esas políticas de planificación estatal, alegando que conducían a una situación "no demasiado diferente a la de la esclavitud". Bebiendo en las descripciones del investigador del cerebro Constantin von Monakow sobre el funcionamiento de la mente humana como emergencia de un orden espontáneo basado en la interacción de miles de millones de neuronas -con la experiencia encargándose de seleccionar aquellas

interacciones que resultan más útiles para la adaptación a un entorno dado- Hayek reivindica un orden socioeconómico auto-organizado y espontáneo que sería fruto “de la relación y ajustes recíprocos entre sus elementos constitutivos”. Imitando las propiedades estructurantes espontáneas del cerebro, la propia complejidad de este mercado ideal hacía imposible su modelización, no siendo posible tampoco realizar su representación o el dibujo de su mapa, por sofisticado que este sea. Una imposibilidad que, para Hayek, condenaba de antemano cualquier interferencia por parte de los planificadores del estado.

Durante la década de los setenta, las crisis de gobierno y la incapacidad de los estados para restablecer una amplia estabilidad económica promovieron un giro en la modelización del estado: el estado centralizado, con su estructura de poder de arriba abajo, dio paso a un estado regulador basado en gran medida en el enfoque de Hayek y en el que el esquema general de gobierno deja de estar vinculado, como lo había estado en los años de posguerra, a la construcción de un estado mundial concebido como meta-administración estructurada en base a divisiones. Ahora, no sólo tolera las crisis, los conflictos y el desorden, sino que se beneficia de ellos con el fin de lograr el impulso que necesita para su propia transformación y permanente adaptación a cualquier cambio que tenga lugar sobre el planeta. Con todo ello, las técnicas de gobernanza no aspiran a otra cosa que a transformar la máxima cantidad de ruido en información que gradualmente integran como entorno.

La aplicación de la cibernética a la política y la economía, el uso de las redes informáticas y de las telecomunicaciones, están llamados a ejercer una profunda transformación de la organización del sistema global. El desarrollo de los sistemas de información y comunicaciones desde el nivel subsuperficial al espacio exterior ha abierto nuevas capacidades de modelización por vía del suministro de un *doppelgänger* infocomunicacional al planeta real; un doble basado en datos que hace posible la subordinación del territorio a su representación, reforzando con ello las capacidades de gestión y control remoto. Con ello, cada punto del territorio, cada objeto del sujeto que lo habita, se verá sometido a un gemelo basado en el dato. Es en este contexto donde el sueño del *management* total tiende a convertirse en una realidad: si el mapa es el territorio, la acción sobre el mapa será, al mismo tiempo, acción sobre el territorio.

DE LAS SALAS DE CONTROL A LAS SALAS DE SITUACIÓN

Por **José Pérez de Lama**. Profesor Doctor de la Escuela Superior de Arquitectura de Sevilla. Integrante del kernel de *hackitectura.net* y autor del libro *Devenires ciborg: arquitectura, urbanismo y redes de comunicación*.

Mapas y salas de control

En una reciente conferencia, Beatriz Colomina llamaba la atención, en relación con el origen del mundo de las imágenes que nos envuelve, sobre los trabajos de Charles y Ray Eames y su relación con lo que denominaba "situation rooms".

Colomina explicaba la participación de arquitectos y diseñadores como Buckminster Fuller y Eero Saarinen en el desarrollo y el concepto de los primeros "situation rooms" durante la Segunda Guerra Mundial, salas con mapas y proyecciones desde las que los estados mayores militares y políticos monitorizaban y dirigían el desarrollo de la guerra.

Estas salas están directamente relacionadas con las salas de control desde donde se dirigían (command and control) las grandes industrias o centrales energéticas del fordismo, pero también con las cartografías sobre las que se planificaban las estrategias y tácticas militares históricamente, y también con los mapas urbanísticos por medio de los cuales se planifican y controlan las transformaciones territoriales.

En 1959, Charles y Ray Eames, junto a Buckminster Fuller y otros colaboradores, instalan en Moscú un dispositivo mediático, que según Colomina está directamente inspirado en las experiencias de la guerra de Fuller. Se trataba de una enorme cúpula geodésica, sobre la cual estaban fijadas siete pantallas en las que los Eames proyectaron series velocísimas -para la época- de diapositivas o diaporamas con los que presentaban al público moscovita los avances tecnológicos de los Estados Unidos. Dado que la URSS, que recientemente había lanzado al espacio el *Sputnik*, llevaba ventaja en la carrera de la gran tecnología militar e industrial, el *slideshow* de los Eames se centró en una operación de imagen en la que la tecnología se presentaba al servicio de la vida cotidiana, el sueño americano -electrodomésticos y automóviles destacaban sobre todo lo demás- incorporando el mundo de la lucha-producción de subjetividad y los *media* tal como los entendemos hoy, en el marco del "situation room". Adelantándose a la textura de nuestra presente, la velocidad y la imposibilidad de concentrarse "propriadamente" eran parte central de la propuesta de comunicación-conocimiento de Eames.

Como se hace hoy también evidente, los elementos de la arquitectura de Eames y Fuller en Moscú eran espacio, hardware, software e imágenes.

De las Salas de Control a las Salas de Situación

Desde entonces las salas de situación se han multiplicado y diversificado, y multiplicado sus capacidades. Continuando con el modelo clásico (el teléfono rojo del *Dr. Strangelove*) encontramos salas de control en las centrales nucleares, en los estudios de televisión o en la gestión de la ISS (Estación Espacial Internacional), sin embargo, cada vez más, el proyecto de centralizar el "command and control" se enfrenta a procesos cuyo despliegue escapa cada vez más los esquemas lineales propios del mundo de la producción industrial fordista, y han devenido reticulares, de geometrías continuamente variables, víricos, proliferantes, catastróficos... Las nuevas salas de situación las encontramos en los centros de tráfico de las metrópolis, en las salas que centralizan el control fronterizo (en El Estrecho o en la frontera EEUU-México), en las centrales policiales de ciudades como Los Ángeles, y suponemos que en las que intentan gestionar las redes de comunicación, las grandes multinacionales, las bolsas o los conflictos bélicos como el de Irak.

Otra innovación relevante es el crecimiento exponencial de la capacidad de recoger datos y actuar a distancia y en tiempo real, debida a la combinación de la digitalización de datos, la proliferación de las redes de comunicación, la miniaturización electrónica (sensores y actuadores) y la comunicación inalámbrica (satélites, telefonía, etc.).

Las formas de actuación en este nuevo escenario reticular, global y complejo, también son nuevos y en lugar de relaciones directas de causa-efecto, aparecen también conceptos y herramientas como planeamiento estratégico, oportunidades y amenazas, asimetrías, externalidades, ventajas competitivas, atractores, catalizadores, acción enzimática, procesos auto organizados, protocolos, comunicación, p2p, social networks, producción de subjetividad...

William Mitchell, ex-director del Media Lab de MIT, ha señalado la paradoja de que en la ciudad red, el control no se centraliza sino que cada vez más se hace distribuido. Como en la WWW, cuyo principal inventor y promotor, Tim Berners-Lee, escribe que su principal esfuerzo ha sido mantenerla "Out of Control" -fuera de cualquier control- centralizada para que así pudiera proliferar y hacerse más rica en complejidad y diversidad.

Laboratorios globales

Resulta oportuno también recordar las reflexiones de Bruno Latour sobre los laboratorios del presente. Según el pensador francés, mientras que en la modernidad, los experimentos se llevaban a cabo en espacios acotados y a escala reducida, la complejidad y velocidad del presente ha determinado que los experimentos realmente relevantes para la transformación del mundo contemporáneo se llevan a cabo a escala 1:1, a escala global y en ellos todos participamos sin remedio: se trataría de

cuestiones como el cambio climático, la globalización capitalista, la democracia... La respuesta de Latour a esta situación es reclamar un sistema de control-seguimiento de estos procesos que los visibilice como experimentos que nos implican a todos y aspirar a que las decisiones que los orientan sean tomadas de forma global y democrática. En alguna ocasión Latour ha llamado a su propuesta "un parlamento de las ideas", en el que participen gobiernos, organizaciones sociales, expertos técnicos, afectados directos, etc.

Comentario final

Seguramente, cada cual tiene hoy en casa su propio situation room entre internet, la TV y el resto de nuestras extensiones cibernéticas a la mediaesfera. Pero... seguramente también podemos pensar en nuevas modalidades de salas de situación distribuidas y conectadas que otorguen mayor transparencia a los procesos y mayor agencia, capacidad de investigación-acción, a la multitud fragmentada de los habitantes del laboratorio mundo...

SINERGIA CIBERNÉTICA – MULTINODE METAGAME

Por **Enrique Rivera y Catalina Ossa**. Artistas integrantes de or_am Estudio de Video y Multimedia y desarrolladores del proyecto de investigación Cybersyn, una de las primeras experiencias cibernéticas aplicadas en el contexto sociocultural amplio de un país

En 1971, durante el gobierno del presidente Salvador Allende, se desarrolló en Chile un innovador sistema cibernético de gestión y transferencia de información. El proyecto se llamó CYBERSYN, sinergia cibernética, o SYNCO, sistema de información y control.

En las empresas del área de la propiedad social del Estado de Chile se implementaría un sistema de transferencia de información económica a "casi" tiempo real con el gobierno.

Después de nacionalizar y anexar diversas empresas de propiedad social al Estado, el sistema económico del Gobierno de Allende se enfrentó a la necesidad de coordinar toda la información de las empresas estatales y las recientemente nacionalizadas. Para lograrlo, se necesitó crear un sistema de transferencia de información dinámico y flexible.

En 1970, Fernando Flores fue nombrado Director General Técnico de CORFO (Corporación para el Fomento de la Producción de Chile). Comenzó a ser el responsable de la gestión y coordinación entre las empresas nacionalizadas y el estado. Conocía las teorías y las soluciones propuestas por el británico Stafford Beer desde que era estudiante de ingeniería y posteriormente por su relación profesional con la empresa de consultoría de Stafford Beer SIGMA.

Junto a Raúl Espejo, quien también trabajaba en CORFO, escribió una carta a Stafford Beer con el propósito de invitarlo a implementar en Chile el VSM (modelo de sistema viable), modelo que describía en su libro *The Brain of the Firm* (1ª edición 1967). Beer aceptó y el proyecto comenzó su desarrollo en 1971.

Tras varios meses de gestación y de avances inimaginables, el proyecto de gobierno cibernético fue aprobado por el Presidente Salvador Allende para ser implementado en el Palacio de La Moneda. Debido al golpe militar del 11 de Septiembre de 1973, Cybersyn o Synco nunca pudo ser aplicado y fue abortado irrevocablemente, frustrando uno de los proyectos políticos y cibernéticos más avanzados de la época en el mundo.

MULTINODE METAGAME

Instalación documental interactiva sobre Cybersyn, proyecto desarrollado en Chile por el cibernético Stafford Beer durante el gobierno de Salvador Allende en Chile (1971-1973).

Este proyecto consiste en una reproducción conceptual y estética de elementos claves del proyecto Cybersyn, y es parte de la exposición *You, The Century of the Consumer* del ZKM (www.zkm.de), Karlsruhe (Alemania) y de *Archivo Abierto*, ciclo de exposiciones del Centro de Documentación del Centro Cultural Palacio de La Moneda en Chile (www.ccplm.cl). La exposición comenzó en Octubre del 2007 y se desarrollará hasta Octubre del 2009.

EL PREMIO LABJOVEN EXPERIMENTA

El Premio LABjoven_Experimenta tiene carácter anual y está dirigido a jóvenes asturianos o residentes en el Principado de Asturias cuya edad no supere los 35 años. Su objetivo es facilitar a estos jóvenes la presentación de proyectos artísticos experimentales (instalaciones, instalaciones multimedia, acciones, intervenciones y cualquier otro proceso creativo), concebidos específicamente para su instalación en las dos Salas Plataforma de LABoral Centro de Arte y Creación Industrial.

Según las bases, cada autor/a o colectivo puede presentar a concurso un máximo de un proyecto creativo u obra diseñado para dicho espacio, que debe ser original, específico e inédito. Está dotado con una aportación en metálico de treinta mil euros (30.000 €), que deben ser destinados a la realización del proyecto que se expondrá en las Salas Plataforma del Centro.

LABoral Centro de Arte y Creación Industrial ha establecido este premio con la Consejería de Cultura y Turismo (Instituto Asturiano de la Juventud) para materializar su propósito de apoyar la producción y la creación de los jóvenes artistas de la región. Este objetivo enlaza con los fines del Centro de abrir cauce a la producción, la creación e investigación de los más recientes conceptos artísticos.

Por su parte, la Consejería de Cultura, a través del Instituto Asturiano de la Juventud, ha inscrito este premio dentro del programa *Culturaquí*, promovido por esta institución. LABjoven_Experimenta es el premio de mayor cuantía individual de cuantos conforman dicho programa, que ha contado para este ejercicio con un crédito destinado a premios por importe de 188.200 €. Se compone de doce convocatorias, en las modalidades de artes plásticas, literatura, teatro, música, cómic o graffiti.

En la edición de 2007, fallada el pasado mes de septiembre, el jurado que seleccionó la obra de Pablo de Soto (1977) estuvo presidido por el director del Instituto Asturiano de la Juventud, Guillermo Martínez Suárez. Formaron parte del mismo Ferran Barenblit, director del Centre d'Art Santa Mònica de Barcelona; Mónica Bello, comisaria independiente, de Barcelona; Rosina Gómez-Baeza, directora de LABoral Centro de Arte y Creación Industrial; y Erich Berger Comisario Jefe del Centro de Arte.

EN PARALELO...

EXPOSICIONES

21.09.2007-24.03.2008

El mundo de los videojuegos. Pack de expansión: Playware

Una selección de obras de una serie de artistas, diseñadores e ingenieros que exploran las limitaciones y amplían las posibilidades del juego intervenido digitalmente.

Comisarios: Ars Electronica Linz & Museum of the Moving Image

Obras:

Juegos artísticos

Armadillo Run (Peter Stock), *Electroplankton* (Toshio Iwai), *fIOW* (thatgamecompany), *Golf?* (Chronic Logic, Detective Brand), *Line Rider* (Boštjan Cadež), *LocoRoco* (Tutomu Kuono), *mono* (Binary Zoo), *Neon* (Jeff Minter), *Okami* (Clover Studios), *Rez* (United Game Artists), *Shift* (Max McGuire), *Toribash* (Hampa Söderström), *vib-ribbon* (NanaOn-Sha).

Instalaciones de arte digital para varios jugadores

Bump (Assocreation), *Freqtric Project* (Tetsuaki Baba), *Iamascope* (Sidney Fels), *Jam-o-Drum CircleMaze* (Clifton Forlines & Tina Blaine), *Metafield Maze* (Bill Keays), *Perfect Time* (h.o), *PingPongPlus* (Hiroshi Ishii & Members of the Tangible Media Group), *ReactTable* (Sergi Jordà & Grupo de Tecnología Musical de la Universitat Pompeu Fabra), *Small Fish* (Masaki Fujihata, Wolfgang Münch, Kiyoshi Furukawa) y *Tug of War* (Ars Electronica FutureLab).

16.11.2007-12.05.2008

Emergentes

Emergentes se propone dar una nueva visión del arte de los nuevos *media* procedente de América Latina. La exposición indaga, a través de diez instalaciones, en los avances culturales que emplean conceptos de la ciencia y la tecnología para producir un nuevo tipo de interacción socio-cultural.

Comisario: José-Carlos Mariátegui

Artistas

Lucas Bambozzi (Brasil), Rejane Cantoni y Daniela Kutschat (Brasil), Rodrigo Derteano (Perú/Suiza), Rafael Lozano-Hemmer (México/Canadá), José Carlos Martinat y Enrique Mayorga (Perú), Fernando David Orellana (El Salvador/EEUU), Santiago Ortiz / Bestiario (Colombia/España), Mariana Rondón (Venezuela), Mariano Sardón (Argentina) y Mariela Yeregui (Argentina).

TALLERES

PROFESIONALES

11-15.02.2008

Build: Programación de artistas

Introducción a la programación con software libre para usos creativos: desde los fundamentos conceptuales hasta ejemplos prácticos basados en Processing & Python. Dirigido a creadores que desean iniciarse en la programación.

En colaboración con Hangar

PROFESORADO

Yves Degoyon. Músico, cartógrafo y desarrollador de código para Pure Data además de aplicaciones para las redes sociales (cartografía, social networks) y agentes comunicantes. Ha actuado e impartido talleres en numerosos lugares desde Brasil hasta Gijón. (bots :

<http://ydegoyon.free.fr/bots.html>)

Enrique Tomás. Ingeniero de Telecomunicaciones y compositor de sistemas sonoros interactivos. Ha sido responsable de la producción técnica de instalaciones exhibidas en diferentes festivales y ha impartido clases de producción de instalaciones interactivas en talleres y Másters en universidades de España, Finlandia, Austria y Alemania. En la actualidad realiza su tesis doctoral en la Facultad de Bellas Artes de Cuenca. <http://www.ultranoise.es>

Inscripción: www.laboralcentrodearte.org

09-10.02.2008

PROGRAMA DE ACTIVIDADES DE EMERGENTES.

Reprocesando el espacio

El taller se centrará en el audio mapping. Se analizarán los diferentes problemas y las posibilidades que surgen al vincular un medio basado en el tiempo (audio) con uno de características físicas (plano, espacio). Los participantes realizarán prácticas recogiendo sonidos por la ciudad, para luego editarlos.

PROFESORADO

Rodrigo Derteano. Ginebra, Suiza, 1979. En sus obras utiliza medios electrónicos para crear sistemas de percepción propios, para cuestionar y crear nuevos enfoques sobre el uso de medios de comunicación.

Inscripción: labworkshops@centrodearte.org

ESCOLARES

19.01 - 08.03.2008. (Todos los sábados)

Viajando por el Mundo

A través de las distintas disciplinas artísticas, los participantes se acercarán a diversas culturas próximas a la suya, aunque no por ello

laboral

Centro de Arte y
Creación Industrial

suficientemente conocidas.

PROFESORADO

Adeline Fenández Hidalgo, **Pintura en Francés**

Carla Spaggiari, **Escultura en Italiano**

Kimberly Baldwin, **Arquitectura en Inglés americano**

Samuel Ogunmola, **Música en Yoruba Nigeriano**

Marcia Das Merces Silva, **Danza en Portugués**

Begoña Quirós, **Cine en Español**

Jennifer Waldford, **Literatura en Inglés británico**

Viajando por el Mundo

Inscripción: www.centrodearte.org

EXPOSICIONES

Área de Creación Industrial

***Homo Ludens Ludens*. 18.04-23.09.08**

Situando el juego en la cultura y sociedad contemporánea

COMISARIOS

Erich Berger. Comisario Jefe de LABoral Centro de Arte y Creación Industrial. Gijón

Laura Baigorri. Comisaria de nuevos media, Barcelona. Profesora de Vídeo en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona e investigadora sobre videojuegos. Barcelona

Daphne Dragona. Comisaria independiente de nuevos *media*. Atenas

CONCEPTO: Tras *Gameworld* -exposición que reflejó los diferentes aspectos y perspectivas de la creatividad *gaming* (relativa al juego) desarrollada por artistas- y *Playware*, centrada en el carácter social del arte interactivo, *Homo Ludens Ludens* examinará a fondo la cuestión de por qué necesitamos jugar, cómo el juego anima nuestra cultura y el impacto que está causando en las sociedades contemporáneas.

La exposición revisará la forma en que los jugadores crean sus identidades y cómo éstas los liberan de sí mismos, a la vez que buscan sus utopías. También mostrará que los mundos del juego actuales pueden ser terrenos de "trabajo inmaterial", en los que la creatividad, la emoción y la colaboración de la gente a menudo se aprovechan para beneficio de la industria del juego. *Homo Ludens Ludens* aborda también el juego como una opción seria y, por tanto, examinará cuestiones políticas y sociales y analizará la relación entre el juego el activismo, mostrando cómo a veces es necesario infringir las normas y derribar las jerarquías.

ESPACIO: Salas 2 A y 2B

PORODUCCIÓN: LABoral Centro de Arte y Creación Industrial

Área de Artes Visuales

***Banquete_nodos y redes*. 06.06.08 / 03.11.08**

Arte digital español

COMISARIA

Karin Ohlenschläger. Comisaria de exposiciones. Madrid

CONCEPTO: La exposición se propone potenciar el conocimiento y la comunicación interna entre los actores y agentes que protagonizan las emergentes prácticas artísticas digitales en España. Su objetivo es proyectar y conectar estas dinámicas y procesos locales de producción cultural, con los correspondientes circuitos especializados del ámbito internacional.

Banquetes_nodos y redes recoge también las exploraciones del arte digital español más allá de los ámbitos tradicionales de la estética y sus interacciones con otros contextos y prácticas, más propios de las distintas ramas de la ingeniería, o las ciencias sociales, naturales o exactas. El diálogo entre artistas, científicos y tecnólogos genera así una nueva dinámica transdisciplinar que sitúa a España en un foco de atención de innegable actualidad en el ámbito de la cultura digital internacional.

ESPACIO: Salas 1A, 1B y 1C

PRODUCCIÓN: LABoral en colaboración con Fundación Telefónica y SEACEX

Área de Creación Industrial

Nowhere_Now here 17.10.07 / 11.05.09

Transversalidad y nuevas líneas de investigación en diseño

COMISARIOS:

Roberto Feo y Rosario Hurtado. El Último Grito. Berlín / Londres

CONCEPTO: La consciencia de ser un producto del entorno en el que vivimos nos otorga el poder no solo de controlarlo, sino de crear el nuestro propio más allá de la oferta del mercado de consumo masivo e industrial. Todo esto entendiendo nuestro entorno como una amalgama de objetos que van desde el lenguaje al espacio mismo, pasando por toda clase de objetos físicos, psíquicos y sensoriales

No es por casualidad, más bien por causalidad, que la palabra objeto derive de la raíz latina obstáculo. La mayoría de los objetos se convierten con el tiempo en un obstáculo cultural y de la percepción del mundo por la manera en que llegan a ser sustituto o intérprete de aquello que representan.

Finalmente un individuo que toma consciencia de su ámbito y ejercita su poder de actuación y decisión se convierte en lo que denominamos "Citizen Designer".

Nowhere_Now_here es un viaje a través de una serie de proyectos y ensayos que crean propuestas y alternativas a las interpretaciones aceptadas, reflejo de las inquietudes actuales en torno al mundo de los objetos que nos rodean y de los que nos rodeamos y el rol del diseño.

La exposición se estructura alrededor de tres campos de actuación o áreas de investigación: la resistencia cultural, la exploración psicológica y la intervención material.

ESPACIO: Salas 2A y 2B

COMISARIO:

Steven Bode. Director de Film & Video Umbrella. Londres

CONCEPTO: Una selección de obras de artistas internacionales que trabajan con la imagen en movimiento en torno a la idea de "viaje". La exposición explora las relaciones que surgen de la experiencia de emprender un viaje y la asunción implícita de cierta clase de narrativa, frecuentemente en términos de asociaciones literarias ligadas al hecho de caminar y escribir.

ESPACIO. Salas 1A, 1B y 1C

Oficina de Proyectos

LABoral Centro de Arte y Creación Industrial pone a disposición del sector cultural su Oficina de Proyectos, permanentemente abierta para recibir propuestas que serán evaluadas por un Comité de Expertos para su producción y posterior exhibición en el Centro. Esta iniciativa nace con la voluntad de posibilitar la producción de proyectos artísticos y su introducción en los circuitos profesionales. Para consultar las bases: www.laboralcentrodearte.org

PSJM. Marx® 28.03-02.06.08

El proyecto MARX® refleja por medio del simulacro las paradojas que presenta la crítica al sistema en el capitalismo actual y se sumerge en las preocupaciones de identidad del individuo. "Haz como nosotros, se diferente", el slogan de la marca reproduce el mensaje paradójico que podemos fácilmente vislumbrar en los medios de comunicación. Consigue tu individualidad, se tú mismo, por medio eso sí del consumo de bienes seriados, producidos en masa. Esta tensión entre el individuo y la producción en serie, lo exclusivo y lo masivo industrial, entre las industrias de la subjetividad y lo objetivo tecnológico, se materializa en los productos MARX®, que se hacen únicos por medio de su número de seriación visible y diferenciador.

EL MARCO DE LABORAL CENTRO DE ARTE Y CREACIÓN INDUSTRIAL

En marzo de 2000, el Consejo Europeo extraordinario de Lisboa determinó impulsar las políticas comunitarias en un momento en el que el mapa económico de los Estados miembros de la Unión Europea apuntaban un prometedor y competitivo desarrollo. El compromiso de los líderes que participaron en esta Cumbre fue situar a Europa en primera línea de la Sociedad de la Información (SI).

La universalización de la economía y el crecimiento de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ponen de manifiesto la evolución y tendencia de la sociedad contemporánea, también en el campo de la cultura, el entretenimiento y el ocio. El reto tecnológico consiste en garantizar que la transición económica y social no deja al margen a ninguna categoría de ciudadanos y sus frutos se comparten de forma equitativa. Este es el principal objetivo de las iniciativas "e-Europa", organizadas por esta Comisión.

La Sociedad de la Información define el nuevo modelo social que busca capacitar a toda la ciudadanía para generar, consultar, compartir, utilizar y obtener información y conocimiento desde cualquier lugar y en cualquier momento.

Con el objetivo de impulsar esta nueva sociedad, el Gobierno del Principado de Asturias ha diseñado la "Estrategia para el desarrollo de la Sociedad de la Información en el Principado de Asturias", e-Asturias 2007, programa que integra los principios europeos e internacionales comúnmente aceptados y ratificados en la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información (Ginebra, diciembre de 2003), adaptado a la realidad de la comunidad autónoma asturiana.

LABoral Centro de Arte y Creación Industrial se enmarca en este programa y sienta sus bases en la idea de fomentar la producción y el consumo de arte de nuevos medios.

La actuación se lleva a cabo desde tres puntos de vista:

- Creación de un entorno de desarrollo en el que participe una red abierta de creadores multidisciplinares y usuarios que trabajan en Centro de Arte.
- Realizar labores de investigación, producción de exhibiciones y eventos, y coordinación y documentación relativas a la prueba teórica y práctica de nuevos medios.
- Generar canales de comunicación abiertos al público a través de la Web que le permitan involucrarse en el proceso creativo del artista.

Los destinatarios del proyecto de son los artistas y creadores en general y el público interesado en el arte y la tecnología.

EL CONSUMO AUDIOVISUAL EN ASTURIAS

La Sociedad de la Información en España continúa mostrando una evolución positiva, tal y como reflejan los indicadores relacionados con el porcentaje de usuarios de Internet (37,1%) y el nivel de equipamiento tecnológico, que están transformando los hábitos de ocio y la configuración de los hogares españoles, datos registrados por el Instituto Nacional de Estadística (INE) en 2005.

En Asturias, según la primera ola del Estudio General de Medios (EGM febrero-marzo 2006), el 36,2% de la población se ha conectado en el último mes.

Internet ha generado nuevos hábitos digitales, tales como chatear con amigos, escuchar música descargada de la Red, compartir música, leer prensa digital, etc. Estos nuevos usos se realizan en un tiempo elevado de consumo (131,9 minutos en el hogar y 81,9 minutos en el trabajo).

Según el Instituto Nacional de Estadística (INE), la mitad de la población asturiana entre 16 y 74 años utiliza Internet. No existen diferencias en función del género, pero sí se aprecian si tenemos en cuenta el nivel de estudios y la situación económica de los hogares, que marcan la diferencia de acceso a los nuevos equipamientos tecnológicos y, por tanto, a las nuevas TIC.

Durante el primer semestre de 2006, un 56,1% de las familias asturianas disponían de ordenador y un 40,5% tenían conexión a Internet.

Asturias encabeza el ranking nacional en acceso a Internet mediante red de cable y ocupa un tercer puesto en el ranking de hogares con conexión por banda ancha, liderado en este caso por la comunidad canaria.

LA FUNDACIÓN LA LABORAL

La Fundación La Laboral. Centro de Arte y Creación Industrial es una entidad de carácter cultural, declarada de interés general, que rige los destinos del Centro de Arte. El objeto de la Fundación se determina en el artículo 6.1 de sus Estatutos como *la promoción y difusión del arte y la creación industrial a través de la gestión de LABoral Centro de Arte y Creación Industrial*.

Constan como fundadoras de la Fundación La Laboral las siguientes entidades públicas y sociedades mercantiles:

Acciona, S.A.
Alcoa, S.A.
Ayuntamiento de Gijón
Autoridad Portuaria de Gijón
Caja de Ahorros de Asturias
Constructora San José, S.A.
Dragados, S.A.
FCC Construcción, S.A.
Hidroeléctrica del Cantábrico, S.A.
Principado de Asturias
Sedes, S.A.
Telefónica, S.A.

PATRONATO

Presidente
Jesús Manuel Hevia-Aza Fernández. Sedes,SA
Vicepresidente primero
Jorge Fernández León, en representación del Principado de Asturias
Vicepresidente segundo
FCC Construcción, S.A.
Secretario
José Pedreira Menéndez

Vocales Patronos
Encarnación Rodríguez Cañas, Juan Cueto Alas y Agustín Tomé González,
en representación del Principado de Asturias.
Acciona
Alcoa
Autoridad Portuaria de Gijón
Ayuntamiento de Gijón
Caja de Ahorros de Asturias
Constructora San José
Dragados
Fundación Telefónica
HC Energía

laboral

Centro de Arte y
Creación Industrial

EL EQUIPO

Directora
Rosina Gómez-Baeza Tinturé
E-mail: rosina@centrodearte.org
Teléfono: +34 985 185 584

Coordinadora General
Lucía García Rodríguez
Teléfono: +34 985 134 397
E-mail: lucia@centrodearte.org

Comisario Jefe
Erich Berger
Teléfono: + 34 985 130 464
E-mail: erich@centrodearte.org

Comisaria Asistente
Ana Botella Diez del Corral
Teléfono: + 34 985 330 776
E-mail: anab@centrodearte.org

Responsable de Servicios Generales
Ana Isabel Menéndez
Teléfono: + 34 985 134 244
E-mail: serviciosgenerales@centrodearte.org

Responsable Técnico
Gustavo Valera
Teléfono: + 34 985 133 924
E-mail: gustavo@laboralcentrodearte.org

Comunicación
Pepa Telenti Alvargonzález
Teléfono: + 34 629 044758 / +34 985 185 582
E-mail: comunicacion@centrodearte.org

LOCALIZACIÓN

LABoral Centro de Arte y Creación Industrial se ubica en Gijón, Asturias, a unos tres kilómetros del centro urbano de la villa de Jovellanos. Unas naves destinadas inicialmente a la formación profesional acogen los más de 14.400 metros cuadrados útiles que se dedican a la exposición, la investigación, la formación y la producción de las nuevas formas de arte y creación industrial.

Dirección: LABoral Centro de Arte y Creación Industrial
Los Prados 121
33394 Gijón (Asturias)

Cómo llegar

En coche

Autopista A-8. En Gijón tomar la Ronda. Salida km. 385 Viesques. Seguir indicaciones a Hospital Cabueñes y Jardín Botánico. En la tercera glorieta tomar la tercera salida.

El Centro de Arte dispone de aparcamiento público.

En autobús desde Gijón

El Centro de Arte cuenta con una parada de autobús "Parada Universidad Laboral". Las líneas son las siguientes:

- Línea 1 Cerillero- Hospital de Cabueñes
- Línea 2 Rocés- Hospital de Cabueñes
- Línea 4 Cerillero- Viesques- Hospital de Cabueñes
- Línea 18 Nuevo Gijón- Hospital de Cabueñes

En avión

El aeropuerto más cercano es Asturias (Castrillón). A unos 40 km.

Por carretera. Autopista A-8 dirección Gijón.

HORARIOS

ABIERTO

De miércoles a lunes de 12.00 h a 20.00 h

CERRADO

Todos los martes del año (excepto festivos)

1 de enero

25 de diciembre

TARIFAS

Público general 5,00 €

Tarifa reducida 2,00 €

Para estudiantes (carné universitario o carné joven o su correspondiente internacional), mayores de 65 años y desempleados

Entrada Gratuita

Para Amigos de LABoral, menores de 10 años, periodistas acreditados, miembros del ICOM (Consejo Internacional de Museos) y el IAC

Días de acceso gratuito: todos los miércoles del año y el 18 de mayo (Día Internacional de los Museos)

SERVICIOS

LABlounge

Zona de descanso en el vestíbulo del Centro diseñada por Patricia Urquiola.

LABinfodesk

Mostrador de información y venta de entradas situado en el vestíbulo del Centro. En este mostrador también pueden recogerse los diversos folletos con la programación del Centro.

LABguardarropa

El Centro dispone de un servicio de guardarropa gratuito para todos los visitantes.

LABshop

LABoral dispone de una tienda en la planta baja, donde se pueden adquirir publicaciones especializadas, catálogos de las exposiciones del Centro, así como originales objetos de edición limitada concebidos por artistas y merchandising. Además todos los productos pueden ser adquiridos a través de la tienda online www.laboralcentrodearte.org.

LAB Oficina de Proyectos

LABoral Centro de Arte y Creación Industrial pone a disposición de los distintos agentes (creadores, docentes, comisarios y otros especialistas) esta oficina con el fin de llevar a cabo la producción de los proyectos seleccionados. El Centro, busca, con esta propuesta tan novedosa, el diálogo constante con el mundo artístico y la puesta en marcha de nuevas ideas y proyectos.