

Los Ingovernables: Arte, Hackers, Colaboratividad y Resiliencia en la era de la Cultura Postdigital

Los Ingovernables: Arte, Hackers, Colaboratividade e Resiliência na era da Cultura Pós-Digital

Fernando Luiz Ferreira Rabelo

Doutorando na Universidade Politecnica de Valencia-Espanha, programa de Doutorado em Produção e Investigação em Artes Visuais

E-mail: ferluife@doctor.upv.es

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-8481-070X>

RESUMO:

O presente artigo exhibe um panorama histórico dos laboratórios de *hackers*, os *Hacklabs*, que foram considerados um importante movimento político, cultural e artístico espanhol, no início dos anos 2000. Trata de princípios estruturais desses ambientes construídos de forma colaborativa, autônoma, que promovem a reciclagem de tecnologias, práticas artísticas e *software livre*. Além da contextualização histórica, apresenta novos paradigmas do período pós-digital que proporcionam um ambiente propício para o surgimento de novas formas de organização política e artística diante de uma cultura formada pelo determinismo tecnológico. Por meio de dois exemplos atuais, os centros colaborativos a Tabacalera e a Ingovernable na cidade de Madrid - Espanha, conclui que seja importante e necessário existir espaços não institucionalizados, livres e abertos para a comunidade que pratica metodologias de resiliência tecnológica e social independentes.

Palavras-chave: *Hackers. Arte. Colaboração.*

RABELO, Fernando Luiz Ferreira. **Los Ingovernables: Arte, Hackers, Colaboratividad y Resiliencia en la era de la Cultura Postdigital**

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.9, n.18: nov.2019

Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

246

RESUMEN:

El artículo presenta un enfoque histórico sobre el movimiento de los laboratorios de hackers, los Hacklabs, una importante escena activista, cultural y artística en España a principios de los años 2000. Especifica los principios estructurales de esos ambientes construidos principalmente por la producción colaborativa, la gestión autónoma, la reutilización de tecnologías, las prácticas artísticas y el *software* libre. Además de la contextualización histórica presenta paradigmas del Postdigital que conllevan un ambiente propicio para el surgimiento de nuevas formas de organizarse, de actuar política y artísticamente ante las contradicciones del determinismo tecnológico. A través de ejemplos actuales - los centros sociales La Tabacalera y La Ingovernable de Madrid- concluye que es importante y necesario tener espacios no institucionales, libres y abiertos a la comunidad que continúan practicando los métodos de resiliencia tecnológica y social independientes.

Palavras clave: *Hackers. Arte. Colaboración.*

ABSTRACT:

This article presents a historical overview of the hackers' laboratories, the Hacklabs, which were considered an important Spanish political, cultural and artistic movement in the early 2000s. It deals with structural principles of these environments built in a collaborative, autonomous way, which promote the recycling of technologies, artistic practices and free software. Besides the historical contextualization, it presents new paradigms of the post-digital period that provide a favorable environment for the emergence of new forms of political and artistic organization in the face of a culture formed by technological determinism. By means of two current examples, the collaborative centers Tabacalera and Ingovernable in the city of Madrid - Spain, I conclude that it is important and necessary to have spaces not institutionalized, free and open to the community that practices methodologies of technological and social resilience independent.

Keywords: *Hackers. Art. Collaboration.*

Artigo recebido em: 30/05/2019
Artigo aceito em: 12/08/2019

El cambio de Paradigmas de la arte digital

El presente artículo es parte de una investigación doctoral sobre nuevas tecnologías y los dispositivos de creación artística digital. Tiene como enfoque la cuestión de cómo el artista crea con nuevos medios sin conllevar el determinismo tecnológico en sus creaciones. Según Armin Medosh (2005), una vez que las nuevas tecnologías se han inventado y se han lanzado al mundo, tienen un impacto irresistible en el mundo social. Esto implica que la historia es en gran parte resultado del impacto de las nuevas tecnologías que determinan todo alrededor incluso el arte.

Las rupturas del determinismo

A partir de los años 70 a través del movimiento de contracultura en los EUA sugieran personas dispuestas a desestabilizar la política de las guerras, criticar el poder de las corporaciones, democratizar la cultura y el conocimiento tecnológico. Una nueva e importante revolución estaba a surgir: la revolución de la microelectrónica. Ese momento inicial, experimental, “*underground*”, de expansión creativa y colaborativa tecnológica fue iniciado al inicio de los años 80 en los E.U.A y rápidamente resultó en un enorme cambio social y cultural, que he puesto la producción tecnológica en las manos de las personas que creaban tecnologías en sus trasteros. La motivación democrática iniciada por esos técnicos en microelectrónica e informática, que más tarde se denominaría por *hackers*, mostró que iba a ser posible cambiar el control de las industrias a través de una acción de liberación creativa, el *D.I.Y* – do it *yourself*– o hágalo tu mismo, para que cualquiera tuviese como montar su propio aparato digital. A través de ese momento surgió el *personal computer*, o el ordenador personal.

Los pequeños grupos de hackers que crearon el mundo digital en sus casas empezaron a crecer financieramente por la intensa utilización y reproducción de sus equipos. A partir de ese libre “*bang*” creativo y de mayores inversiones en el mercado de nuevas tecnologías

surgieron empresas de capital cerrado como Apple, Oracle, Sun Microsystems. El crecimiento fue de tal manera que tuvieron que proteger sus negocios en patentes y centralizar la información. Lo que anteriormente fue libre y generoso transformarse en competencia y privado y además dejó de estimular otras personas curiosas en simples usuarios. Las empresas y sus creadores digitales explotaron en el mundo en todas las formas y formatos (videojuegos, *smartphones*, portátiles, tabletas, etc.) y hoy están tan insertas en nuestra cotidianidad que son prácticamente imperceptibles en nuestras vidas.

Hoy en día estamos envueltos por las nuevas tecnologías y nuestra cultura se ha visto afectada por los cambios que tuvimos por el desarrollo de las mismas. En gran parte, desde el principio de ese periodo digital, así como en la actualidad, encontramos muchos argumentos que justifican el avance tecnológico, pues ese avance también é el lucro de una enorme industria multinacional.

La transformación de datos analógicos a digitales ha pasado su *clímax*. [...]la mayoría de actividades sociales han cambiado; de lo singular a lo colectivo, de lo privado a lo público, de lo cívico a lo comercial, de lo pacífico a lo violento, y ahora se basan en algoritmos digitales para la detección, la comunicación y la coordinación y el control [...]una particularidad de esa tecnología es la capacidad de manejar volúmenes de información mucho mayores que la infraestructura analógica anterior (STALDER, 2018, p.9).

Al mismo tiempo que nuevas tecnologías amplían el sentimiento de confort también aumentan las variables de errores. Después de los años 90 los problemas empiezan a multiplicarse principalmente por su rápido desarrollo y por una utilización mucho más consumista, descartable, con perjuicios graves para el ambiente y la sociedad. Hoy los vicios, las incertidumbres y las paradojas de nuestro entorno necesitan ser más visibles, más debatidos, más criticados para generar preguntas y provocar respuestas. Este momento crítico está caracterizado por el periodo Postdigital según Santaella (2016).

Estamos reflexionando sobre nuestras relaciones afectivas, sociales, políticas y culturales, intermediadas por las máquinas abstractas. La Era Postdigital empezó como una acción de freno en esa velocidad descontrolada de la industria, con el retorno de los sistemas analógicos y de la preocupación ambiental, con el ciclo de las tecnologías obsoletas y la genera-

ción de una incontrolable basura electrónica. Por todo el mundo se llevan a cabo acciones activistas para llamar la atención sobre los cambios climáticos, la sociedad viciada en el consumo, los cambios sociales de las redes y varios otros efectos. El periodo Postdigital no se configura solamente como una visión crítica, sino que también es un momento de acción contra el sistema vigente y eso aconteció en el movimiento de los *Hacklabs*.

Según Mercè Molist,¹ un *Hacklab* suele ser una habitación repleta de ordenadores reciclados, donde se reúnen sus integrantes una vez a la semana para "cacharrear", hacer cursos o montar acciones. El resto del tiempo se comunican a través de listas de correo. Sus ocupaciones básicas son "dar uso a viejos ordenadores, construir redes, experimentar con cortafuegos, redes inalámbricas, hacer charlas y talleres que permiten acercar a la gente tecnologías que se quieren presentar como solo aptas para expertos", explican en sus *FAQ*.

Los laboratorios de *hackers* también pueden encontrarse como *hackerspaces* aunque no tengan nombres iguales, su definición sigue siendo la misma. Son espacios frecuentados por personas con intereses comunes de socializar, de conocer y colaborar en proyectos de ciencia, nuevas tecnologías y artes digitales o electrónicas. Pueden ser vistos como un laboratorio de comunidad abierta, un espacio donde diversas personas de diferentes sitios pueden unirse. Posibilitan que cualquier persona interesada pueda entrar, independientemente de su nivel de información o formación. Abren la infraestructura y los ambientes necesarios para desarrollar sus proyectos artísticos y tecnológicos.

Los espacios son refugios para el desarrollo del "*copyleft*", que es el opuesto al derecho de autor o *copyright*. En ese punto es una acción contundente y crítica, transgresora, para incentivar el cambio de los sistemas de creación cultural vigentes, que están determinados por la lógica de mercado, en la que existe demasiado valor individual y poco colectivo. Es una forma de expresión cultural que realmente quita el valor del genio artista, generalmente individual, y lo sustituye por una visión de creación compartida, libre, de conocimientos y valorada por su multiplicación expresiva. O sea, el autor consiente la apertura de su creación para distribuir, copiar o modificar su obra que puede ser utilizada comercialmente desde

que tenga una citación del creador. En general los usuarios son practicantes y distribuidores del *software* libre donde permiten una creación digital abierta, compartida y con mínimo de costes.

Hacklabs y Hack Meetings

Los primeros *Hacklabs* aparecieron en Italia, y estaban enfocados en la intersección entre la tecnología y la acción social. Su metodología fue mezclar la tecnología con lo político-social, el arte y el activismo en los espacios físicos y virtuales como lugares de reunión y acción. El primero fue el *Freaknet Medialab*, surgido en 1994 de una BBS, un sistema de archivos digitales personales accesibles por otros usuarios. En general los *Hacklabs* fueron construidos a través de los encuentros de *hackers*: los *Hackmeetings*.

Sin embargo, luego se les presentó la necesidad de que, además del encuentro y del contacto a través de las redes telemáticas, precisaban también de espacios físicos permanentes, espacios autónomos donde pondrían experimentar, crear y aprender junto a otras personas con inquietudes similares. Surge así uno de los primeros espacios, el LOA *Hacklab*. A continuación van extendiéndose los espacios y empiezan a abrirse locales por toda la geografía italiana, y la propuesta traspasa las fronteras. Los laboratorios proliferan especialmente en las grandes ciudades.

Según Montserrat Boix y Nómada [s.d.]:²

resulta poco útil y hasta triste experimentar en solitario aquellas cosas que puedes hacer fácilmente con otros; porque no queremos aislarnos sino todo lo contrario, del mundo que nos rodea; porque el cuarto de cada un@ es demasiado pequeño para montar redes de ordenadores; porque lo digital no sustituye a lo orgánico; porque es gozoso aprender y hacer cosas junt@s.

La metodología de actuación de los *Hackmeetings* funcionó como una distribución horizontal y descentralizada de creación de espacios sociales que empezaba en local del evento que dejaba una nueva célula o un nuevo *Hacklab*. Los encuentros generalmente ocupaban espacios ociosos y a través de las actividades propuestas generaban condiciones físicas y tecnológicas para la creación del espacio *a posteriori*. El primer *Hacklab* que nació de un *Hackmeeting* fue el Firenze, en 1998, después de la celebración del primer *Hackmeeting* en Italia.

El manifiesto del *Hackmeeting* italiano en 2003 subraya que se trata de encuentros de la comunidad y de la contracultura digital y plantea una visión del *hacking* como actitud no exclusivamente informática. Nuestro ser – dice el manifiesto – "...se muestra en la cotidianidad incluso cuando no usamos computadoras. Se muestra cuando luchamos por cambiar todo aquello que no nos gusta como la información falsa y pre confeccionada, la utilización de la tecnología para defender la dignidad y la libertad, la mercantilización y las restricciones impuestas en la división del conocimiento y del saber".³

Así, describe Armin Medosh (2005), las tecnologías no solo existen como artefactos técnicos, sino que implican ciertas formas de organización social que ayudan a crear y mantener la estructura de poder vigente y hacer subliminalmente que también dependemos de ellas.

En general los encuentros suelen tener una duración de tres días, durante los que se organizan talleres, charlas y conferencias relacionadas con el mundo de la telemática liberada, el *software* libre, los ciberderechos, la criptografía y el *hacking* en general y, sobre todo, se plantean con un fuerte nexo de unión con colectivos sociales y artísticos que utilizan la red como un espacio de comunicación, divulgación y lucha de sus causas.

Como describe la autora Mercè Molist Ferrer, los participantes "artistas de la denuncia social, los *Hacklabs* tuvieron su momento también en España como los centros neurálgicos del "*hacktivismo*"⁴ colaborativo. Sus espacios de trueque fueron centros sociales, alquilados u "okupados" y los virtuales, listas de correo, canales de *chat*, *webs* o *wikis*". Así, los laboratorios de *hackers* fueron un importante movimiento de tecnología social alternativa en España. Desde los años 2000, se crearon más de 22 espacios en casi toda la península.

Los *Hacklabs* se caracterizaban principalmente por sus habituales reuniones sociales en las que se compartían habilidades y se colaboraba en proyectos. También intentaban concienciar a la población local del control que se intenta tener sobre los usuarios en las nuevas tecnologías, así como también en la vida real, y del aprovechamiento que los monopolios hacen de ellos. Además del proceso de concienciación, en el que enseñaban que la creación es libre para todos y que no es necesaria la piratería de programas o sistemas operativos, proponían otras alternativas de creación como ejemplo un conjunto de herramientas gratuitas para manipulación audiovisual insertadas en el software libre.

La mayoría de los espacios fueron ocupados sin autorización y sin subvenciones comerciales ni ningún auspicio institucional. Las personas creaban un grupo autónomo y proponían el encuentro en la red y eso garantizaba la motivación inicial para apoderarse de los espacios vacíos, donde limpiaban, reciclaban, recibían donaciones de vecinos y locutorios y creaban un espacio comunitario, con actividades culturales diversas, incluso capoeira, radio libre, arte o *software* y *hardware* libre. Más allá de la utilización de herramientas, también proponían el incentivo de nuevas prácticas artísticas a través de la producción y distribución libre basadas en la nueva propuesta del *creative commons*.⁵

La existencia de los *Hacklabs* en casi toda España sin duda fueron referencia y prueba de que había una nueva posibilidad de explotación del mercado creativo institucionalizado y fue donde empezaran los *Medialabs*.⁶

La descentralización de los lugares de creación y divulgación artística implica la reconfiguración de una identidad territorial perdida que, presentándose como irrecuperable, decide reinventarse a partir de un nuevo concepto de espacio de fusión y fruición, un punto de encuentro y de adición de diversas realidades que se encuentran en un ámbito local, procedentes a su vez de otros ámbitos locales, pertenecientes todos a una misma red de intercambios (CASANOVA, 2017, p. 1).

El *hacker* no es solo quien estudia informática y sabe cómo funcionan los dispositivos digitales, ni tampoco un pirata informático que roba datos. Es aquel que no acepta las determinaciones de una sociedad y propone investigar a fondo para romper con los conceptos

cerrados por las diversas cajas negras culturales, sociales y políticas. La ética *hacker* según el manifiesto del teórico australiano Mckenzie Wark es un sistema de producción de conocimiento y se puede aplicar a cualquier tipo de caja negra, incluso al arte.

¿Hacker y arte?

Según algunos relatos sobre la historia de internet, unos estudiantes del MIT –*Massachusetts Institute of Technology*– inventaron la palabra *hacker* a partir del sonido que hacían las piezas de una maqueta al ensamblarse. La onomatopeya *hack* fue utilizada para describir un ensamblaje constructivo y mecánico, pero hoy es ampliamente utilizada para cualquier tipo de construcción o reconstrucción de mecanismos no previstos por la industria tecnológica. El *hack* puede ser comprendido como la *heurística* en el arte, palabra que proviene del griego y quiere decir “¡lo encontré!”; tiene la misma raíz etimológica que el “*Eureka!*” de Arquímedes.⁷

Así como la palabra del autor, el *hacker* también es considerado un experto o entusiasta de cualquier tipo, cualquiera que disfrute del reto de superar creativamente las limitaciones que le rodean [...] En el proceso creativo el hacker no acepta ninguna autoridad (política, religiosa, militar) que no sea su propia experimentación con el límite, toda autoridad técnica o cognitiva es una autoridad que posee únicamente un valor instrumental y, muy a menudo, un reconocimiento y respeto, pero nunca un valor trascendental que pueda desembocar en una obediencia disciplinada o una falta de cuestionamiento y aceptación (BARADIARAN, 2003, p.8).

La búsqueda del *hacker* es la necesidad burlar, hacer de otra manera, la economía tecnológica del consumo abriendo y sus cajas negras cerradas. Creen que ese sistema dificulta el acceso a otros procesos creativos y aumenta la competitividad en los procesos de innovación así como también la dependencia del consumidor. Esta es una necesidad que se satisface a través de registros de patentes, código cerrado en el desarrollo de software y creaciones de tecnologías opacas. Sin embargo el artista también es considerado el desafiador de las creencias en el mundo contemporáneo, el descubridor de otras miradas, sentidos, formas y estéticas capaces de abrir las cajas negras del sistema de signos vigente.

Luis Silveira Guadalupe (2010) interpreta los textos de Herbert Marcuse in su libro “Alienación Artística” y plantea que la vanguardia artística es contra el carácter decorativo que el arte asumió durante ese periodo. Por eso, la contestación del artista se convierte en un análisis crítico de toda la sociedad. En el mundo digital dicen que los buenos hackers desarrollan el hábito de cuestionarlo todo.

Si la sociedad y el arte son cada vez más irreconciliables, no se puede decir lo mismo de la relación entre el arte y la tecnología: su convergencia es algo intrínseco al propio proceso de producción. La afinidad entre tecnología, definida como “creación de cosas con base en la razón”, y arte, entendida como “creación de cosas con base en la imaginación”, fue obliterada por el proceso histórico, que atribuyó los cambios en la vida real a la tecnología y relegó al arte a los dominios del imaginario. Marcuse habla de la existencia de dos dimensiones apartadas: en el mundo social real el dominio de la tecnología y la tecnología como medio de dominación, en el mundo estético, de apariencia ilusoria. En un proceso paradójico, los avances científicos, el culto a las máquinas y su consumo, llevaron a una creciente desvalorización de la naturaleza y valorización del mercado consumidor. ¿En ese proceso donde se da la actuación del artista, o del hacker?

[...]“el hecho de que el arte pudiera haberse situado en la vanguardia también en un ámbito de mercado es una cuestión interesante que plantearse [...] el mundo del arte y el mercado de valores tienen algo en común [...] mientras no comprendamos que las inversiones pertenecen al ámbito de la ficción, estas serán capaces de producir efectos devastadores en la realidad; efectos indudablemente peores que la creencia o la fe en el arte (GIELEN, 2014, p.22).

Espacios de divulgación: los *Dorkbots*

Los *Hacklabs* en general eran creados en espacios pequeños, así como los trasteros del inicio de la informática, iban desde los que estaban fuera de las casas okupas, por una cuestión económica, hacia los que estaban ocupando, porque tenían que dividir y compartir el espacio. Así, tenían un espacio limitado para sus experimentaciones y era casi imposible proponer exhibiciones o cualquiera forma de exhibir sus investigaciones. Fue en esa laguna

de donde surgieron los *Dorkbots*. Un *Dorkbot* es un encuentro mensual de artistas, ingenieros y ciudadanos en general interesados en eso que llaman "arte electrónico" en el sentido más amplio del término. Se autodefinen como "gente que hace cosas raras con electricidad".

En Internet, como en la página de *Dorkbot* Madrid,⁸ se encuentra la explicación de que el encuentro "es una reunión mensual de artistas (sonido, imagen, movimiento o lo que sea), diseñadores, ingenieros, estudiantes, científicos y otras personas interesadas que quieren compartir sus invenciones con el uso creativo de la electricidad". Las reuniones de los *Dorkbots* son gratuitas y abiertas al público.

El evento de origen, *Dorkbot-nyc*, fue iniciado por Douglas Repetto en el cambio de los años 2000 con el apoyo material de la Universidad de Columbia. Más tarde se fueron creando *Dorkbots* en otras ciudades. En <http://dorkbot.org>, podemos encontrar gran parte de ellos pero como son eventos completamente descentralizados es casi imposible saber cuántos existieron en total.

Según las informaciones encontradas, su propósito es:

- Dar a las personas que hacen cosas extrañas una oportunidad para una revisión informal por pares.
- Establecer un foro para la presentación de nuevas obras de arte / tecnología / software / hardware.
- Ayudar a establecer relaciones y fomentar la colaboración entre personas con diversos antecedentes e intereses
- Darnos a todos la oportunidad de ver las cosas geniales en las que trabajan nuestros vecinos.

La red de *Dorkbots* funciona como una "franquicia" no comercial: cualquiera puede montar uno en una ciudad; tan solo necesita escribir a info@dorkbot.org y cumplir ciertos requisitos mínimos. La organización es abierta y sigue unos principios básicos. Los proponentes pueden hacer sus propias modificaciones, entre las que se pueden incluir sedes, invitados y

hasta el tema. En la web de *Dorkbot* Madrid se encuentra: "el único criterio es que *Dorkbot* es, de Londres a Los Ángeles y de Madrid a Mumbai, que lo celebra "gente que hace cosas raras con electricidad"".

Actualmente los *Hacklabs* y los eventos de los *Dorkbots* han disminuido en todo el mundo. Los espacios okupas fueron cazados por el gobierno y las personas despejadas. La cultura de la creatividad y el dominio en la creación y protección de redes digitales ganaron un inmenso valor de mercado y algunos *hackers* empezaron a ganar más dinero dejando el colectivo, enfocándose en su sustento individual. La industria comprendió la laguna que había sido abierta, pues los espacios creativos y de colaboración habrían desaparecido, y juntamente con los ayuntamientos empezaron un gran proceso de institucionalización de los espacios creativos.

Molist Ferrer apunta que el *hacker* hispano "se murió" en el momento en que las empresas empezaron a capitalizar las ideas de los miembros de esta cultura. Describe un diálogo entre sus miembros:

(...) y empezamos a ganar mucho dinero y muchos de nosotros nos enterramos en una cúpula de cristal para que otros compañeros de profesión, que en otro tiempo fueran amigos de "batallitas", no se enteraran de lo que estábamos trabajando y ganando dinero, porque pasaron a ser "Amigos" a "Competidores" (FERRER, 2014, p.259)

La escena *hacker* no fue la única en hundirse, solo fue más rápida. La comunidad del *software* libre sucumbió también. Los grupos de usuarios fueron siendo abandonados porque se convirtieron en innecesarios. Grandes empresas empezaron a desarrollar *software* libre, como *IBM*, *Oracle*, *Apple*, *Sun* y demás. En ese momento "eran noticias vistas con orgullo", pero todo se desmoronó por completo cuando se constató que algunas empresas compraban proyectos de *software* libre para dejarlos sin inversiones y acabarlos, como forma de aniquilar la competencia.

En los últimos años la cultura se ha transformado. Los *Medialabs* van apareciendo en todo el mundo, y con muchas más inversiones que los *Hacklabs*, y son reconocidos como importantes centros de investigación en el mundo. Ya han surgido los primeros, como el MIT *MediaLAB* en Nueva York o el *Medialab Prado* en Madrid, uno de los más importantes espacios de creación colaborativa actuales.

Conclusión: la continuidad de la resiliencia

La *resiliencia* se define como “la capacidad de asumir con habilidad situaciones límite y superarse a ellas”; una especie de necesidad de sobrevivir resurgiendo de la adversidad, adaptándose y sobrepujándose de un problema.

Según Morales y Colino (2014, p.139), la palabra

es un término derivado del verbo *resilio*, *resilire*: saltar hacia atrás, rebotar; que significa volver a la normalidad, especialmente después de alguna situación crítica e inusual. La resiliencia tecnológica, por lo tanto, se podría decir como un retorno a un desarrollo y consumo responsable y sostenible de la tecnología.

La resiliencia al actual control monetario, vertical e individualista, puede ser comprendida como la construcción de metodologías de coexistencia en gestiones sostenibles, colaborativas, autónomas y sin ánimo de lucro por una sociedad cada vez más justa e igualitaria. Una vez que, como en los ejemplos explicados arriba, el capital o el lucro se convierte en el fin de una asociación, grupo o empresa la colaboración se ve restringida, la información es cerrada por la competencia y los demás, que no están en el grupo, pasan a ser concurrentes peligrosos o clientes potenciales.

Como ejemplos actuales de resiliencia tecnológica, artística, social y conclusión que esa metodología funciona a través de procesos colaborativos presentaremos dos espacios creativos que resistieron las embestidas capitalistas y adaptaron sus prácticas para coexistir en el mundo de las iniciativas privadas.

Esos lugares contienen todos los conceptos desarrollados arriba, pues mezclan espacios de encuentros, actividades abiertas de creación, cursos de producción, enseñanzas en derecho digital, investigación y exhibición de artistas y de obras. Destacaré dos de ellos, situados en la ciudad de Madrid, España, que son el centro social la Tabacalera y el centro social de comunes urbanos la Ingobernable.

Centro Social Autogestionado La Tabacalera

Después de la desocupación de la Fábrica de Tabacos de Madrid por la empresa de Tabacos en los años 2000, el edificio quedó abandonado durante más de diez años. Olvidado por los gestores municipales, el edificio se quedó sin uso y se empezó a degradar. Lo ocurrido despertó a un grupo activistas del barrio, que plantearon su ocupación con fines sociales, proponiendo diversas actividades culturales artísticas libres para llamar la atención del público local y exponer la capacidad invisible, en ruina, que podría ser el imponente edificio situado en el barrio central de Lavapiés.

En 2009, el ayuntamiento de Madrid finalmente “descubre” el potencial del edificio y propone una gran reforma con un presupuesto de 30 millones de euros que no se lleva adelante por falta de dinero. Así, el gobierno pasa la gestión del edificio a la asociación SCCPP, Sabotaje Contra el Capital Pasándoselo Pipa, para que hagan un proyecto artístico-cultural válido por un año. La asociación llamó a la participación popular y a otros colectivos para organizar el centro Social Autogestionado La Tabacalera – LTBC –, que utiliza 9.200 metros cuadrados del edificio. La propuesta del grupo fue considerada tan buena que desarrollaron un nuevo contrato que incluía el mantenimiento de los espacios hasta la fecha.

En su página web encontramos que el LTBC "es un centro social, impulsa la participación directa de los ciudadanos en la gestión del dominio público. Un centro cultural que entiende la cultura como una noción que abarca las capacidades creativas y sociales de la ciuda-

danía. Dichas capacidades comprenden no solo la producción artística, sino también la acción social, el pensamiento crítico y la difusión de ideas, obras y procedimientos que buscan expandir y democratizar la esfera pública"⁹.

También encontramos su metodología, que plantea una autonomía de organización y desarrollo de la iniciativa por parte de quienes la proponen. Una gestión pública y democrática donde exista una efectiva participación. La difusión de actividades culturales de bajo coste y de cultura libre programadas en oposición a las prácticas clásicas, institucionalizadas, de la gestión cultural. LTBC no puede ser un recurso de proponentes que tienen o quieren privilegios pues no es privativa, ni apropiable y sí para lo público, el procomún¹⁰. No suele ser un objeto de un grupo permanente y el concepto es la apertura a nuevos proyectos, composiciones, nuevos acontecimientos en los diversificados niveles de implicación en el trabajo, su cotidianidad, limpieza y vivencia.

En La Tabacalera no existen actividades propuestas solo por el grupo interno, ya que la apertura es para el que está fuera, quien precisa del espacio, como las redes vecinales, grupos musicales, artistas y todos aquellos que están de acuerdo con los criterios definidos de la "cultura libre y gratuita, cooperación, horizontalidad, transparencia, uso no lucrativo ni privativo, sino colectivo, solidario y responsable de los recursos...". A través de esas características la LTBC puede ser considerada "un experimento singular y un referente público y, por tanto, inapropiable por las partes que lo han impulsado".

El dossier de La Tabacalera propone definiciones hacia el entendimiento del arte en el contexto actual: "las prácticas artísticas no son mera expresión, correa de transmisión o herramienta representacional, sino que despliegan prácticas singulares conectadas con los cambios sociales. Del mismo modo, las prácticas sociales no son camuflajes de diseños programáticos de futuros previstos". Según el documento, "la relación entre arte y contexto es una crítica al concepto de representabilidad y desde La Tabacalera apuestan por la contextualidad como parte constitutiva de la práctica artística y de la experiencia estética". Afirman que la investigación e integración se hace junto con los "presupuestos productivos y receptivos" de la obra de arte, quizás intentan eludir los procesos de mercantilización. En ese caso pretenden "ampliar el ámbito de la consideración elitista del/a "artista" según la cual se otorga a las instituciones y expertos clásicos el privilegio de calificar lo que es arte".

Otras prácticas amplían el margen de actuación del artista, como las que contextualizan productiva y políticamente el trabajo artístico: "El lazo social con agentes diversos fundamenta nuevas experiencias y prácticas artísticas, y su distribución comunicativa puede buscar o necesitar otras esferas públicas que amplíen su comprensión, faciliten la interactividad y favorezcan la retroalimentación".

La Ingobernable

La Ingobernable, así como La Tabacalera, es un centro social de colectivos urbanos pero los colectivos participantes en La Ingobernable están, en su mayor parte, formados por mujeres activistas. En su página *web* encontramos que este centro está "(...) construido entre todas y para todas, un espacio libre de actitudes sexistas, racistas, homófobas y tránsfobas. Nos construimos desde la igualdad y la solidaridad".¹¹

Sus temas engloban preocupaciones ecológicas, étnicas y solidarias. Sus ideales feministas están basados en la paridad de género, la igualdad de oportunidades sin distinción de razas o valores monetarios y la lucha contra la violencia contra las mujeres. El tema ecológico se debe a la crítica al modo de producción capitalista, la mercantilización del mundo y el agotamiento de las materias primas. La cuestión étnica se justifica por el avance de la extrema derecha en España y el aumento del racismo. Así que la solidaridad es una consecuencia de todas las actitudes sumadas.

El edificio está localizado en la calle Gobernador, 39 y fue construido para ser sede de la Universidad Pública (UNED) y sirvió de sede al Centro de Salud de Retiro. Después el gobierno municipal de Ana Botella cedió el edificio a Emilio Ambasz, un arquitecto relacionado con la FAES –Fundación de José María Aznar–, para hacer un museo a través de una inversión multimillonaria que no aconteció debido a la especulación y corrupción de licencias, y así como en La Tabacalera, el factor burocrático, que llevó al espacio al desuso. El proyecto institucional, según la página de La Ingobernable, "fue fuertemente contestado por sectores muy amplios de la sociedad madrileña, y tras encontrarse paralizado (por otros motivos), logramos liberarlo para ponerlo de nuevo al servicio del común".

El centro surgió de una actitud de negligencia pública y fue ocupado por los colectivos que reivindican más espacios públicos y libres en Madrid. El nombre es debido al contexto de que el centro "no se gobierna, sino que se construye desde el esfuerzo conjunto y agregado de todas las que trabajamos para hacer de ella un bien común". Su principal órgano de coordinación es la asamblea de días alternados que intenta permitir la mayor presencia posible. Funciona gracias a la colaboración de los colectivos implicados, que lo utilizan para desarrollar sus actividades "ya sea para realizar sus reuniones y asambleas internas, para ofrecer cursos y talleres (poesía, yoga, boxeo, teatro, idiomas, informática, etc.), hacer fiestas para financiar proyectos sociales, etc."

Sin recibir ningún presupuesto generan de media 100 actividades al mes, organizadas por 50 colectivos fijos. Ya ha habido más de 100.000 personas que han pasado por el edificio y "en dos años La Ingobernable se ha convertido en el centro neurálgico de una forma de entender la ciudad ajena a los ritmos que imponen los poderes financieros, las burbujas inmobiliarias y la inflación turística".

En la página web también encontramos que uno de los colectivos es responsable por el Hacklab Ingoberlab 301, que mantiene las tradiciones de creaciones en tecnologías libres y actividades de investigación en hacktivismo¹² digital, cibersororidad,¹³ narrativas interactivas, creaciones en audio y vídeo con *software* libre, etc.

La historia de los Hacklabs y sus estímulos creativos así como sus versiones actualizadas – La Tabacalera y La Ingobernable – deberían ser más investigadas como ejemplos internacionales de proposiciones efectivas de una contracultura de la privatización de la expresión cultural y social. Es importante conocer y promover las metodologías alternativas creadas por espacios y grupos no institucionalizados como propuestas para acciones en un mundo cada vez más consumidor, más dependiente de relaciones comerciales y de competencias personales.

Sin embargo, investigar esas estructuras sociales abiertas y sus eventos culturales gratuitos se torna necesario en el contexto del tardocapitalismo (MÖNTMANN, 2006), donde la consideración de lo político en el arte está impregnada por un amplio discurso crítico contra los

mecanismos de globalización, privatización y precarización de las formas de vida y de expresión autorales. La creciente valorización de las obras costosas, de los espacios institucionalizados y de los eventos que necesitan altos presupuestos para su creación y usufructo limita y rechaza a una amplitud de creadores y espacios alternativos que no pueden insertarse por no aceptar las reglas o normas vigentes. Los algoritmos presentados contienen posibles salidas y alternativas que fueron exitosas en el pasado y siguen siendo ejemplos de formas emancipatorias de acción existentes a través de la colaboratividad, de la igualdad de oportunidades de expresión sociales y culturales.

Según Möntmann (2006, p.3),

es fundamental para la nueva concepción de las instituciones... una comprensión radicalmente otra de la esfera pública y de la estructura del espacio público. Con la actual tendencia al aumento de la privatización, la seguridad, la rivalidad y la exclusión en el espacio público, es inconcebible hoy un espacio democrático homogéneo en el que los diferentes intereses puedan ser llevados a la práctica y vividos en una relación armónica.

Las instituciones privadas, así como los gobiernos liberales, dejan claro que no aceptan y limitan las acciones para cerrar cualquier propuesta no basada en sus sistemas financieros, como observamos en el cierre de varios Hacklabs en el mundo, en la no valorización del software libre o en la constante recriminación del hacker como una pieza importante de la transformación social. Surge en esa imposición aceptada como normal la necesidad de presentar otra concepción de posibles modelos de agrupación colectiva que promueven la creatividad colaborativa libre de leyes o derechos, que a su vez promueve la generosidad de conocimiento, el reciclaje de conceptos y tecnologías con bajo presupuesto para crear una red de potencial para la transformación social.

FUENTES REFERENCIALES

BARANDIARAN, Xabier. **Hacklabs: Ensamblaje colectivo de la tecnopolítica como realidad social v.1.0.** Bilbao: Metabolik BioHacklab, 2003.

CASANOVA, Teresa Valdaliso. El concepto de “Estación Creativa”: un proyecto reticular basado en el proceso creativo compartido. En: **CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES - ANIAV**, 3º, 2017, Valencia. Anais [...] Valencia, 2017.

FERRER, Mercé Molist. **Hack History.es: La historia nunca contada del underground hacker en la península ibérica.** Barcelona: Autor Editor, 2014.

GIELEN, Pascal. **Creatividad y otros fundamentalismos.** Madrid: Brumaria, 2014.

JIMÉNEZ, Alejandro. Copyleft y creative commons: una alternativa para la libre difusión del conocimiento. **Innovación Educativa** [en línea], n. 7, Julio-Agosto 2007. .Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179421210007>. Acesso em: 10 ago. 2019.

MANDOLINI, Ricardo. Heurística y Arte: una contribución para la comprensión de los procesos artísticos creativos. **Revista de Humanidades de Valparaíso.** Valparaíso, 10.22370, p. 63-92, 1 maio 2013.

MARCUSE, Herbert. **Eros e civilização.** São Paulo: Ed. LTC, 1999.

MOLIST, Ferrer. **Hackstory.es: La historia nunca contada del underground hacker en la Península Ibérica.** Madrid: Autor-Editor, 2014.

MORALES, L. G.; COLINO, V. G. Resiliencia tecnológica. **Arte y políticas de identidad.** Murcia, v. 10-11, p. 135-154, 2 maio 2014.

MÖNTMANN, Nina. **La empresa de la institución artística en el capitalismo tardío.** Janeiro 2006 . <http://eipcp.net/transversal/0106/moentmann/es>. Acesso em 17 ago 2019.

POSTMAN, Neil. **Technopoly. The Surrender of Culture to Technology.** Nueva York: Vintage Books, 1993.

SANTAELLA, Lucia. **Temas e dilemas do pós-digital: a voz da política.** São Paulo: Paulus, 2016.

STALDER, Felix. **The Digital Coddition.** Cambridge, Massachusetts: Polity Press, 2018.

SILVEIRA, Luís Gustavo Guadalupe. **Alienação Artística: Marcuse e a ambivalência política da arte.** Porto Alegre: Ed. Edipucrs, 2010.

SWAINE, Michael; FREIBERGER, Paul. **Fire in the Valley: The Birth and Death of the Personal Computer.** Carolina do Norte: Pragmatic Bookshelf, 2014.

WARK, Mckenzie. **A Hacker Manifesto.** Cambridge: Harvard University Press, 2004.

RABELO, Fernando Luiz Ferreira. **Los Ingovernables: Arte, Hackers, Colaboratividad y Resiliencia en la era de la Cultura Postdigital**

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.9, n.18: nov.2019
Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

NOTAS

- 1 MOLIST, Mercé. Accesible en: <http://www.hacklabs.org>.
- 2 BOIX, M.; NÓMADA. Accesible en: <http://www.mujeresenred.net/spip.php?article298>.
- 3 BERTOLA, Vittorio. Accesible en: <https://www.hackmeeting.org/hackit07/index.php?page=manifiesto&lang=es>.
- 4 Un acrónimo de hacker y activismo. La utilización no-violenta de herramientas digitales ilegales o legalmente ambiguas persiguiendo fines políticos.
- 5 <https://creativecommons.org/>
- 6 Laboratorio mediático.
- 7 MANDOLINI, Ricardo. **Heurística y Arte:** una contribución para la comprensión de los procesos artísticos creativos. Revista de Humanidades de Valparaíso, .Valparaso, p. 63-92, 10.22370, rhv, 01 maio 05/2013
- 8 Accesible en: <http://dorkbot.org/dorkbotmadrid/>.
- 9 Accesible en: <http://latabacalera.net/c-s-a-la-tabacalera-de-lavapies/>.
- 10 El “procomún” (traducción al castellano del “commons” anglosajón) es un modelo de gobernanza para el bien común. La manera de producir y gestionar en comunidad bienes y recursos, tangibles e intangibles, que nos pertenecen a todos, o mejor, que no pertenecen a nadie. Accesible en: <https://www.colaborabora.org/colaborabora/sobre-el-procomun>.
- 11 Accesible en: <https://ingobernable.net/>.
- 12 “*Hactivismo*” es una utilización no-violenta de herramientas digitales ilegales o legalmente ambiguas con fines críticos y políticos.
- 13 Aquel que propone una solidaridad feminista en los medios digitales.