El laberinto como frontera en la ciencia-ficción de William Gibson

2001, Jakue Pascual y Alberto Peñalba

En este artículo vamos a utilizar la ficción de William Gibson como una escusa que nos permita asociar, a partir del ciberpunk, diversos momentos contraculturales que proyectan posibilidades alternativas y que recombinan de forma peculiar experiencias anteriores dejando su sello en la historia. Lo que aquí nos interesa es establecer una serie de asociaciones que atraviesen los tiempos, permitiéndonos observar sus constantes e innovaciones; por eso en las siguientes páginas van a darse cita los ciberpunks, Dadá, la Internacional Situacionista, los hippies, los provos, las comunas, los squatters y los gaztetxes, movimientos que permiten atravesar un siglo ya pasado y conectarnos con los heréticos espíritus libres que les precedieron. Es desde esta lógica desde donde vamos a abordar no sistemáticamente cuestiones como las de la reactualización de lo mágico en el ciberespacio, los nuevos estilos tribales, las visiones sociales que extrapola la ciencia-ficción, el ciberpunk como redimensionalizador de la contracultura en la web, el doble papel de la tecnología, la lógica de las ocupaciones y sus previsiones en un mundo tendente a la escisión social, los métodos de análisis como la psicogeografía, las asociaciones no secuenciales o el paralaje, las localizaciones piratas o la reaparición del deseo y las construcciones imaginarias como el Puente, Hak Nam o New Babylon que se generan para representarlo. Y todo dentro de un laberinto de formas, cuyas esencias se retroalimentan en la búsqueda de salidas, con guías como Gibson, Debord o Constant.

A/ CRONOTOPOS SITUACIONISTAS: EL LABERINTO COMO FRONTERA EN LA CIENCIA-FICCION DE WILLIAM GIBSON.

<<Los situacionistas no son cosmopolitas. Son cosmonautas. Ellos osan a lanzarse a los espacios desconocidos para construir en ellos islotes para hombres no simplificados e irreductibles. Nuestra patria se encuentra en el tiempo (en el posible de esta época) ella es móvil>> [1] .

Aceptamos el riesgo de bosquejar una posible cartografía situacionista de la ficción de Gibson con el método de deriva no sistemática. Por eso partimos de detalles incidentales que, detectados aleatoriamente en su relato, identifican <<agregados de deseos subjetivos>>, complementados con la tecnología de su <<arquitectura de expectativas articuladas>> y por los constructos piloto de sus <<máquinas desiderantes>> [2] .,

Iniciando cierre de órbita.

Estamos en la ficción. Hemos llegamos al concepto desde el mito, desde lo formulado-posible. La concepción del ciberespacio de William Gibson se encuentra escasamente atada a condicionantes previos. Es una zona-incógnita, real y virtual al mismo tiempo, que contiene una multiplicidad de posibilidades en cada uno de los niveles en los que se manifiesta.

Un ejemplo de esto lo tenemos en la conversación que mantienen dos personajes de este

autor de ficción -un viejo vaquero de consola, Jammer, y el *wilson* (novato) Bobby Newmark (Conde Cero)- sobre la existencia de divinidades del vudú en el ciberespacio. Jammer planteará sus dudas sobre la presencia de dioses haitianos en la red, indicando que puede tratarse bien de programas virales que se han autonomizado o que las inteligencias artificiales (IA) han hallado formas de dividirse y de introducir partes de sí en la matriz; asimismo asociará esta manera operativa con la de los *tulpas*, con poderosas formas de pensamiento que pueden dividirse y generar fantasmas semióticos hechos de energía negativa, recalcando el sentido que tienen para quienes los producen [3].

Gibson pasará a la historia como el autor de *Neuromante,* novela con la que se inicia el género de ciencia ficción denominado cyberpunk. Pero su importancia está más allá, instalándose en la complejidad de las conexiones contraculturales que acompañan su obra, y que van desde su deserción de la Guerra del Vietnam hasta su capacidad de visualización de imágenes simbólicas de fractura, pasando por su utilización indirecta de la ciencia del urbanismo unitario y por su experimentación de situaciones simbióticas (como en su poema cibernético *AGRIPPA* o en la exposición *Visionary San Francisco*) [4].

Ciberpunk es un término que condensa dos alephs borgianos, dos lugares <<donde están, sin confundirse, todos los lugares del orbe, vistos desde todos los ángulos>> [5] : El de los circuitos cibernéticos y el de las laberínticas y duras calles que -como las imaginadas por Gibson- se agolpan en los espacios urbanos desestructurados del Ensanche, del Sprawl, Barrytown, Nighttown o del Puente ocupado y en las que se incrusta una frontera, en apariencia más inmediatamente social que la existente en las lindes de los enclaves virtuales alternativos de la República del Deseo, de los paraísos artificiales orbitales, de los macrocomplejos transnacionales y de las elitistas edificaciones de los Proyectos.

IAs, personalización de los estupefacientes, operadores de consola, hologramas, biotecnología..., constituyen elementos de un movimiento imaginativo que aflora en los años 80, cuando se produce la explosión adquisitiva de los ordenadores personales.

Un sentimiento existencialista, por definición de sentido negativo (<<no futuro>>), late en las imágenes de citys futuristas, como lugares de síntesis donde se fusionan el nuevo materialismo neuromagmático [6] de la potencia de la comunicación con el poder de la información, estableciendo códigos de negocios con un cierto aura de destino recto entretejido entre los cables de fibra óptica que recorren el laberinto ubicado entre lo real y lo virtual; entre el vudú, los negocios y los grupos-sujeto de, por ejemplo, los piratas de datos especializados en phreacking, cracking o hacking como los Panteras Modernos de *Neuromante*
.

La expresión del sentido negativo del ciberpunk se denomina*: <<nofuturo>>.* Este concepto lo popularizó la contracultura punk, que barrió el mundo entre la segunda mitad de la década de los 70 y la primera de los 80 y cuyas ramificaciones llegan hasta el presente: ciberpunks, anarquistas ontológicos, harcorrastoks, gigatrashers, contradatas, ecolos, bandas paleolíticas, trahsstirnerianos, megafourieristas, nihilcrashings... Fue presentado por los Sex Pistols; cuyo manager Malcom McLaren -un prosituac(c)ionista aventajado, en palabras de Greil Marcus
[7]
- de seguro que conocía aquel texto de André Frankin que afirma: <<el <<No-Futuro>> es <<simultáneamente, la realización de todo futuro>> y <<la búsqueda de los medios para dominar lo inmediato>>
[8]
. La detournement que efectuará MacLaren del concepto, explosionado por unos iracundos jovenzuelos, hará que este término redimensionalice su potencial acumulado.

Alejandro Piscitelli dirá claramente qué podemos entender por ciberculturas y considerará con Calabrese que la sensibilidad estética del neobarroco-cyberpunk viene caracterizada por la teratología, el laberinto, la oscuridad conceptual, la matemática de los conjuntos, la entropía, el negro como emblema cyberpunk, la seducción de la inteligencia del héroe frente a la utilización de la fuerza y por la estética de la alta fidelidad [9] . Elementos de un movimiento cultural del que surge una manera de accionar cuyos ejes son la interactividad, la simulación y la virtualidad.

Todo un conjunto de hackers, cyberpunks y libertarios electrónicos que se autoubican en el centro del debate sobre el control de la tecnología, de la red, de la información y por la democratización de sus usos; constituyendo enclaves, comunidades virtuales, como islas piratas regidas por artículos. A partir de aquí, lo que se pretenderá es superar el falaz debate entre tecnofilia y tecnofobia, relativizando ambos aspectos. Hakim Bey, desde su paradigma contracultural de la TAZ (Zona Temporalmente Autónoma), abogará por la integración entre dos actitudes en apariencia contradictorias en relación a la tecnología y a la red:

<<(1) lo que podemos llamar la posición *Quinto Estado*/neopaleolítica post-situ ultraverde, que se constituye como argumentación ludita contra la mediación y contra la red; y (2) los utopistas ciberpunks, los futurlibertarios, los "hackers de realidades" y sus aliados quienes ven la red como un paso adelante en la evolución, y quienes asumen que cualquier efecto perjudicial puede ser corregido; al menos, una vez que hayamos liberado los medios de producción>> [10]

Tomando como modelo a Gibson, Bruce Sterlingen indicará que las producciones de ciencia ficción se filtran en la cultura de una forma aparentemente inofensiva. Para Sterling, la virtud de Gibson reside en la refutación de la <<tecnolatría>> de *banda* estrecha y sus aciertos, en la plasmación de un <<futuro creíble>> a través de relatos barrocos, <<dolorosamente extraídos de la condición moderna>>, y en el planteamiento de un enfoque surgido de un nuevo <<conjunto de puntos de partida>>, como <<la cibernética, la biotecnología y la telaraña de comunicaciones>>, siendo su ficción puro <<hard>> basado en <<especulaciones científicas y tecnológicas
[11]
. Sterling también destacará cómo son sustituidos los personajes tecnocráticos y fríos del género hard por seres anómicos, por <<una tripulación pirata de perdedores, buscavidas, parias, marginados y lunáticos>>. Ellos nos permitirán observar posibilidades futuras, de manera no especulativa, desde esos subniveles establecidos por las relaciones de lo cotidiano. Pero también es como si Gibson, con sus extrapolaciones sociológicas, pretendiera mostrar la masa velada del cambio social. Su instrumental es ese <<lujo de informes técnicos, documentos gubernamentales y publicidad especializada que conforma nuestra cultura por debajo del nivel de reconocimiento>>
[12]
.

A nuestro juicio lo que Gibson busca es la textura de los datos, una metodología de análisis experimental que describa los matices de las interacciones cronotopológicas. Algo que a su manera también buscaban los situacionistas a través del Urbanismo Unitario: una metodología de investigación que pretendía dar cuenta de la virtualidad conformada por la multiplicidad de datos existentes en el universo de los hechos.

La obra de William Gibson se presenta como una esclusa en el borde del mundo, permitiéndonos, así, asomarnos al otro lado del espejo, a la virtualidad del ciberespacio, a lo que ya se perfila como ruptura del *dónde*, y como rencuentro tiempoespacial en los pliegues de la membrana de la mente fluyente.

<<*No hay un donde allí.* A los niños se les enseñaba eso para explicar el ciberespacio>> [13] .

Nuestro interés se centra en indagar en las formas-pasadizas (por definición de provisionalidad y de hipótetica mutacional) que anticipan el supuesto nuevo paradigma en el que parece que nos instalamos.

<<No sólo hemos transitado el cierre del siglo, pensó, el cambio del milenio, sino también el fin de otra cosa con otro nombre. ¿Era?, ¿Paradigma? Por todas partes, señales de cierre>> [14] .

Un puente "ocupado" en el fin del mundo.

Nos deslizamos por una tierra de nadie para llegar a una solitaria mole sita entre <<Lado ciudad>>-San Francisco y <<«Land>>-Oakland, como dice el slang de este lado [15] . Estamos en el puente cortado, en una estructura de hierro a la que se adhiere un dédalo de formas y materiales, escalones, pasarelas, pasadizos, ascensores, cables y escalas. Un zona flotante, una nave a la deriva, azotada por el viento, ocupada por una tripulación corsaria.

Este puente ocupado acoge uno de los múltiples escenarios que nos propone William Gibson en su extrapolación analítica -como juego psico(antroposocio)geográfico- de las tendencias que emergen como forma de resistencia frente a la eficiencia de la política urbanística de las <<Corporaciones>> (como interconexiones transnacionales, político-militares y mafiosas variables) [16] Frente a éstas, sólo subsistirán pequeñas agregaciones, como los Lo Teks o los hackers, grupos-sujeto autoconscientes de la importancia vital de la defensa de su territorio, para que esta ZONA sea transitable por ellos en forma digital, con distintos motores o de manera bípeda.

Nada más fijar la retina en el primer fotograma del film de Longo, donde aparece el puente semiderruido, nos asedia la comparación con el <<*Sector Suspendido*>> del situacionista Constant, con una de las partes que componen la *New Babylon* [17] . Mientras tanto, Johnny y Molly juegan al escondite en un puente-laberinto de contenedores y escaleras, en el paraíso elevado de los okupas Lo Teks, en la central de contrainformaciones imaginada por Gibson.

Para Gibson, la construcción de esta nueva ciudad en el puente no responde a ningún plan premeditado fuera de la pura necesidad, es fruto de una ocupación espontánea y de una edificación aleatoria. Para entender el porqué de la necesidad de ocupar, hay que comprender qué supone poseer un habitáculo, un espacio donde guarecerse de las inclemencias del tiempo [18] . Hasta el funcionalismo urbanístico asume, en cierto grado, esta premisa básica [19] . Pero el trasfondo de la historia esconde algo más complejo, relacionado con lo que denominamos "proyección socioestructural". La sociedad que prevé la literatura de la ciencia-ficción se ha hecho excluyente, dual, extrema en sus polos opuestos, el Estado se ha limitado al máximo y con él sus responsabilidades sociales; la movilidad se ha vuelto supersónica y numerosas personas no cuentan ni con un trabajo ni con un lugar donde vivir. Ya no hay clase media, la función de amortiguación de los extremos sociales ha sido limada hasta casi su eliminación. [20]

<<Mira Chevette, hay dos clases de personas. Los que pueden pagar hoteles como ése son una. Nosotros somos la otra. Antes había una clase media, los que estaban a medio camino. Pero eso ya no existe.>> [21] ...

Guy Debord ya nos había ilustrado ampliamente sobre la cuestión de la reproducción de la desigualdad social en la ciencia ficción, entendiéndo que se da en ésta una proyección analítica de los elementos sociales presentes. Este autor advertía que la cuestión de la utilización de los medios técnicos es política y que su selección se establece conforme a los fines separados de la dominación de clase y apuntaba lo siguiente en relación a la ciencia ficción:

<<Cuando se considera la hipótesis de un futuro, tal como está admitido por la literatura de ciencia ficción, en el que las aventuras interestelares coexistirían con una vida cotidiana que se conservaría en esta tierra con la misma indigencia material y el mismo moralismo arcaico, esto quiere decir, exactamente, que habría todavía una clase de dirigentes especializados, que mantendría a su servicio a las masas proletarias de las fábricas y oficinas; y que las aventuras interestelares serían únicamente la tarea escogida por estos dirigentes, la manera que habrían encontrado de desarrollar su economía irracional, el colmo de la actividad especializada>> [22] .

En este contexto escindido, Gibson capta perfectamente la lógica social que subyace a la autoorganización espontánea. Aquí el sentido de la ocupación no es prioritariamente político, es otra cosa, se llama necesidad [23] . Skinner [24] , uno de los pioneros del puente responderá, a la pregunta -efectuada por el antropólogo Yamazaki- que le interroga sobre dónde partió la decisión de tomar el puente:

<<-No *decidimos* nada. Te lo he dicho ya.

-Bueno, pero por alguna razón sucedió.

-Las cosas *pasan*. Pasó esa noche. Sin señales, sin líder, sin arquitectos. Tú crees que fue política. Pero eso ya no se baila, muchacho.

-Pero usted dijo que la gente estaba <<preparada>>.

-Pero no para *nada* en particular. Eso es lo que no pareces entender. De acuerdo, el puente estaba allí, pero no he dicho que estuviese *esperándonos*. ¿Ves la diferencia?>>
[25]
.

La ocupación del puente abandonado se produce en el instante en que se abre una grieta en la planificación urbanística. Cualquiera de las soluciones supone un coste adicional no previsto en la política de la misma. Y esa noche la gente *se instaló, sin más*. Así, Gibson nos oferta una descripción premeditadamente apolítica de una ocupación de la necesidad; enfatizada, además, por un alevoso desinterés de anotar cualquier pormenor de tipo organizativo, por muy difuso que éste fuera. Pero la multitud estaba allí, esperando no se sabe qué señal de Gibson para actuar al unísono desde Oakland y San Francisco, para derribar los muros, saltar las alambradas y subir a las torres, de una manera similar a la surgida durante la autoorganización espontánea del motín. El puente <<no les esperaba>>; no era la única posibilidad que existía en el laberinto de caminos. Simplemente <<estaba>> allí como una de las múltiples opciones que, de ser tomada en consideración, modificaría,

con su caótica expansión, la planificación política urbanística. Mientras tanto, la policía quedaba atrás, no hay propiedad privada o útil que proteger, se encuentran fuera de la city y ellos obeceden, básicamente, ordenes <<en materia de multitudes: no dejar que la gente se reúna en las calles>>
[26]
.

Pero... siempre hay detalles que evidencian lo hablado, lo pensado, lo común de una opción tomada, por muy inestable y esporádica que ésta sea. Un encuentro a mitad de camino, los hurras al unísono y <<después de eso se pusieron a cantar himnos y mierdas por el estilo>>
[27]
.

Tras la ocupación comienza la construcción de una nueva entidad urbanística en el puente, poco a poco, sin planificación arquitectónica, utilizando una ingeniería que recicla toda técnica y material desechado por el consumo creciente de los círculos del centro asociado [
28]
. Su resultado es amorfo. Supone la materialización telúrica de una confluencia de voluntades humanas que se confirman en la comunidad de un proyecto no premeditado, sólo anticipado en el paso instantáneo que se debe cubrir en la satisfacción de la necesidad inmediata
[29]
. Un procedimiento que, con el tiempo y el mantenimiento de las constantes vitales, dará lugar a una estructura de confirmación autónoma de su multiplicidad. Un laberinto-puente con infinidad de vericuetos materiales, humanos (sociales) y técnicos.
[30]
Satisfecha la necesidad natural de contar con un espacio que habitar, se pone en marcha el mecanismo de articulación de una estructura socioeconómica sumergida en los márgenes de lo establecido y que conforma las maneras de subsistencia de una sociedad fantasma que no paga impuestos, que no está numerada y que no solicita permisos a los poderes centrales (políticos y corporativos), pero que produce sus propias necesidades
[31]
. Toda una arquitectura instalada en la provisionalidad, generando un equilibrio siempre inestable. No hay plan en el mecano-puente. Este es el espacio constructivo donde

cualquier pieza sirve a la disarmonía aparente del microcosmos social. Todo fluye, se diluye y se funde en una arquitectura de situaciones, en el carnaval de las formas, en el caos de materiales rescatados de la basura. Un laberinto de sueños, una república autónoma, una zona liberada hecha con mil y un pedazos soldados.

Estamos inmersos en un antiprograma arquitectónico de acumulación selectiva y funcional de deshechos, que presenta de manera impresionista una estructura global secundaria. En ella, destellan miles de intenciones constructivas interconectadas, sentidos perceptibles sólo en lo concreto, en el detalle del ensamblaje de las fijaciones estructurales primas. Gibson definirá al puente como un Thomasson, como un efecto inexplicable de lo urbano y -para más inri- procederá a efectuar una deriva psicogeográfica del término, evidenciando la facilidad con que pueden construirse conceptos, leyendas y mitos en la actualidad metropolitana [32] .

Gibson reconoce en Skinner a un psicogeógrafo apasionado por los viejos mapas, al igual que los que un siglo antes entusiasmaran a los miembros de la Internacional Letrista. Este gusto no nace de la práctica de un simple hobbie con el que matar el rato ocioso. El deseo cartográfico revela una necesidad profunda de conocer cómo actúan los tiempos (cotidianos, psicológicos o del poder) sobre el espacio, mutando referencias y cambiando las señales inscritas en ellos. Skinner es un pionero que tiene escondido el mapa del paso al noroeste del puente. Su propia habitación-container se ha convertido en una plataforma giratoria en la que se practican derivas estáticas y en la que se trastoca en solidario el sentido perverso de la trama de Gibson. Skinner -a modo de trazador de portulanos que no sabe qué monstruo o qué maravilla le aguarda al doblar el próximo cabo misterioso- tiene fe en el poder influencial de la alquimia que destila una práctica cartográfica rigurosa e imaginativa. En definitiva, trata de transmutar los límites, las fronteras físicas y psíquicas, disminuir los márgenes eludiendo los condicionantes del espacio-tiempo. Por eso, atesora mapas antiquísimos y los contrasta con otros convencionales, al uso, pudiendo observar lógicas globales descentralizantes, cómo las de los grandes países de antaño que se han diluído en multiples expresiones geográficas como Quebec u Osetia. También, comprueba mapas ecológicos sobre bolsas energéticas halladas en el subsuelo, concentraciones de fluido negro en lo que antes fueron masas de bosques y dinosaurios, para así llegar a establecer una psicogeografía natural del petróleo, de los lugares donde mora la materia concentrada en combustible que se transforma en energía que ni se crea ni se destruye [33

] .

Tres torres más allá del habitáculo suspendido de Skinner, está la estación de intercepciones y de contracomunicaciones de los Lo Teks, de los que hablan con los satélites [34] . Pero eso es otra historia, la de Johnny, un correo mnemotécnico que vivió en el puente vendiendo la codiciada información que almacenaba en el implante de su cerebro [35]
. Los Lo Teks realizaron un buen sabotaje telemático, transmitieron al mundo la fórmula del antídoto del NAB propiedad privada de Fharmacom, corporación del sector químico poco interesada en perder los ingresos extraídos por el tratamiento masivo de la enfermedad.

Entre los habitantes del puente se producen relaciones simbióticas, como la de la joven Chevette y el viejo Skinner, a la vez que se establecen procedimientos cooperativos y de autodefensa para facilitar que siga funcionando el provisional engranaje que sustenta la colectividad. Lo normal es que cada cual aporte su ciencia, como Fontaine su sabiduría eléctrica. Un <<auzolan>> de ayuda mutua, conectado a todo un sistema alternativo de procedimientos productivos para la cobertura de las necesidades primarias (horticultura, apicultura y ganadería biológica) en un ambiente externo imposible, contaminado y hostil. En El Puente se expresa todo un proceso de singularización de elementos subjetivos que, entresacados de entre una multitud amorfa, evidencian una actividad cotidiana que se asemeja al arte natural de la supervivencia. Sólo hay un interfaz de conexión con el mundo real: los residuos, la mierda y los muertos, que son entregados a la ciudad para su tratamiento y descontaminación.

La tecnología del mundo gibsoniano ha traspasado el umbral prototípico de nuestro tiempo, mostrando contradicciones entre la rentabilidad del arreglo, el parcheo que permite una y otra vez la reutilización de una estructura, y su total renovación. En este universo ficticio conviven técnicas rudimentarias con últimos avances como la nanotecnología, que permite

abrir túneles o construir edificios e incluso urbes enteras con los mínimos costes [36] . El problema ideológico del uso de la técnica en cuanto liberación humana del trabajo para el uso del tiempo en el arte de las pasiones
[37]
, continua vigente en un mundo donde la propiedad privada de la máquina y la patente amplía las distancias de los grandes intereses corporativos mientras reduce a la indigencia a amplias capas de la población. Por tanto, desde una perspectiva de liberación de energías y capacidades subjetivas, este modelo de automatización sigue siendo retrógrado porque, por muy alto que sea su nivel técnico, no conlleva una superación en profundidad del esquema planteado en el modo de producción precedente, modificando sólo -en su perfeccionamiento de tiempos, costes y materiales- la apariencia autómática de la forma técnica.

Pocas cosas han cambiado en el reconocimiento del otro tribal como separado. Del otro territorial, zonal, como distinto, como posible aliado, casi siempre como rival o enemigo. Los estereotipos funcionan entre los niveles como si fueran armas arrojadizas que delimitan, con su capacidad disuasoria, el abismo que no se puede ni se debe atravesar. Sólo la conquista de un medio hostil, la necesidad, el interés o la venganza, pueden llevar a traspasar el umbral, la frontera de los otros. Chevette es acosada por matones subcontratados subrepticiamente por la Compañía Girasol, una constructora que trata de reinstaurar la lógica del dominio cuestionado. Esa es la razón por la que penetran en la zona prohibida, llegando hasta la plataforma giratoria donde termina el sentido de su estancia en el puente. Así serán vistos los habitantes del puente por los sicarios:

<<Y el puente, hombre, ése sí que es un sitio de mierda. está lleno de anarquistas, anticristos, hijos de puta *caníbales*...>> [38]

Con estos epítetos se reintegra -en el texto de Gibson- la propaganda inquisitorial religiosa

(anticristos), con la ideología política reaccionaria (anarquistas), la discriminación social (hijos de puta) y lo mediático inventivo (caníbales) [39] .

Y es que el puente es una T.A.Z., una Zona Temporalmente Autónoma, provisionalmente okupada, una isla pirata en un agujero de la malla urbana regida por artículos no escritos. Tal y como sentencia Warbaby a Fredy: <<Y a efectos prácticos, está fuera de la ley>> [40] .

Hablar de la contracultura, en cualquiera de sus dimensiones, supone instalarse en la provisionalidad de la ausencia de norma tutelada por el poder de lo separado. Nos adentramos en el territorio de lo que siempre nomadea en la búsqueda de un vacío en el mando social. Una vez más, regresamos al hueco común de los semejantes, de los que sólo son iguales a sí mismos. La contracultura muestra el lugar de los que se inscriben fuera del sentido general, en la renuncia a la planificación vertical. Nos hallamos en el Òno futuroÓ, en la resolución inmediata del horizontal concreto. No es de extrañar, por tanto, que las situaciones así concebidas sean efímeras, transitorias, pasadizos entre unas y otras siempre.

El juego del tres. Los constructores de laberintos.

Gibson, como cualquier pensador hermético, se presenta como un experto en laberintos. La arcología de Los Proyectos donde las gentes del vudú tienen su cuartel general, el Eje Metropolitano Boston-Atlanta denominado Ensanche, las mansiones orbitales de

neuromante como Straylight de los Tessiers Aspool, el callejón del oráculo finlandés de Mona Lisa, el dédalo de las escaleras del puente de Skinner y Chevette, el extraño arte de Ludgate, los transbordadores espaciales como el Marcus Garvey de los rastas sionitas... Todos sus escenarios son laberintos psicogeográficos, como los palacios del rey loco de Baviera o las casas del dadaísta Kurt Schwitters que tanto gustaban a los situacionistas [41] , el Gaztetxe de Bilbo o las cajas de Duchamp.

Sólo una deriva nodular de los personajes a través de la superposición de planos, casualidades, visiones, datos objetivos y premeditaciones, puede trenzar el hilo o cablear la fibra óptica para obtener el adecuado ancho de banda que permita conectarnos con la salida. Estamos en la zona protegida por Tot-Trimegisto-Legba, señor de los caminos, en el Pozo (el puente), donde <<el fondo de su cuenco toca el cielo, el cielo que Nighttown nunca ve>> [42] . Es el principio de la conexión reversible.

Gibson parte de una noción psicogeográfica de la red, del establecimiento de un punto a partir del cual se procede a realizar una localización invertida, de un punto de conexión reversible en el sistema que, mediante la revalorización del valor de uso de la cartografía de detalles incidentales, posibilite una construcción alternativa de sentido.

Los situacionistas tienen la obsesión del laberinto y en 1959 con el Stedelijk Museum de Amsterdam para llevar a cabo una de sus potenciales obras. Un primer intento que acabó en fracaso [43] . Pero siempre llegarán otros y con ellos Gibson, que tira de un hilo que lo arrastra por el Òlaberinto de escalerasÓ de un puente ocupado:

<<Encontrar el primer tramo de escaleras iba a ser muy difícil, ahora que miraba a su alrededor, veía montones de escaleritas que subían serpenteando entre puestos y microbares cerrados, sin que pudiese reconocer pauta alguna, daba por sentado que todas conducían al mismo nido de ratas, pero nada garantizaba que se juntasen en lo alto>> [44] .

Gibson plantea asimismo el uso del <<paralaje>>, como técnica derivativa de búsqueda que superpone distintas bases de datos para que aporten la profundidad necesaria al trabajo de campo, redimensionalizando la perspectiva hasta establecer un grado de personalización de los mismos datos, su textura común. El objetivo es buscar los puntos nodales en los que se dan las relaciones e inducir así su visión como relato. Gibson es consciente de que la proliferación de estos puntos nodales responde a una situación de mutación del conjunto de los elementos que conforman cualquier sistema de relaciones y que su interpretación desde variadas perspectivas permite el surgimiento de distintos tipos de mapas-texturas. No estamos lejos de la Teoría de la Deriva de Debord anteriormente citada. Para Gibson es una cuestión de perspectiva, de ver los datos desde diversos ángulos y observar su trenzado estratificado, siempre dentro de la aleatoria percepción de la complejidad humana y de sus relaciones.

En este contexto, las máquinas desiderantes de Gibson deben ser entendidas no en su literalidad sino como conjunto de construcciones, como una materialización de agregados de deseos subjetivos que utilizan el esquema modular para constituir articuladamente una arquitectura proyectiva de aspiraciones.

La idea de la tecnología que hallamos en Gibson parte de la unidad y es considerada como un aspecto derivado de la naturaleza, lo que hará que podamos aproximarnos a la superación de la visión siniestra y ambigua que se proyecta desde el uso de la misma. Para

Gibson la experimentación tecnológica tiene un banco de pruebas dentro de la cultura popular como tendencia hacia la búsqueda de la perfección unitaria. Gibson -como Constant y Jorn- confía en la técnica y en su uso creativo y colectivo; de ahí que los pequeños ensambladores, la pequeña fábrica nanotecnológica, pueda ser enchufada a una programadora para construir cualquier cosa a partir de lo que tenga a mano. Y eso es lo que hará, construirá una ciudad ideal a partir de la basura.

Pero su pensamiento laberíntico -como el de Constant [45] - va mucho más lejos y se sumerge en la percepción de la construcción provisional de situaciones, llegando a plantear una <<creación serial continua>>. Un <<todo proceso>> que supere la suma de sus partes, al estratificar bajo sí mismo un cúmulo de datos-elementos sobre los que se eleve una construcción permanente, tanto en el grado de densidad y perfeccionamiento como en el de la variación de su complejidad. Y la ciudad virtual de Hak Nam -al igual que la New Babylon de Constant- se convierte en una nueva urbe <<consensual>>, real, surgida por elección cooperativa en la cima de una masa de detritus. Tampoco nos extraña que la clandestina Ciudad Amurallada de Gibson sea un <<espacio comunitario>> en forma de dédalo y con un acceso secreto donde <<no hay leyes>>, un lugar regido mediante <<acuerdos>> -como una República Pirata- por una asamblea virtual en cuyo núcleo se reunen tradicionalmente para tener una <<conversación seria>>, los espíritus libres, aparentes fantasmas, que eluden el control de la red. Hak Nam <<es de la red, pero no está en ella>>
[46]
.

B/ DEL TEXTO AL HIPERTEXTO: UNA APLICACION DE LA CONSTRUCCION VIRTUAL DE SITUACIONES, CON LAS TECNICAS DE LA DERIVA Y LA DETOURNEMENT.

Con este texto hemos querido aprovecharnos -una vez más [47] - de la tecnologías a nuestro alcance para configurar, a través de un juego en soporte CD-rom, una

redimensionalización visual sobre el tema que nos ocupa y realizar la puesta en práctica experimental de las técnicas de la deriva y la detournement en un hipertexto.

Pisticelli define el hipertexto como <<un conglomerado de información de acceso no secuencial, navegable a través de palabras clave semi-aleatorias>>, que actúa como una función comunicativa en la creación de nuevos textos [48] . Ya antes Benjamin Woolley [49] se refería al hipertexto con la denominación de <<Biblioteca de Babel Virtual>>, en nítida alusión a un relato de Borges
[50]
, poniendo de manifiesto la capacidad interactiva del hipertexto, tanto en el plano de la relación que se establece entre el usuario y el texto, como la que se da entre diversos textos. Pero incluso estas definiciones envejecen, especialmente al demostrarse las capacidades del hipertexto como técnica para uso interdisciplinar de las metodologías de simulación y experimentación que partirían, o de la producción seccionada de imágenes como función mimética (imagen escena), o de la utilización críptica (imagen laberinto) de las mísmas
[51]
. El salto cualitativo que proponemos no pretende tanto enfatizar una apertura de sentido hacia una multiplicidad de lecturas (o la clausura del sentido en una única lectura), como la apropiación de las posibilidades de simulación y construcción de nuevos mundos que el hipertexto nos ofrece. Lo que intentamos es utilizar en el CD las posibilidades que oferta la estructura no secuencial del hipertexto, su forma de relacionar los distintos objetos que lo componen, así como el carácter interactivo de éste.

El hipertexto es un continente que tiene la virtud de romper con la estructura lineal. Liberado de la circulación en línea, el hipertexto nos conduce por un laberinto de múltiples niveles. Debido a su capacidad desorientadora y de enlace entre los diversos y heterogéneos planos, se aproxima más a la topología que a la escritura ofreciendo un campo de experimentación perfecto para el desarrollo de la técnica de la deriva.

La deriva, como sistemática situacionista de aproximación azarosa a una psicogeografía que nos permite investigar las formas de interacción en el espacio, lo que propone es perderse para activar críticamente desde el entorno una conducta lúdico-constructiva. La deriva es el paso sin interrupción a través de variados ambientes; es la búsqueda del pasadizo y de la paradoja en la frontera del ÒnoroesteÓ [52] . Dicha táctica impulsa a establecer una nueva lectura del territorio, presentando el espacio como un ente activo capaz de suscitar en nosotros distintos comportamientos y emociones que nos incitan a interactuar con él.

La detournement, en cambio, consiste en una integración de la producción artística posible en la construcción de un ambiente de cualidad superior. Esta capacidad redimensionalizadora que nos oferta la tecnología de lo hipertextual, choca frontalmente con su verdadero límite: la supeditación a las leyes de la propiedad privada bajo la figura del copyright. El copyright sigue todavía considerando al texto como una obra cerrada, heredera de un modo de lectura y escritura lineal, que instaura un sentido con la obturación que establece el autor. Pero el beatífico aura de santidad de la obra única ha desaparecido y el hipertexto, siempre que permanezca abierto y en red, le ha dado el golpe de gracia. No hay hipertexto individual, el hipertexto será colectivo o no será [53] .

Ya en tiempos de los dadaistas, Tristan Tzara abogaba por la destrucción del sentido proponiendo la utilización de una especie de <<cup-up>>, y anticipando en este uso del collage las formas de detournement de los situacionistas [54] . Desde ese plano, se podrá acceder de la apertura de formas a la creación continua de otras nuevas. Nos hallamos ante un paradigma donde el flujo de la materia sustituye la inmutabilidad de sus formas.

Hay dos maneras básicas de entender la creación y la ciencia, de manera formalizada o

nómada [55] . Y la sociología no se sitúa al margen de este debate ya que como opina Maffesoli: <<Más que reducir al mínimo común denominador se trata de comprender este entrecruzamiento de pasiones y razones, de sentimientos y ponderaciones, de ensoñaciones y acciones que llamamos sociedad [56] .

Las técnicas de la deriva y la detournement ofrecen la base para hacer del hipertexto una estructura abierta y en continua transformación. Tan importantes son las nuevas capacidades de navegación del hipertexto como el abanico de posibilidades que abre la transformación simultánea que el usuario pueda desarrollar. Para que esta interacción sea completa y real se tiene que romper con el rol del espectador. Ya no se trata del explorador que navega por un espacio (por muy abierto y no secuencial que éste sea) sino del Homo Ludens que, <<respondiendo a las necesidades de juego, aventura y movilidad>>, deseará <<transformar, recrear este lugar, este mundo, según las nuevas necesidades que se presenten>> [57] .

Nuestro CD supone un incipiente intento por trasladar todas estas problemáticas al plano práctico, a través de la creación de un laboratorio virtual capaz de expandir las potencialidades analíticas y comunicativas implicitas en la ciencia social. Si consideramos literalmente el carácter constructivo y espacial del hipertexto, lo que hemos producido es una máquina deseante, un artefacto que en un ejercicio de construcción y simulación lleva adelante algunas de estas propuestas.

La conquista del espacio.

El juego empieza con la imagen de un satélite que recorre el espacio sobre el fondo circular del planeta Tierra emitiendo en todas direcciones la canción ÒThis is radio ClashÓ del grupo punk los Clash [58] . Las letras del título del CD-texto se escriben sucesivamente en la consola mientras el satélite surca el espacio hasta desaparecer de la pantalla:

<<FICCIONES SITUACIONISTAS: UNA DERIVA POR EL ESPACIO FUTURO DE LOS AGREGADOS DE DESEOS SUBJETIVOS. LA ARQUITECTURA DE EXPECTATIVAS ARTICULADAS Y LAS MAQUINAS DESIDERANTES COMO CONSTRUCTOS PILOTO PARA USO EN EL ARTE DEL URBANISMO UNITARIO>>.

Nos alejamos de la Tierra. Cesa la música. Ante nosotros, la infinita negrura. Ha empezado el viaje hacia los distintos universos. De repente, surge un octaedro compuesto por dos pirámides invertidas que contienen en cada cara la entrada de un mundo. Pulsamos sobre la cara que más nos atraiga y entramos en el que, para nosotros, es el primer mundo. El mensaje de llegada es una fotografía donde aparecen reunidos los situacionistas con la leyenda "Los situacionistas no somos cosmopolitas, somos cosmonautas". En la consola se nos pide para entrar una clave: el nombre de, al menos, una de las personas que aparecen en la foto. Si no lo sabemos, podremos acceder al texto que se muestra en la pantalla con una serie de informaciones sobre quiénes eran y qué hacían los situacionistas. No tenemos más que escribir el nombre uno de ellos y entramos.

Las distribuciones de los sectores depende del nombre que hatamos tecleado; según el personaje que haya sido seleccionado cambiará el orden de conexión entre los distintos mundos y, por tanto, las formas de acceder a ellos. El usuario no es en principio consciente, pero cada elección que haga va a tener una repercusión directa en el entorno. Por ejemplo, cada vez que nos trasladamos a otro mundo nos aparece una película; de ahí

tenemos que elegir al azar tres imágenes. Estas imágenes conformarán la clave que nos permite acceder al siguiente mundo [59] .

La consola se ha convertido en uno de los instrumentos más importantes para el desarrollo estético. Esta permite una interacción básica del usuario posibilitando la inserción del texto en cualquier momento, así como el recibo y envío de mensajes, avisos e incluso órdenes. Gracias a este objeto podemos superponer simultáneamente la imagen, el sonido y el texto, a la vez que intervenimos sobre los mismos. Aquí, la navegación a través de distintos niveles nos va a permitir también discurrir entre mundos, hallando en los textos pasadizos secretos entre unos y otros. Cuando encontremos los *password* podremos acceder al interior de estos mundos e interactuar con ellos, siendo otras veces meros espectadores que contemplan las particularidades de cada uno de los territorios.

Los distintos mundos

Hacer una descripción de cada mundo supone a su vez describir cada nivel de interactividad que tiene el usuario.

El submundo:

Aquí navegamos sobre un espacio pre-construido en el cual lo único que podemos hacer es vagar hasta que encontremos la salida. El ÒsubmundoÓ se asemeja formalmente a nuestro mundo cotidiano, en este lugar estamos a merced del espacio, obligados a las restricciones y mandatos que éste impone. Además, nos enfrentamos a una serie de trampas que nos dificultan el movimiento como, por ejemplo, los cambios repentinos en el espacio que nos obligan a volver hacia atrás. En este nivel, el usuario no puede transformar ninguno de los elementos que lo componen (carteles, señales...) y mucho menos intervenir sobre las características del mismo.

El puente:

El ÒpuenteÓ hace referencia a un mundo de paso donde tenemos que apropiarnos de los elementos que lo componen para alterar el espacio. Este mundo contiene huecos, lugares vacíos, tierras de nadie, donde el urbanismo todavía no ha ejercido su control. Frente a la homogeneidad cualitativa de espacios del mundo anterior, Òel puenteÓ gana en heterogeneidad así como en proliferación de espacios-huecos (no ocupados por el urbanismo o desechados por él) susceptibles de cualquier tipo de definición y ocupación [60]
.

El pasadizo situacionista:

En este mundo todo es posible: pintar sobre las paredes, los cuadros, alterar el espacio, coger elementos de las obras de los situacionistas. El Òpasadizo situacionistaÓ está compuesto de una serie de sectores con diferentes ambientes sobre un espacio ocupado. Entre ellos encontramos el sector ÒDebordÓ: espacio en forma de nave industrial cuyos elementos están en continua transformación excepto la pared del fondo que emite cortes de sus películas y detournement de anuncios. En este sector ÒEl gritoÓ de Munch cobra vida cantando punk, las letras del poema de Rimbaud sobre la comuna de Paris se alzan de nuevo en forma de barricada... O el sector ÒMasaÓ, compuesto por una habitación semi-cilíndrica con forma de escenario; en este plató, una animación nos muestra la continuas distorsiones de un agregado celular compuesto de múltiples rostros humanos; tratándose ante todo de un espacio ruidista en el que se superponen los más variados discursos y donde la decoración de la sala está compuesta de distintas esculturas biomóficas a lo Hans Arp.

El exterior:

Aquí simplemente nos asomamos al exterior de los mundos, a la nada. La única forma de contacto con los mundos será por medio de la consola, y la única manera de ÒentrarÓ del ÒexteriorÓ será respondiendo a las preguntas que nos hacen los tulpas [61] . En caso de que nuestras respuestas sean calificadas como satisfactorias podremos retomar el rumbo al siguiente mundo.

Las cartografías:

Estamos en el no-espacio, o más exactamente, en el entrecruzamiento de todos los espacios. Esta Òsala de mapasÓ nos permite alterar a nuestro gusto las relaciones entre los mundos dando lugar a relaciones inéditas que modifican la estructura del juego (conexión entre distintos mapas, alteración entre las relaciones de los mismos jugando con los factores de escala...).

El mundo de los tulpas:

A través de todo el juego los Tulpas han estado atacándonos o defendiéndonos según sus intereses. Este mundo representa el escenario del combate contra los Tulpas. Si ganamos, conseguimos el control sobre el juego y sus variables pudiendo establecer nuevas reglas.

Jakue Pascual & Alberto Peñalba.

[1] Uwe Lausen, n¼ 8 Internationale Situationiste, enero 1963.

[2] La propuesta metodológica que identifica los agregados de deseos subjetivos, está tomada de William Gibson (*Idoru*, Minotauro, Barcelona 1998) y tiene una larga tradición utópica especialmente en autores como Fourier y su mundo pasional.

[3] William Gibson, *Conde Cero*, Minotaruro, Barcelona, 1990, p. 250.

[4] Willian Gibson, *Neuromante,* Minotauro, Barcelona, 1989. Algunos de los autores catalogados dentro de esta corriente cyberpunk son, entre otros, Bruce Sterling, John Shirley, Michael Swanwick, Walter Jon Williams, William T. Wollman, Melissa Scott, George A. Effinger y Richard Kadrey. Y sus antecedentes se rastrean entre obras tales como
Limbo
(1952) de Bernard Wolfe (Ultramar, Barcelona, 1987),
ÁTigre! ÁTigre!
(1955) de Alfred Bester (Orbis, Barcelona, 1986),
La Naranja Mecánica
(1962) de Anthony Burguess (Minotauro, Barcelona, V» reimpresión 1988),
Expreso Nova
(1964) de William S. Burroughs (Minotauro, Barcelona, 1989),
ÀSueñan los androides con ovejas eléctricas?
de Philip K. Dick (Círculo de Lectores, Barcelona, 1991), o
Software
(1982) de Rudy Rucker (Martínez Roca, Barcelona, 1988).

[5] Jorge Luis Borges <<*El Aleph*>> en *Narraciones*, Salvat, Barcelona, 1971, p. 70.

[6] Franco Berardi, *Neuromagnma: Lavoro cognitivo e infoproduzione*, Castelvecchi, Roma 1995. Este autor procede de la contracultura italiana (Potere Operaio, A/traverso y Radio Alice). Tras derivar en los 80 por la ecología mental del centro Topia, desemboca en el análisis de la telemática y de fenómenos asociados a la misma como el ciberpunk o las mutaciones socioculturales. Berardi se interesa por el giro que están tomando las relaciones sociales y el modelo de actividad mental, apuntando que el proceso de producción se centra en la información (sistema tecno-mediático) que alimenta al imaginario colectivo. El punto de intersección, el núcleo del cambio de paradigma (neuromagma), se halla, según Berardi, entre la tecnomediomorfosis y el devenir de la mente interconectada. Lo que caracterizará al

neuromagma será la indiferenciación de las separaciones, contraposiciones, rupturas y superaciones. Las categorías, el estilo, el ritmo, las obsesiones y las espectativas de la Modernidad, ya no servirán para interpretar el mundo. Uno de los rasgos más evidentes del cambio que acontece será, para Berardi, la imposibilidad de explicarlo mediante el pensamiento histórico reductivo de la subjetividad ya que, en lugar de uniformidades, proliferan matices, en forma de multiplicidad de singularidades.

[7] Greil Marcus, *Rastros de Carmín*, Anagrama, Barcelona, 1993.

[8] André Frankin, <<Esbozos *Programáticos*>>, Internacionale Situationniste, n¼ 4, junio 1960, 16-18; Sediciones 11, Iru, Hondarribia, 1999, pp. 65-72.

[9] Alejandro Piscitelli, <<*Neobarroco, cyberpunks y la nueva frontera electrónica*>> en *CIBERCULTURAS: en la era de las máquinas inteligentes,*
Paidós, Barcelona, 1995, pp. 97-120.

[10] Hakim Bey, *T.A.Z. Zona Temporalmente Autónoma*, Talasa, Madrid, 1996, p. 152.

[11] Bruce Sterling, <<Prefacio>> a la colección de relatos de William Gibson de *Quemando Cromo*,
Minotauro, Barcelona, 1994, pp. 9-13. >>. Definición de <<hard>> de Miquel Barceló, <<Prefacio>> a la obra de Charles Sheffield, Las Crónicas de McAndrew, Ediciones B-Nova, Barcelona 1991, p. 5.

[12] Ibid., Bruce Sterling, <<Prefacio>>, Quemando cromo, 1994.

[13] William Gibson, *Monalisa Acelerada*, Minotauro, Barcelona, 1992, p. 60. Piscitelli lo explica así: <<Antes del advenimiento del *paradigma digital*,
saber quién era uno dependía de saber dónde se estaba (ubicado). Y estar era función del reflejo especular en el que los otros (...) nos instalaban. El ser y el estar -(...)- iban inextricablemente unidos. Al romperse este dique de contención físico y espacial, la carga

de la prueba que establecía que Òsoy donde estoyÓ se invirtió. Al desencajar la identidad de amarres físicos localizables en el espacio y ante la posibilidad de convertirnos en una persona o cosa a voluntad -(...)- nuestra identidad se difumina, multiplica, fragmenta y pluraliza>> (op. cit., 1995, pp. 108).

[14] William Gibson, *Luz virtual*, Minotauro, Barcelona, 1994, p. 109.

[15] El recurso a la babel de lenguas, a los argots suburbiales, a la mezcla idiomática y a la imposición ling istica como dominación imperial, está plenamente extendido en las obras de ciencia ficción. Uno de los ejemplos mejor estructurados lo encontramos en el argot <<nadsat>> hablado por los miembros la banda de *La Naranja Mecánica,* en donde Anthony Burggess construye toda una forma comunicativa con diccionario incluído (Minotauro, Barcelona, 1988). Otros textos en donde se aborda centralmente la cuestión del idioma son: *B*
abel 17
de Samuel R. Delany (Ultramar, Barcelona, 1989),
Empotrados
de Ian Watson (Orbis, Barcelona 1985), de Jack Vance
Los lenguajes de Pao
(Edic. B, Barcelona 1987),
Ambiente
(Ultramar, Barcelona 1990) de Jack Womack.

[16] La imaginería de William Gibson ubica un puente ocupado, por los desheredados de la sociedad de la segunda mitad del siglo XXI, en el centro de la trama de dos de sus novelas: << *Jhonny Mnemónico*>> (*Quemando Cromo*, op. cit., 1994) y *Luz Virtual* (op. cit. 1994); también podemos obtener una sugerente versión del primero de los relatos en el film *Johnny Nemónic*
(Roberto Longo, EE.UU., 1995). La primera de ellas tratará de un correo que transporta en su cabeza cientos de megabites de información y que termina su agotadora carrera en la arteria suburbana del puente, territorio de los contrainformativos Lo Teks, lugar bajo el que ha nacido Nighttown. En la segunda el ex-policía Rydell, en su derivar ex, se sumergirá en el laberinto de la <<zona suspendida>>, del puente de <<Lado Ciudad>>. Nosotros procederemos a ensamblar la atmósfera de estas historias de puente ocupado, con la recuperación alternativa de los espacios, con las propuestas de la arquitectura y del urbanismo ficción de los situacionistas y con el análisis crítico del Urbanismo Unitario.

[17] El papel de Constant es sumamente importante tanto en el plano de las ideas

situacionistas del Urbanismo Unitario como en el diseño de la arquitectura de esta corriente, como en los movimientos contraculturales posteriores (los provos holandeses, por ejemplo). Constant apuesta por la integración de la máquina en el U.U. y conecta vanguardias históricas referenciales (Dadá, Duchamp, De Stijl, constructivistas, Gilles Ivain, Asgern Jorn, Cobra e Internacional Letrista). (Constant, <<Sobre nuestros medios y nuestras perspectivas>>, I.S. n¼ 2, diciembre 1958; en la *La creación abierta y sus enemigos. Textos situacionistas sobre arte y urbanismo*, La Piqueta, Madrid, 1977, pp. 70-74). Constant presenta las primeras maquetas arquitectónicas del urbanismo situacionista en 1959 (reseñadas en << *Premiéres maquettes pour l«urbanisme nouveau* >>, Potlatch n¼ 30, 15 juillet 1959; *Potlatch (1954-1957),* Gallimard, Paris 1996, p. 287). Posteriormente nos acercará a la ficción, al gran juego del futuro que debe poner a su servicio a la tecnología punta -al igual que planteara Jorn- y crear las condiciones de realización del Hábitat Unitario, en la deriva de sus ciudades-laberinto (<< *Otra ciudad para otra vida* >>, IS n¼3 diciembre 1959; en *La creación abierta,* op. cit., 1977, pp. 115-119). Constant constata la tendencia natural del hombre a vivir en aglomeraciones y propone una alternativa a las ciudades funcionales, la de *la Òciudad cubiertaÓ*, como estilo metropolitano extrapolado del maestro Fourier. Esta será una <<construcción espacial continua, separada del suelo, que incluye grupos de vivienda y espacios públicos>>. Para Constant, la funcionalización de la circulación deberá llevar a ésta a pasar <<por debajo o por encima de las terrazas>>, con lo que <<la calle quedará suprimida>> en su sentido tradicional de mezcla de movimientos circulatorios. No se trata de volver a la naturaleza, se trata de vencerla sometiendo a voluntad el clima, la luz y el ruido, para así ofrecer una <<variedad inédita de sensaciones>>. Una vez establecidas las funciones, debe darse paso al juego con el uso imaginativo de las condiciones materiales. Constant sabe que la automatización puede hacer proliferar el ocio y permitir diversificar los comportamientos e incluso implicar un nuevo concepto de vivienda colectiva, por eso busca en su ciudad del futuro el mayor aprovechamiento del espacio, se enfrenta a la ciudad funcionalista de territorio social mínimo y establece su diseño de urbe como una continuidad sobre pilares, como <<un extenso sistema de construcciones diferenciadas de las que colgarán locales>> (*Diorama II* y *III*, 1964), para la vivienda, el ocio, la producción y la distribución. La planta baja estará destinada a la circulación y a las reuniones públicas, las terrazas serán territorios al aire libre destinados a los deportes, aterrizajes y al crecimiento de la vegetación. Los distintos niveles estarán comunicados por ascensores y escaleras para facilitar el acceso a todas partes y las plantas se dividirán en espacios comunicantes, acondicionados artificialmente, para posibilitar la creación infinita de ambientes que faciliten las derivas y los encuentros

azarosos, siendo transformados regular y conscientemente. Constant apuesta por la utilización de <<materiales ultraligeros y aislantes>>, que permitan construcciones <<con soportes muy espaciados>> a fin de superponer organizativamente la ciudad. Las extensiones de ésta serán variables e irán del barrio a la metrópoli. Constant señalará la actualidad de la investigación de los medios de creación de ambientes, y la influencia psicológica de éstos, con vistas a la realización de la ciudad del futuro y considerará que ésta es técnicamente viable, deseable desde un punto de vista humano e imprescindible socialmente. Para entonces, Constant ya había anticipado, según L. Andreotti, las fantasías megaestructurales de Archigram (Libero Andreotti y Xavier Costa eds., *Situacionistas: arte, política, urbanismo*, Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona, 1996, p. 18). Sus maquetas se retroalimentarán de sus escenarios previos, de la imaginería mecánico-arquitectónica y de sus exposiciones no figurativas cercanas a De Stijl (como *Composición de cuadrados* 1952). El paso posterior es sumergirse en esculturas neoconstructivistas como *Construcción con planos trasparentes* (1954), *Construcción con planos curvos* (1954) o *Construcción con cubierta doblada* (1955). Pero será en 1956 con *Ambiance de Jeu*, cuando Constant dote de volumen a su geometría y vaya eliminando progresivamente el plano vertical en favor del horizontal.

Esta obra será contemporánea de la *Exploración del espacio* (1955), del *Recipiente solar* (1956), de la *Nébuleuse mécanique* (1958) o de la *Composición espiral suspendida* (1958), donde se levantan las bases de la serie de esculturas arquitectónicas que conformarán New Babylon. Constant conecta con las teorías del juego de Huizinga y de la centralidad de lo cotidiano de Lefebvre. Con Gallizo y sus gitanos entra en relación en Alba; de ahí surge la *Maqueta para un campamento de gitanos* (1958), donde ya se proyecta el carácter provisional de una estructura arquitectónica impregnada de un carácter tribal y nómada. A esta escultura seguirá toda una serie de maquetas que irán construyendo los ambientes de un nuevo hábitat urbano, *Ambiance de départ 1958, Sector Amarillo* 1958 (*<<Descripción de la zona amarilla*>>, I.S. n¼ 4, junio 1960; en L. Andreotti,

Teoría de la deriva
, op. cit., 1996, pp.102-103),
Sector Rojo 1958, Sector Oriental 1959, Spatiovore 1959, Sector Suspendido 1960
), la
New Babylon
vista como una <<extensión geográfica indefinida, carente de centro y de periferia>> (
New Babylon
, litografía 1963, foto-collage
La línea sin fin
).

[18] Enzensberger es tajante sobre esta cuestión y expresa lo que piensa por boca de la antropóloga Gaurich: <<Los políticos no lo entienden, los arquitectos no lo entienden, y quien menos lo entiende es la izquierda: Áque la casa puede significarlo todo y que, cada vez más, todo lo significa! Hace mucho tiempo que esto es conocido gracias al psicoanálisis. La casa significa la cama, el poder, la mujer, Ála tumba! Es el lugar donde el hombre come, jode, duerme y caga, es su fortaleza su obra de arte, su fetiche, su escombrera, su cofre del tesoro, su chimenea, su altar, su cueva, la caja de los sentimientos, de sus sueños, de sus dolores, de sus esperanzas, de sus depresiones...>>. Hans Magnus Enzensberger,
Migajas políticas
, Anagrama, Barcelona 1984, p.142.

[19] Le Corbusier plantea claramente que las claves del urbanismo están contenidas en cuatro funciones: habitar, trabajar, recrearse y circular. También indica que el ciclo de las funciones debe ser regulado, economizando el tiempo, a la vez que situa a la vivienda en el centro, como punto de conexión de las preocupaciones del urbanismo. Le Corbusier, *Pr incipios de urbanismo*
, Ariel, Barcelona 1971.

[20] No sólo los relatos ficticios de Gibson dejan entrever esta dualización social, la tensión hacia las rentas y los privilegios extremos. Algunas obras que tratan directamente el tema de la exclusión social bipolar son: *Las Torres del olvido* de George Turner (Ediciones B, Barcelona 1989), donde se plantea la existencia de una sociedad dividida en dos grandes grupos, entre los que se ubica una delgada capa de transición depresiva, los que tienen un trabajo (supra) que les permite acceder a una serie de servicios y los habitantes de las grandes torres semisumergidas, por el crecimiento de las aguas tras el deterioro ecológico, que carecen de él (infra). No obstante, Turner es capaz de repensar estructuras de solidaridad incluso en la miseria, ubicando puntos conectivos que actúan como interfaces entre ambos mundos. En
Limbo

(op. cit. 1987), la parodia de la distancia se coloca en la automutilación que establece posiciones en la jerarquía social y evita la agresiva autodestrucción humana. Frederick Pohl y Cyril K. Kornbluth (
Mercaderes del espacio
, Minotauro, Barcelona 1988) traman una sociedad publicitaria extrema, en cuyo fondo se encuentran los trabajadores como sujetos pasivos de la misma. En
La pianola
de Kurt Vonnegut Jr. (Bruguera, Barcelona 1977) el trabajo de las personas no es necesario, dada la total automatización de la estructura productiva, y las tareas se vuelven absurdas en el mantenimiento de su lógica alienante y excluyente.
El mundo interior
de Robert Silverberg (Orbis, barcelona 1985) está estructurado de arriba a abajo en mastodónticos edificios, en los cuales la ascensión de planta es sinónimo de mejora de posición social. Algo similar ocurre en
Ora:cle
de Kevin O«Donnell (Ultramar, Barcelona 1987), entre quienes están o no conectados a la red.

[21] Luz virtual, op. cit. 1994, p. 145. Gibson intuye que el interfaz existente entre ambos tipos de personas es como una membrana, a la manera del barroco, como una frontera con puntos de conexión proyectivos y receptivos. Una excelente interpretación de esta idea la tenemos en *El pliegue*, donde Gilles Deleuze aborda el pensamiento de Leibniz (Paidós, Barcelona, 1989).

[22] Guy Debord, <<Perspectivas de modificaciones conscientes de la vida cotidiana>>, I.S. n¼ 6, agosto 1961; en *La creación abierta y sus enemigos*, La Piqueta, Madrid 1977, pp. 212; reproducido también en Sediciones 11, op. cit. 1999, p.45.

[23] Aquí estamos aludiendo primeramente a la cobertura de las necesidades <<naturales>> inmediatas, en el sentido que Marx otorga a éstas en los Grundisse diferenciándolas de las necesidades <<producidas por la sociedad>>. Karl Marx, *Elementos fundamentales para la crítrica de la economía política*
, S. XXI, Madrid 1989, p. 14.

[24] La elección del nombre de Skinner por parte de Gibson, para adjudicárselo al viejo protagonista de *Luz Virtual*, no es casual y denota su perfecto conocimiento de los entresijos de la utopía científica y de las prácticas contraculturales norteamericanas. Este personaje cuasi-mítico, por ser uno de los pocos supervivientes años después de la

ocupación del puente, tiene el aspecto de un antiguo hippie. La asociación de la utopía de Skinner y de la comunitariasta hippie, viene dada por la relación existente entre el planteamiento del primero de un modelo ideal de estructura social regulada, conducido en la definición de todos sus aspectos hacia un fin de perfección convivencial (B.F. Skinner, *Walden Dos*, Orbis, Barcelona 1985), y la puesta en marcha, durante los años de la contracultura americana, de muchísimos experimentos comunalistas. De entre todas estas experiencias comuneras destacaba la de Twin Oaks en Virginia que, en su intento de establecer una comunidad perfecta, se inspiraba en Skinner adoptando el seudónimo de Walden Dos, entresacado del experimento literario-utópico de ingeniería social planteado por este psicólogo. Esta experiencia será analizada por su propia fundadora Kathleen Kinkade en *Un experimento <<Walden Dos>>* (Kairós, Barcelona 1980; también será comentado por Keith Melville, en *Las comunas en la contracultura*, Kairós, Barcelona 1980).

[25] Luz Virtual, op. cit. 1994, p. 104.

[26] Ibid, p. 106. La medidas policiales apuntadas por Gibson en materia de multitudes son una simple proyección de las existentes en la actualidad en Occidente. Observemos, por ejemplo, lo que dice Art.19.1. de la denominada Ley Corcuera: <<Los agentes de las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad podrán limitar o restringir, por el tiempo imprescindible, la circulación o permanencia en vías o lugares públicos, en suspuestos de alteración del orden, la seguridad ciudadana o la pacífica convivencia cuando fuere necesario para su restablecimiento>>. También nos parece interesante apuntar un ejemplo clarificador, a modo de metáfora de puente protector, que puede hacerse extensible a multitud de experiencias juveniles. A finales de los 80, en el periodo inmediatamente previo al estallido social de la Poll Tax en Inglaterra, los grupos de jóvenes se juntaban en los espacios vacíos existentes bajo las vías elavadas de las autopistas para realizar partys. Un equipo de musica conectado a una batería de automóvil, un disjockey rapeando sobre un sonido y cervezas, eran la manera de eludir las restricciones a sus locales impuestas desde la lógica política de control del espacio.

[27] Ibid, p. 107.

[28] Jugamos con la categoría de <<asociación>> de Ferdinad T□nnies (*Comunidad y Asociación*, Península, Barcelona 1979), relacionando con el proceso de complejización social la

periferización que, en sentido interno y externo, produce la centralidad de la metrópoli y su city.

[29] Quien haya conocido una casa, un pueblo ocupado o un gaztetxe, sabrá perfectamente a qué nos estamos refiriendo y percibirá que el caso del puente de Gibson no es más que una extrapolación futurista, exagerada en sus dimensiones, de este tipo de procedimientos de reciclaje de materiales varios y de ensamblaje de los mismos, por parte de personas que colaboran en las distintas partes de un proyecto percibido a la vez colectiva e individualmente, como cobertura de necesidades de supervivencia, ocio y refugio.

[30] Lo mismo que un laberinto-gaztetxe o un laberinto-okupa (casa o aldea), pero en la escala mayor de una nueva ciudad (El Puente o Nighttown). No debemos olvidar que las experiencias laberíntico-ocupacionistas de los kabuters de Amsterdan y del Berlín del movimiento alternativo (con sus prototipos experimentados en los 60, con sus puestas en marcha en los 70, con su cénit de los 80 y con su aniquilación en los 90) adquirieron dimensiones impresionantes, englobando a miles de locales edificios y personas. Tampoco es desdeñable la estructura de gaztetxes surgidos en Euskal Herria en los años 80, teniendo en cuenta que en 1987 habíamos censado medio centenar.

[31] En nuestro caso <<ficticio>> volvemos al concepto de necesidades <<producidas por la sociedad>>, planteado por Marx en los Grundisse, matizando su surgimiento en una economía paralela y subterránea establecida en las márgenes estructurales del sistema capitalista.

[32] Gibson comienza adjudicando el término de Thomasson a un jugador de beisbol, contratado espectacularmente en 1982 por los Gigantes de Yomuri y cuyo resultado es mediocre. Posteriormente adoptará el sentido dado por un supuesto escritor-artesano para describir ciertos monumentos inútiles y sin sentido del paisaje urbano que, inexplicablemente, tienen una dimensión artística. El concepto deriva por nuevas acepciones recogidas en la obra de ficción, *Luz Virtual*, y analizadas por Gendai Yogo Kisochishiki en *El conocimiento básico de los términos modernos.*
Un ejemplo de deriva psicogeográfica de un situacionista profesional nos lo ofertará el dibujante de cómics Enki Bilal, con la creación de un personaje innombrado que atraviesa el conflicto inscrito en sus obras:
El Navío de piedra
,

Los Comandos del Orden Negro
o
La ciudad que nunca existió
. Otro caso será el planteado por un supuesto colectivo, Luther Blissett, que en su texto *Mind Invaders. How to Fuck (with) the Media* (Castelcecchi 1995) pone en circulación la leyenda metropolitana de Ray Johnson.

[33] Skinner nos recuerda a un Debord que intenta establecer articulaciones psicogeográficas (ejes de paso, salidas, defensas) que confirmen la hipótesis de la existencia de <<plataformas giratorias psicogeográficas>>, para así realizar una <<cartografía influencial>> con la ayuda de <<viejos mapas, fotografías aéreas y derivas experimentales>>. Debord pretenderá disminuir, hasta su eliminación, los márgenes fronterizos que rodean las unidades atmosféricas y de vivienda. (G.E. Debord, << *Teoría de la deriva* >>, Les Lèvres Nues n¼ 9, Bruselas, noviembre 1956; reimpreso en I.S. n¼2, diciembre 1958; en *La creación abierta,* 1977 , p. 61-69).

[34] Abordar el panorama contrainformativo es una tarea ardua, por eso aquí nos contentaremos con poner algunos ejemplos dispersos como el de Mario Maffi (*La cultura underground* , Anagrama, Barcelona 1975) que abunda sobre los casos de contracomunicación que tienen lugar en los años de la contracultura anglosajona. Un clásico sobre el tema de una radio libre es el de *Alicia es el diablo* (VV.AA., Hacer, Barcelona 1981). Un tratamiento más amplio sobre la radiodifusión, con la inclusión de algunas interpretaciones indispensables del tema (Bertolt Brecht, Boris Vian, Frantz Fanon, Umberto Eco, Félix Guattari...), se aporta en *De las ondas rojas a las radios libres* (Lluis Bassets (de.), Gustavo Gili, Barcelona 1981). Sobre la contrainformación telemática y la práctica hackers y ciberpunk, nos remitimos a los ejemplos que se aportan en el trabajo de Unai Guerra, << *Internet: el ojo del Gran Hermano* >> (Facultad Bellas Artes de Bilbo, no editado). Para el caso vasco existe un texto donde se realiza una interpretación que ubica las prácticas contracomunicativas de las radios libres,

los fanzines y los grupos de rock en el ámbito de los sucesivos movimientos de resistencia social y juvenil de los últimos años (Jakue Pascual, *Telúrica Vasca de Liberación*, Likiniano, 1996). Sobre el caso concreto de los fanzines vascos en el periodo inmediatamente anterior al actual, ver: Carlos Egia, Javier Bayón, *Contrainformación. Alternativas de comunicación escrita en Euskal Herria*, Likiniano, Bilbo 1997. Uno de los clásicos por excelencia de la teoría contrainformativa es el texto situacionista: << *ALL THE KINGÕS MEN* >>, I.S. n¼ 8, Enero 1963 (reproducido en *Textos situacionistas. Crítica de la vida cotidiana*, Cuadernos Anagrama, Barcelona 1973 y en *La creación abierta*, op. cit., 1977, pp. 288-295).

[35] Nos referimos evidentemente a la -en principio- feliz historia de Johnny (narrada en << *Johnny Mnemónico* >>, op. cit. 1994 y versioneada en el film de Longo), cuyo desenlace narra Molly sucintamente en *Neuromante*.

[36] Para sumergirnos en un *Viaje alucinante* (en alusión al film de Richar Fleischer -E.UU. 1966- donde son miniaturizados, nanotizados, un equipo médico y un submarino para introducirlos en un cuerpo humano) proponemos con Piscitelli (<< *Nanotecnología, diseño y reconversión industrial de segundo tipo>>,* cap. 2¼, op. cit. 1995) una lectura sobre lo cierto y lo imaginario de la nanotécnica y de la investigación sobre variantes estructurales.

[37] Aspecto ya anteriormente planteado por situacionistas como Jorn. Asger Jorn, <<Los situacionistas y la automatización>>; en La creación abierta y sus enemigos, op. cit, 1977, pp.38-43.

[38] *Luz virtual*, op, cit. 1994, p. 163.

[39] Que se basarían -según la concepción de lo espectacular integrado de Guy Debord-

en la falsedad sin posibilidad de réplica, en la inexistencia de feed-back entre producción y recepción de informaciones y en la no equivalencia en el control del medio (*Comentarios sobre la sociedad del espectáculo*
, Anagrama, Barcelona 1990). Un ejemplo caricaturesco de lo dicho lo tenemos en las informaciones facilitadas a los medios de comunicación, tras el desalojo del Gaztetxe, por el Jefe del Gabinete de Información y Relaciones Públicas de la Alcaldía del Ayuntamiento de Bilbao, el 10 de noviembre de 1992: <<El local se encontraba en un estado deplorable de suciedad, y han sido encontrados seis tubos para lanzar cohetes, diversos cohetes, palos, una gran cantidad de botellas de alcohol y hasta un esqueleto humano>>.

[40] Ibid, p. 165.

[41] Las alternativas al urbanismo pasarán -para Jorn del Movimiento Internacional por una Bauhaus Imaginista- por la crítica al funcionalismo, por la concepción dinámica de sus propias formas y por la construcción de una unidad ambiental que fije un nuevo modo de vida (Asger Jorn, <<Une architecture de la vie>>, extracto de *Image et Forme*, publicado en Potlatch n¼ 15, 22 décembre 1954;
Potlatch 1954-1957,
Gallimard, Paris 1996). Siendo lo importante -para el letrista Debord- la pasión por el juego, entendido como fundamento moral, que orienta la aproximación entre la ordenanción arquitectónica arbitraria y el escenario de la aventura de la vida; indicando, a su vez, que algunas aproximaciones barrocas a este modelo de arte integral, son los castillos de Luis de Baviera o los pasadizos laberínticos del dadaísta Kurt Schwitters. De lo que se tratará, en definitiva, es de trazar los puntos que permitan obtener una perspectiva amplia, para así tomar consciencia de los elementos que conforman una situación, o -dicho de otra manera- de aproximarse al conocimiento de las leyes generales que rigen el azar. Para Debord todo está relacionado y sigue una lógica, aunque ésta sea esquiva, como el ejemplo del nombre de un bar denominado
Au Bout du Monde
, situado en una zona limítrofe de un barrio parisino de ambiente nocturno (Guy debord, <<L«architecture et le jeu>>, Potlatch n¼ 20, 30 mai 1955). Un caso similar a éste lo tendríamos en el bar Dadá de Gasteiz que, casualmente, fue uno de los primeros focos de la movida punk y contrainformativa de esta ciudad vasca en la primera mitad de los 80. Pedro Espinosa, Elena López,
Hertzainak: La confesión radical
, Aianai, Vitoria 1993.

[42] *Johnny Mnemónic*, op. cit., 1994, p. 23.

[43] <<*Die Welt als Labryrinth*>> (I.S. n¼ 4, junio 1960; *La creación abierta,* op. cit, 1977, pp. 124-128).

[44] *Luz Virtual*, op. cit. 1994, pp. 191 y 193.

[45] Constant, para llevarnos por el laberinto, debe explicar (desde su *Labyratoire* 1962) qué entiende por Principio de Desorientación (Constant, <<
El principio de la desorientación
>>; en Libero Andreotti y Xavier Costa,
Situacionistas: arte, política, urbanismo
, Museu d«Art Contemporani de Barcelona, 1996, pp. 86-87). Las ideas que aquí se acometen sobre el espacio estático y el dinámico y el laberinto clásico y el dinámico ya se plantearon en el escrito de Constant, <<
New Babylon
>>, 1974 (reproducido en
Teoría de la deriva
, op. cit 1996, pp. 154-170). Constant aborda el <<espacio estático>> indicando cómo, para el utilitarismo, la construcción sigue un principio de orientación, ya que si no el espacio no podría funcionar como lugar de trabajo. Además, debido a que el uso del tiempo funciona con criterios de minimización de los desplazamientos, el espacio, para Constant, se valora en función de este objetivo. Así, es en el <<espacio dinámico>> de la sociedad lúdica, donde el principio de orientación pierde su sentido ante las fuerzas desatadas de las masas creadoras. El homo ludens, al no necesitar desplazarse con rapidez, intensificaría el uso del espacio como terreno de juego y aventura. La desorientación favorece un uso dinámico del tiempo y del espacio. El laberinto, en opinión de Constant, se convierte en un mecanismo para la obtención consciente de la desorientación, considerando que el laberinto clásico es determinista y que su planta es simple porque no deja escoger el camino. Constant reconoce que posteriormente se han diseñado laberintos más complejos con pistas o caminos cegados, pero insistirá en que en ellos sólo hay un camino correcto hasta el centro del laberinto clásico. El laberinto dinámico, por contra, responde a que <<la liberación del comportamiento exige un espacio social>>, no existiendo un centro al que llegar sino una multiplicidad de puntos centrales en movimiento. Ya no se tratará de perderse sino de <<encontrar caminos desconocidos>> en una estructura que cambia con los extravíos, como <<proceso ininterrumpido de creación y destrucción>>. Constant advierte que no se conoce nada de este laberinto y que es inútil proyectarlo si no se practica; incluso, es <<imposible>> en una sociedad utilitarista y no así en la lúdica, donde la urbanización adquirirá <<automáticamente>> el carácter de laberinto dinámico. Constant extenderá la definición del Urbanismo Unitario a la arquitectura y añade que la <<creación y recreación continua de los modos de comportamiento requieren la construcción y la reconstrucción infinita de sus decorados>>. El experto en dédalos Jean Clarence Lambert va a sumergirnos en la aparente confusión del laberinto de Constant, en su <<mito director>>. Hemos visto cómo, para Constant, el laberinto nos presenta una concepción dinámica del espacio.

Opinión compartida por Lambert, que lo concibe como una <<estructura de organización mental>> y como un <<método de creación>>, vagabundeo, error y no salida, trayecto, escapada y reclusión, comunión y soledad. (Jean-Clarence Lambert, <<
Constant y el laberinto
>>,
Situacionistas: arte, política, urbanismo
, op. cit., pp. 95-109; con Janet Bord tiene publicado (París 1977)
Labyrinthes et dédales du monde
; además de ser el organizador del
Festival del Laberinto
de 1984 de París y Lisboa). Un proyecto frustrado de laberinto en el Stedelijk Museum y, tras haber realizado Constant sus primeros bocetos y maquetas, la Nueva Babilonia crece jugando, conectando formas en un espacio-laberinto que se trasforma permanentemente, se amplía en sus percepciones y se desarrolla incesantemente: Una maqueta de aluminio (
Gran Labyr
1960), una serie de litografías (
Labyrismes
1963) y el
Laberinto de escaleras
(
Leiterlabyrinth
1967). Constant y su faceta de agitador que nos llevará a establecer relaciones entre su persona e intentos de transformación social, como los provos de Amsterdam, que comenzarán ocupando una plaza y acaban creando el Estado Libre de Orange. Por eso, no es raro que tras Mayo del 68 el agitador pintara una
Oda al Odeón
(1969), como si reviviera el laberinto del teatro ocupado por los estudiantes, el espacio donde se reuniera provisionalmente su asamblea general, el acontecimiento consejista, la vuelta del las comunas parisinas, la de 1792 y la de 1871. Constant es un hacedor de laberintos:
Espacio laberíntico
y
Entrada al laberinto
. Y sus estudios psicogeográficos se plasmarán en maquetas, sectores de maquetas, ciudades de maquetas y planos laberínticos, como el de los
Sectores agrupados
(1959) de New Babylon,
New babylon Nord
(1958) y la serie New Babylon Amsterdam, Barcelona y París (1963). Constant es un diseñador de espacios comunes de juego. Su obra se realiza a modo de un laberinto dinámico que abduce hasta a su pintura hacia el lugar de los infinitos posibles. Lambert dirá que la pintura de Nieuwenhuys entra en el laberinto dramatizándolo, como espacio interior en el que se diluyen las formas y las fronteras entre los consciente y lo inconsciente. Y Constant sigue investigando, experimentando los deseos, sensaciones que lo arrastran desde la constructividad de la nada, de una tierra de nadie que es ocupada por el dédalo (

Terrain vague
1973), hasta una Ariadna que ha perdido el ovillo, como territorio de reminiscencias duchampnianas, en el
Espacio erótico
(1971) del minotauro, para hacerse barroco en los pliegues de
La blusa húngara
.

[46] Ibid, p. 245.

[47] Anteriormente ya habíamos realizado una primera y fructífera incursión en forma hipertextual en Jakue Pascual & Alberto Peñalba, *El juguete de Mari*, Likiniano, Bilbao 1999. Tras publicar este libro de antropología política, realizamos una sugerente ampliación del mísmo en soporte hipertextual-CD, en la que además de incluir los vínculos típicos entre el texto y las imágenes, se introducían animaciones, juegos, fotomontajes y películas que permitían hilar circularmente distintas partes de lo escrito con el recurso de la aproximación visual al conocimiento por medio de las imágenes.

[48] Alejandro Pisticelli, *Ciberculturas. En la era de las máquinas inteligentes*, Paidós, Barcelona 1995, p. 181.

[49] Benjamin Woolley, *El universo virtual*, Acento, Madrid, 1994, p. 135.

[50] Jorge Luis Borges, *La Biblioteca de babel*, Alianza, Madrid, 1971.

[51] Para esta diferenciación nos remitimos a Romás Gubern, *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto,*
Anagrama, Barcelona, 1996, p. 8.

[52] La expresión del <<paso al noroeste>>, resucitada por los situacionistas (<<El Urbanismo Unitario al final de los años cincuenta>>, I.S. n¼3, diciembre 1959) es tremendamente sugerente como metáfora de transgresión del laberinto como frontera, en la

que el deseo se extravía de su ser domesticado. Una breve deriva situacionista por esta expresión nos permitirá acercarnos a diferentes intérpretes: A Thomas de Quincey que en las *Confesiones de un inglés comedor de opio*, (Alianza, Madrid, 1987) busca su paso al noroeste. A King Vidor, y su film épico *Northwest passage* (USA 1940), en el que los rangers de Rogers encuentran el pasaje entre las montañas para infiltrarse a través de la frontera india. A Kim Stanley Robinson y a su ficción *Antártida* (Minotauro, Barcelona, 1999, p. 249) donde se señala a Amundsen como un hombre del norte que paradójicamente, habiendo descubierto el Paso del Noroeste, fue el primero en llegar al polo Sur. A Hakim Bey y a su interpretación de Croatan, sobre la atracción de lo salvaje y el paso al otro lado de la línea divisoria; así como a sus asociaciones con las utopías piratas de la isla de la Tortuga (TAZ, op. cit. 1996). De éstas últimas, existen múltiples versiones como la de la Libertatia del capitán Mission (Daniel Defoe, *Historia general de los robos y asesinatos de los más famosos piratas*, Valdemar Madrid 1999) o la de Barataria de Laffitte (Francisco Mota, *Piratas en el Mar Caribe*, Casa de las Américas, La Habana 1984). En este sentido resulta muy interesante la interpretación que Negri reliza del poder constituyente en la revolución americana y su indicación de que éste <<pone la libertad como frontera, como su frontera>> (Antonio Negri, *El poder constituyente*, Libertarias, Madrid 1994).

[53] Esta manera de funcionar se está extendiendo rápidamente en Internet gracias al sistema de código abierto, siendo el sistema operativo Linux su máximo exponente. Linux es un sistema operativo gratuito en el que cualquiera puede acceder al código y mejorarlo poniendólo de nuevo al alcance de todos en la red. Este sistema basado en la cooperación y la puesta en común para uso y disfrute de todos ha alcanzado un éxito sin precedentes en la red cuyo resultado es la mejora y expansión del sistema Linux a gran velocidad.

[54] <<Coja un periódico. Tome unas tijeras. Elija en el periódico un artículo de la longitud que pretenda dar a su poema. recorte el artículo. Recorte luego con cuidado cada una de las palabras que forman el artículo y métalas en una bolsa. Agítela suavemente. Ahora saque cada recorte uno tras otro. Copie concienzudamente en el orden en que hayan salido de la bolsa. El poema se parecerá a usted. Y es usted un escritor infinitamente original y de una sensibilidad hechizante, aunque incomprendida del vulgo>>. Tristan Tzara, *Siete manifiestos Dada*, Tusquets, Barcelona 1987, p. 50. El uso del término cut-up no se lo debemos a Tzara sino a William Burroughs y Brian Gysin, quienes en 1952 propusieron esta denominación para el uso sistemático de la técnica avanzada por el dadaísta.

[55] El término de ciencia nómada fue propuesto por Deleuze y Guattari en *Mil Mesetas*. En este texto establecieron las diferencias entre los dos tipos de ciencia, el oficial y el nómada en base a cuatro puntos: 1.- El modelo de la ciencia nómada sería hidraúlico frente al ser de la teoría de los sólidos en el que se basa la ciencia oficial y que considera a los fuídos como un caso particular. 2.- La ciencia nómada supone un modelo de devenir y de heterogeneidad frente a una ciencia oficial que se apoya en un modelo estable, idéntico y constante. 3.- El modelo de la ciencia nómada será turbulento, como espacio abierto en el que se distribuyen las cosas-flujo; la ciencia oficial en cambio supone un espacio cerrado para cosas lineales y sólidas. 4.- La ciencia nómada se basará en un modelo problemático donde las figuras sólo serán consideradas en función de los afectos que se producen en ellas, secciones, ablaciones, adjunciones, proyecciones; yéndose de un problema a los accidentes que lo condicionan y lo resuelven, pues el problema no es un obstáculo sino la superación del obstáculo, una proyección; la ciencia oficial, en cambio, es teoremática, pues el teorema es del orden de las razones donde se va de un género a sus especies por diferencias específicas y de una esencia estable a las propiedades que derivan de ella por deducción. Gilles Deleuze y Félix Guattari,
Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia
, Pre-textos, Valencia, 1997, p. 369.

[56] Michel Maffesoli, *El conocimiento ordinario*, Fondo de Cultura Económica, México 1993, p. 110. A este respecto Maffesoli reivindica la oportunidad metodológica de la analogía, que <<aglutina y une con una línea punteada situaciones aparentemente inconexas>>, y la relaciona con el collage, como técnica dadaísta y surrealista, que <<reúne en un solo movimiento formas y contenidos que, aunque separados, forman parte de la estructura del mundo de determinada época>>. Para Maffesoli el collage opera como metáfora que une y que <<transporta a un mismo lugar. Para este autor el <<collage mezcla los géneros sin preocuparse por sun economía o su lógica propias>>.

[57] Constant define en su escrito *New Babylon* al Homo Ludens como el ser humano que juega frente al Homo Faber que hace de la utilidad <<el criterio principal en la valoración del hombre y su actividad>>. Este paso del Homo ludens al Homo faber supone <<la liberación del potencial lúdico del hobre (que) está directamente relacionado con su propia liberación como ser social>>. Se trata del paso de la sociedad utilitarista a la sociedad lúdica donde <<asistiremos a un proceso ininterrumpido de creación y de re-creación, basado en una creatividad generalizada (y colectiva) que se manifiesta en todos los campos de la actividad>>.

[58] Satélite inspirado en el transbordador espacial rastafari denominado Marcus Garvey en

la novela *Neuromante* de Gibson.

[59] Como recurso tomado del film *Johnny Nemonic* de Longo.

[60] Gilles Deleuze y Félix Guattari definen en *Mil Mesetas* estos dos tipos de espacios como Espacio liso y Espacio estriado, dónde el primero se explica como un espacio abierto en el que se distribuyen las cosa-flujo según un modelo turbulento mientra que el segundo es un espacio cerrado compuesto por un continuum de objetos.

[61] <<Conozco a un tipo del Tíbet que hacía trabajos de hardware para los jockeys; él decía que eran tulpas. (...) Una tulpa es una forma de pensamiento, digamos. Superstición. Las personas realmente poderosas pueden dividirse y producir una especie de fantasma, hecho de energía negativa>>. William Gibson, *Conde Cero*, Minotaruro, Barcelona, 1990, p. 250.