

De las salas de control a las salas de situación

José Pérez de Lama / hackitectura.net, 2009

1 / Mapas y salas de control

En una conferencia titulada *Envueltos en imágenes*, pronunciada en Sevilla en 2007, Beatriz Colomina llamaba la atención sobre los trabajos de Charles y Ray Eames y su vinculación con lo que denominaba *situation rooms*, identificando estas producciones como el origen del mundo de las imágenes que hoy habitamos.

La profesora Colomina explicaba la participación secreta de arquitectos y diseñadores como Buckminster Fuller en el desarrollo y el concepto de los primeros *war rooms* durante la Segunda Guerra Mundial, salas con mapas y proyecciones desde las que los estados mayores militares y políticos monitorizaban y dirigían el teatro de operaciones de la guerra.

Estas salas están directamente relacionadas con las salas de control desde donde se dirigían (command and control) las grandes industrias o centrales energéticas del fordismo, pero también con las cartografías sobre las que se planificaban históricamente las estrategias y tácticas militares; y con los mapas urbanísticos por medio de los cuales desde el siglo 19 se planifican y controlan las transformaciones territoriales de la metrópolis moderna.

En 1959, Charles y Ray Eames, junto a Buckminster Fuller y otros colaboradores, instalan en Moscú un dispositivo mediático que según Colomina está directamente inspirado en las experiencias de la guerra de Fuller. Se trataba de una enorme cúpula geodésica, sobre la cual estaban fijadas 7 pantallas en las que los Eames proyectaron *Glimpses of the USA*, una producción audiovisual compuesta de series simultáneas y velocísimas – para la época – de diapositivas con las que presentaban al público moscovita los avances tecnológicos de los Estados Unidos. Dado que la URSS, que recientemente había lanzado al espacio el Sputnik, llevaba ventaja en la carrera de la gran tecnología militar e industrial, el slideshow de los Eames se centró en una operación de imagen en la que la tecnología se presentaba al servicio de la vida cotidiana, del sueño americano – electrodomésticos y automóviles destacaban sobre todo lo demás – incorporando el mundo de la producción mediática de subjetividad, tal como los entendemos hoy, al marco del situation room. Adelantándose a la textura de nuestra presente condición, la velocidad y simultaneidad de imágenes, el carácter inmersivo, y la consecuente imposibilidad de concentrarse en un discurso, en el sentido que hasta entonces había tenido el término, eran parte central de la propuesta de comunicación-producción de subjetividad de los Eames. Colomina describe el dispositivo mediático de los Eames como un arma devastadora en el contexto de la Guerra Fría.

Esta nueva arquitectura mediática de los Eames y Fuller en Moscú no está ya exclusivamente compuesta de elementos tectónicos, sino que en ella el espacio en su sentido tradicional se ensambla con hardware, software e imágenes para dar lugar a una nueva experiencia del mundo (1).

2 / De las salas de control a los *situation rooms*

Desde entonces los *situation rooms* o salas de situación se han multiplicado y diversificado, y han multiplicado sus capacidades. Continuando con el modelo clásico (el asociado al teléfono rojo del *Dr. Strangelove* – Kubrick, 1964) encontramos salas de control en las centrales nucleares, en los estudios de televisión o en la gestión de la ISS (International Space Station). Y sin embargo, cada vez más, el proyecto de centralizar el *command and control* se enfrenta a procesos cuyo despliegue escapa progresivamente de los esquemas lineales propios del mundo de la producción industrial fordista. Estos procesos devienen reticulares, de geometrías continuamente variables, víricos, proliferantes, catastróficos... Las nuevas salas de situación las encontramos en los centros de tráfico de las metrópolis, en las salas que centralizan el control fronterizo (en El Estrecho o en la frontera EU-México), en las centrales policiales de ciudades como Los Ángeles con su red de cámaras de videovigilancia, helicópteros y *rapid deployment units*... (Soja, 2000) Y suponemos que también en los centros que intentan gestionar las redes de comunicación y de energía, las grandes multinacionales, las bolsas o los nuevos conflictos bélicos como el de Irak, el de Gaza o la llamada guerra global contra el terrorismo.

Otra aspecto a destacar es el crecimiento exponencial de la capacidad de los *operation rooms* de recoger datos y actuar a distancia y en tiempo real, – gracias a la combinación de la digitalización de datos, la proliferación de las redes de comunicación, la miniaturización electrónica (sensores y actuadores) y la comunicación inalámbrica (satélites, telefonía, etc. - Mitchell, 2003).

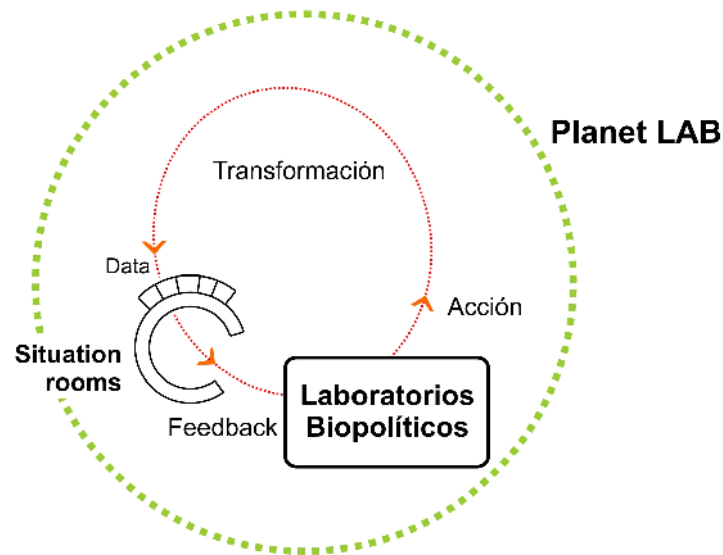
Las formas de actuación en este nuevo escenario reticular, global y complejo, también son nuevas y en lugar de sistemas de tipo arbóreo y relaciones directas de causa-efecto, aparecen nuevos conceptos y herramientas como planeamiento estratégico, oportunidades y amenazas, asimetrías, externalidades, ventajas competitivas, atractores, catalizadores, acción enzimática, *swarm architecture*, procesos auto-organizados, protocolos, comunicación p2p, social netwars, sistemas vivos... (Arquilla y Ronfeldt, 2001; De Landa, 2001; Johnson, 2001).

William Mitchell, ex-director del Media Lab del MIT, ha señalado la aparente paradoja de que en la ciudad informacional, el control no tiende a centralizarse sino que cada vez se hace más distribuido (2003). Como ha ocurrido hasta ahora en la WWW, cuyo principal inventor y promotor, Tim Berners-Lee, escribe que su principal esfuerzo ha sido mantenerla *out of control* – fuera de cualquier control centralizado, para que así pudiera proliferar y hacerse más rica en complejidad y diversidad (1999).

3 / Laboratorios globales

Resulta oportuno también, recordar las reflexiones de Bruno Latour sobre los laboratorios del presente. Según el pensador francés, mientras que en la modernidad, los experimentos se llevaban a cabo en espacios acotados y a escala reducida, la complejidad y velocidad del presente ha determinado que los experimentos realmente relevantes para la transformación del mundo contemporáneo se lleven a cabo a escala 1:1, a escala global, y que todos nosotros estemos participando en ellos sin remedio. Se trataría de cuestiones como el cambio climático, la globalización capitalista, la nuevas formas de ciudadanía, la explosión de las megápolis, la crisis económica... La respuesta de Latour a esta situación es reclamar un sistema de control-seguimiento de estos procesos que los visibilice como experimentos que nos implican a todos, reclamando que

las decisiones que los orientan sean tomadas de forma global y democrática, con la participación de todo tipo de agentes implicados. En alguna ocasión Latour ha llamado a su propuesta *un parlamento de las ideas*, en el que participen gobiernos, organizaciones sociales, expertos técnicos, afectados directos – humanos y no humanos -, etc. (Latour, 2001)



Situation Room | diagrama 01
hackitectura.net 2009

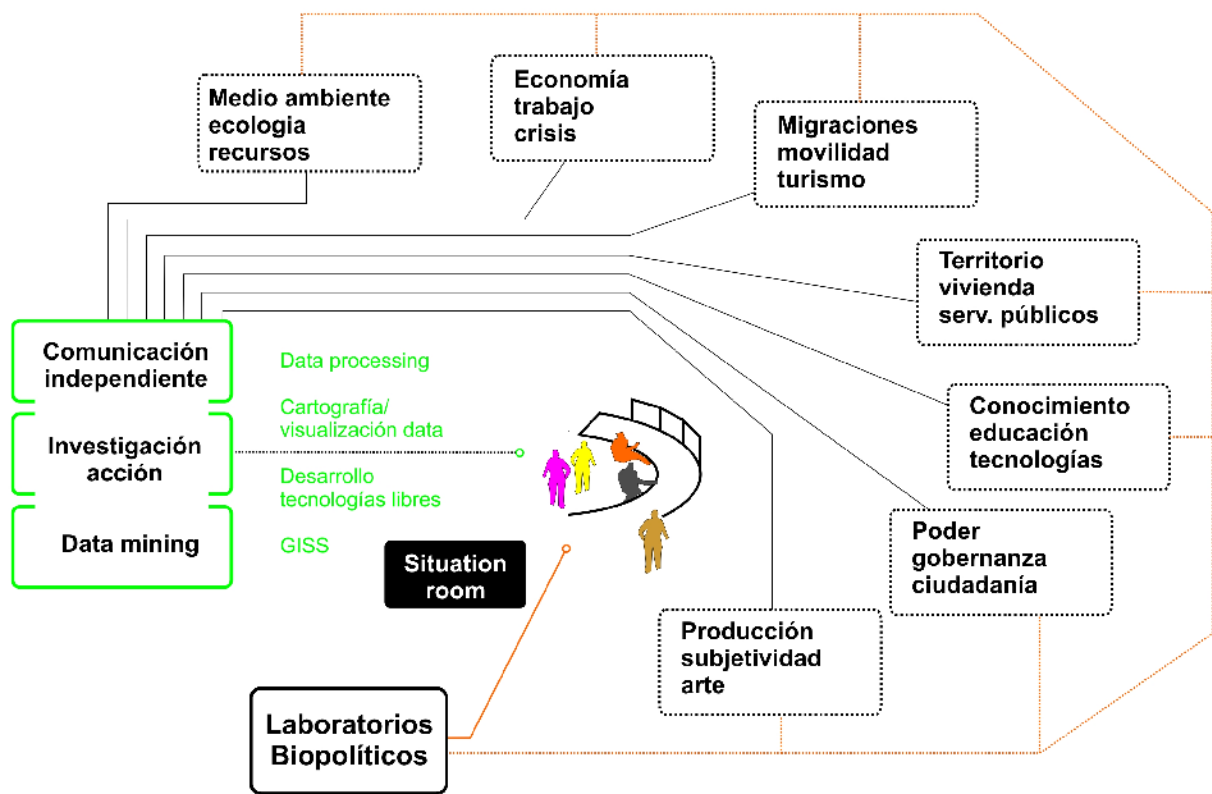
4 / Salas de situación ciudadanas

A partir de este contexto, en la intervención llevada a cabo en LABoral de Gijón en 2008, Pablo de Soto y hackitectura.net presentaron una simulación de un nuevo concepto media-arquitectónico de sala de situación. El dispositivo evoca formal y visualmente las salas de control habituales. Plantea sin embargo algunas diferencias.

La primera es que se propone como una arquitectura de código abierto que está disponible para su uso ciudadano.

La segunda, consiste que se inserta en un *filum maquínico*, según lo llamarían Deleuze y Guattari, diferente; un *filum maquínico hacker*, que propone componer las experiencias y conocimientos acumulados por los movimientos sociales durante la última década: medialabs y hacklabs, cultura vj y herramientas visuales libres, proyectos autónomos de cartografía, prácticas de comunicación independiente.

La tercera sería la vocación de formar parte de redes distribuidas. La idea de *situation room* no se propone como un nodo central de comando y control, sino como una multiplicación de dispositivos que formen parte de una red distribuida de espacios de acción social, - de laboratorios de producción biopolítica (Lazzarato, 2006)-, para la investigación-acción, la comunicación, la organización en red y la gestión del *feedback* de su acción transformadora en el mundo. Una máquina ecosófica devenir cíborg de la multitud.



Situation Room | diagrama 02
hackitectura.net 2009

Notas

(1) En 1958, un año antes que el proyecto de Buckminster Fuller y los Eames para Moscú, Le Corbusier y Iannis Xenakis construyen el pabellón de la Phillips para la exposición universal de Bruselas. En el ZKM éste proyecto se presenta como el primer edificio multimedia de la historia. También son de destacar en esta posible genealogía los experimentos media-arquitectónicos del colectivo underground *The Merry Pranksters*, llevados a cabo en California durante la primera parte de la década de 1960. Éstos últimos conectan directamente con la cultura hacker californiana y por este vía con la propuesta de *Situation Room* de hackitectura.net. Planteo una reflexión sobre las producciones de los *Merry Pranksters* desde el punto de vista de la arquitectura en mi tesis doctoral (2007).

Bibliografía

Arquilla, John & Ronfeldt, David [editores], 2001, *Networks and Netwars: The Future of Terror, Crime and Militancy*, Rand Corporation, Santa Mónica, también en: <http://www.rand.org/publications/MR/MR1382/>

Tim Berners-Lee, 1999, *Weaving the Web. The Original Design and Ultimate Destiny of the World Wide Web*, Harper Business, Nueva York

Beatriz Colomina, 2007, *Envueltos en imágenes*, conferencia pronunciada el 19 de julio de 2007 en Sevilla, Seminario La Vivienda. *Arquitectura: Lenguajes fílmicos*

Beatriz Colomina, 2007, *Domesticity at War*, Actar, Barcelona

Michael Hardt, Antonio Negri, 2004, *Multitude. War and Democracy in the Age of Empire*, Hamish Hamilton Penguin, London

Steven Johnson, 2001, *Emergence. The Connected Lives of Ants, Brains, Cities and Software*; en castellano: 2003, *Sistemas emergentes. O qué tienen en común hormigas, neuronas, ciudades y software*, Turner, Madrid

Manuel de Landa, 2001, *Filosofías del diseño. El caso de los programas de modelado*, en: *Verb Processing*, 2001, Actar, Barcelona, pp: 131-143

Bruno Latour, 2001, ¿Qué protocolo requieren los nuevos experimentos colectivos?, en: <http://habitat.aq.upm.es/boletin/n32/ablat.es.html>

Maurizio Lazzarato, 2006, *Del biopoder a la biopolítica*, en: *Brumaria núm 7 Arte, máquinas y trabajo inmaterial*, Brumaria AC, Madrid; pp: 71-82

Jack Masey, Conway Lloyd Morgan, 2008, *Cold War Confrontations: US Exhibitions and their Role in the Cultural Cold War*, Lars Müller Publishers, Baden

William Mitchell, 2003, *Me++*. *The Cyborg Self and the Networked City*, MIT Press, Cambridge

José Pérez de Lama, 2007, *Entre Blade Runner y Mickey Mouse. Nuevas condiciones urbanas en Los Ángeles, California (1999-2002)*, tesis doctoral leída en la Universidad de Sevilla

Edward Soja, 2000, *Postmetropolis. Critical Studies of Cities and Regions*, Blackwell, Londres