
Catografía del exceso

Bureau d'Études y Multiplicity *

(marzo 2002)



Las ideas utópicas –como la idea de la nave espacial Tierra– son circulares, multidimensionales, están interrelacionadas: su mapa arquetípico es la Vía Láctea, las constelaciones infinitas. Pero el pensamiento racional es instrumental, lineal, distorsiona: ése es el problema con el mapa Mercator, la proyección más común del mundo. Buckminster Fuller, el inventor de la cúpula geodésica, creó un “mapa Dymaxion” para deshacer estas distorsiones. En primer lugar la Tierra se convierte en una figura geométrica, un isocaedro: sus veinte triángulos después se separan y aplanan, de manera que las masas de tierra se irradian desde un nexo en el norte, sin separar los continentes ni alargar las regiones polares. Fuller basó sus ideas políticas en este mapa: en la Exposición Universal de Montreal de 1967, en la cúpula del Pabellón de los Estados Unidos, quiso extender una vasta proyección Dymaxion, y animarla con las estadísticas más actualizadas, de manera que los visitantes pudieran observar el flujo de recursos a través de la Tierra e identificar las matrices estructurales, las desigualdades, las soluciones más dilapidadoras o las más eficaces. Delegaciones de diferentes regiones deberían encontrarse para participar en sesiones cooperativas, en un proceso de resolución de problemas llamado World Peace Game (Juego mundial de la paz). [2](#) La idea que lo sostenía era sencilla: igualdad funcional, democracia radical. “Hacer que el mundo trabaje para el 100% de la humanidad en el menor tiempo posible mediante cooperación”

espontánea, sin ofensa ecológica ni desventaja para nadie”. [3](#)

Gerardus Mercator era un estudioso protestante de Flandes; publicó su mapa en 1569 para ayudar a los navegantes a tramar rutas hacia costas lejanas. La capacidad de navegar en línea recta llevó a la economía-mundo capitalista. Oyvind Fahlström era un artista sueco que pasó su juventud en Brasil y murió en los Estados Unidos. Su *Mapa Mundial* fue pintado en 1972, no mucho después de que Fuller imaginase su utopía. El mapa de Fahlström recuerda a la proyección Mercator: pero los océanos prácticamente se han desvanecido, los continentes se ven golpeados o tragados por las presiones políticas de la economía-mundo. El espacio se ve inundado de colisiones entre los ricos y los pisoteados, la CIA y los luchadores por la libertad, los capitalistas, los comunistas, los revolucionarios.



Fahlström estaba apasionado por la resistencia y el exceso: quiero decir por la política *más* la subjetividad desbordante, las estadísticas *más* la invención figurativa. Para él, un mapa era un espacio plano gobernado por un sistema de reglas, que servía para el juego social; pero también era un territorio abierto para un juego imaginario. [4](#) A comienzos de los años setenta creó una serie de tableros de Monopoly (*CIA Monopoly* , *World Trade Monopoly* , *Indochina* , etc.), en los que la información política y económica impone leyes inflexibles, no importa cuál sea nuestra pasión ni nuestra creatividad. Incluso, un trabajo como *Pentagon Puzzle* –que incluye un detalle de una Tierra cuadrada y encadenada–, podía ser desmontado, dispersado, y sus piezas reinsertadas en otro juego.

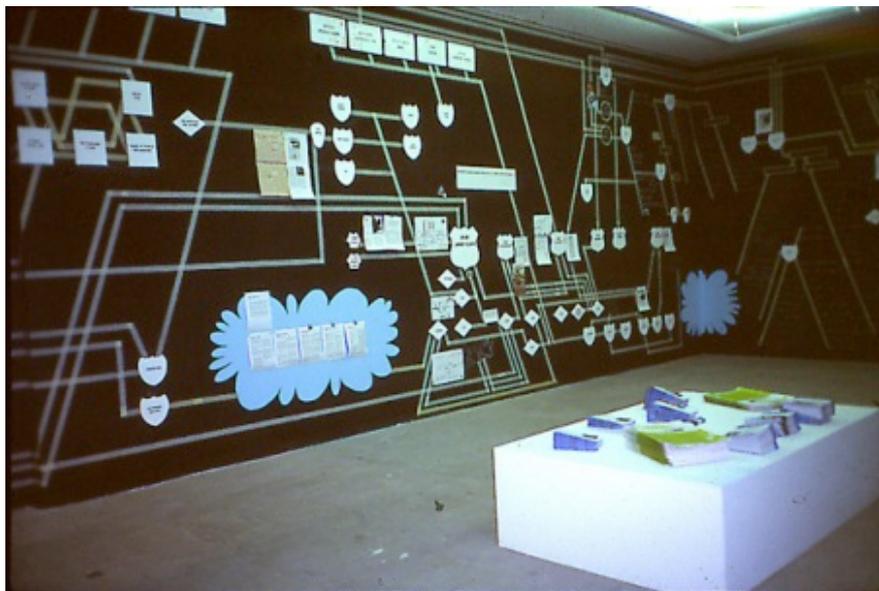
La utopía de Fuller no fue aceptada para el Pabellón de los Estados Unidos en 1967: en la entrada, los encargados oficiales colgaron una enorme águila dorada. Pero hoy, el acceso a Internet pone cantidades tremendas de información a nuestro alcance. Ahora cualquier puede jugar a cartografiar. “El aspecto comunicativo de mi trabajo puede aumentar ampliamente mediante el uso de ordenadores y mediante el uso de la televisión, el vídeo y la tendencia a la miniaturización de la comunicación en vídeo... millones de personas y multibillones de dólares se ponen a trabajar en el desarrollo de tales equipamientos, de personal especializado y conocimientos”, escribió Fuller en 1970. [5](#) Parte de la herencia de Fuller se encuentra en “osEarth Inc.”, un think-tank y recopilador de bases de datos que organiza sesiones de Juegos Mundiales en un gigantesco mapa Dymaxion, una experiencia de aprendizaje para los jóvenes. Sin embargo, esta experiencia también se vende a equipos de hombres de negocios de las corporaciones de la lista Fortune 500. “La sociedad civil global”, con todas sus complicidades y manipulaciones, se encuentra de lleno en el mapa de nuestra situación presente.

¿Alguien duda de que las pinturas de Monopoly de Fahlström, con su enfoque sobre la confrontación política, se aproximan mucho más a los juegos que realmente se juegan en el mundo? Pero la reciente ronda de contracumbres y manifestaciones globales recuerdan las ideas básicas de Fuller: igualdad funcional, democracia radical. Y uno se pregunta, ¿dónde están los artistas-cartógrafos de hoy?

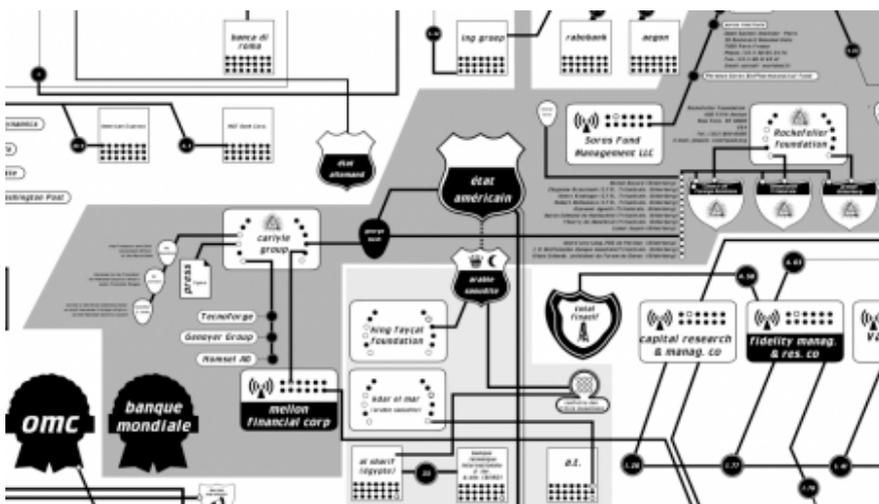
Líneas de poder

El grupo conceptual parisino Bureau d'Etudes trabaja intensamente en dos dimensiones. Para una exposición reciente llamada *El planeta de los simios*, han creado cartas murales de los vínculos de propiedad entre las organizaciones transnacionales, una vista sinóptica del juego monetario mundial.

Recortadas contra un fondo negro, las formas de escudos son engalanadas con los nombres de estados, cuerpos de control, think tanks, empresas financieras y corporaciones. Entre estas formaciones, se han colocado textos sobre la privatización y la flexibilización. Algunos espacios dan lugar a zonas azules, humoristas y surreales, como globos-mundo u océanos psíquicos: contienen contrainformación de grupos autónomos, manifiestos, constituciones, llamadas a la acción...



En lugar de un catálogo, el visitante se lleva tres *Crónicas de tiempos de guerra*, hojas sencillas que dividen a los jugadores del poder entre regiones solapadas. Una es un polo financiero, con fondos de pensiones, directores de empresas y bancos, más zonas grises de fundaciones legitimadoras de los poderes. Otro muestra empresas de telecomunicaciones, grupos mediáticos, sistemas de distribución de bienes de consumo. ¿Quieres llamar a la policía para que detenga a los delincuentes? Completan el cuadro instituciones militares, agencias de inteligencia, fabricantes de armas y compañías de satélite. Unas cuantas citas recorren los laterales de las hojas, como ésta de Fabrice Hybert: “Mi primer coleccionista, bueno, gran coleccionista... era un mediador de la OTAN y estructuras así, de la OTAN y de países africanos o sudamericanos o algo así; otro era un mediador para las industrias de armamento, bueno, ya sabes, es horrible pero tenía la capacidad de abstraerse en ese escenario... A mí me gusta la gente así”.⁶



Si los artistas hablan en esos términos, ¿adónde te puedes fugar? La exposición hace una apuesta: pinta una imagen totalitaria, totalmente negra, y la gente buscará las fracturas por las que escapar a otra dimensión. Otro folleto para llevarse, un texto de ocho páginas titulado *Potenciales*, explora los “poderes/saberes autónomos” –o sea, la deconstrucción y reconstrucción de máquinas complejas–, y contiene un análisis potencial de diferentes posiciones anarquistas, así como mapas o figuras con listados

de productores de conocimientos disidentes, centros okupados y hacklabs, una carta que se refiere a varias formas de intercambio no-capitalista. Una nota contractual de gratuidad (0 euros) figura en cada una de las hojas: “La presente publicación no puede ser adquirida, vendida ni destruida. Todas las personas pueden sin embargo utilizarla tanto como les plazca, con la obligación de pasarla a otros cuando ya no la quieran”.

Este último detalle tiene la máxima importancia. Como Bruce Sterling ha dicho recientemente, “la información quiere ser *sin precio*“, es decir, sin precio en términos monetarios. ⁷Y mucho más allá de la lógica informática del software libre, el gran proyecto alternativo de la última década ha sido el cartografiar el espacio transnacional –controlado en primer lugar por las corporaciones–, para poder distribuir el conocimiento gratuitamente. Es éste el auténtico poder de la “cooperación espontánea” en un proyecto de información global como Indymedia. Durante más de una década, desde comienzos de los años ochenta hasta mediados de los noventa, las reglas de la economía neoliberal se escondían en los agujeros negros de operaciones encubiertas. Hoy, una multitud de proyectos como *El planeta de los simios* las hacen cada vez más visibles. ⁸Hasta el punto en que una nueva resistencia significa que podemos empezar a imaginar, o explorar, de nuevo, un mapa del planeta radicalmente diferente.

Fuller hubiera adorado el diseño de Internet, que hace posible la compartición de información para el Juego Mundial. Fahlström, admirador del dibujante de cómics Robert Crumb, habría adorado a la multitud de los Días de Acción Global: autónoma y salvaje, inteligente y con pies ligeros. El Bureau d’Etudes pertenece a esa multitud. Colaborando con centros okupados, desempleados y sin-papeles, llevando un espacio autogestionado en Estrasburgo, el Syndicat Potentiel, y combinándolo con la Université Tangente, un proyecto para la producción autónoma de saberes, han comenzado a transmitir tranquilamente una intransigencia pragmática hacia el resto de la escena artística francesa, dominada por semejantes de Fabrice Hybert. Un nuevo nivel de compromiso quedó marcado por su encuentro con la red NoBorder, que organizó el NoBorderCamp de Estrasburgo en el verano de 2002, un intento de subvertir una de las líneas de poder más fuertes: el sistema de información de Schengen. Actividades como estas, sencillamente, no pueden aparecer en los muros del mundo del arte. En este sentido, la mitad del trabajo del Bureau d’Etudes permanece underground: los rechazos y las denuncias son claros, la cooperación y el juego subjetivo se mantienen casi invisibles. Y quizá sea mejor así: ¿cómo puedes *representar* una experiencia alternativa, radicalmente democrática?

Usos inciertos

Un proyecto cartográfico multimedia sofisticado intenta responder justo a esa pregunta. La pantalla que tienes enfrente muestra una masa de color púrpura y negro, salpicada de constelaciones hipnóticas: lentamente caes en la cuenta de que se trata de una foto nocturna de la Europa urbanizada, con rectángulos blancos que marcan zonas de actividad potencial. La escena estalla: suena la música, las letras bailan y giran, deletrean palabras; y comienzas a errar a través de una matriz de pantallas suspendidas, ligeramente elevadas. Te encuentras rodeado por diferentes conjuntos de imágenes impositivas en blanco y negro de construcciones arquitectónicas; después, instantáneas a color de gente que se entremezcla a voluntad en escenas cotidianas; después, entrevistas en blanco y negro con enormes bustos parlantes; después, piezas líricas en vídeo recorren laberintos del territorio urbano. Detente frente a una pantalla, y una historia específica y localizada se despliega: escenarios arquitectónicos, actores, historia individual, recorridos subjetivos por la ciudad. Hasta que la escena estalla, el lenguaje gira, la música suena, y las permutaciones comienzan de nuevo de manera diferente. En los límites del mundo del arte, un grupo de urbanistas han creado uno de los sistemas más impresionantes de representación visual de los últimos años: *USE*, o los *Uncertain States of Europe* (Estados Inciertos de Europa), un proyecto de Stefano Boeri y Multiplicity.



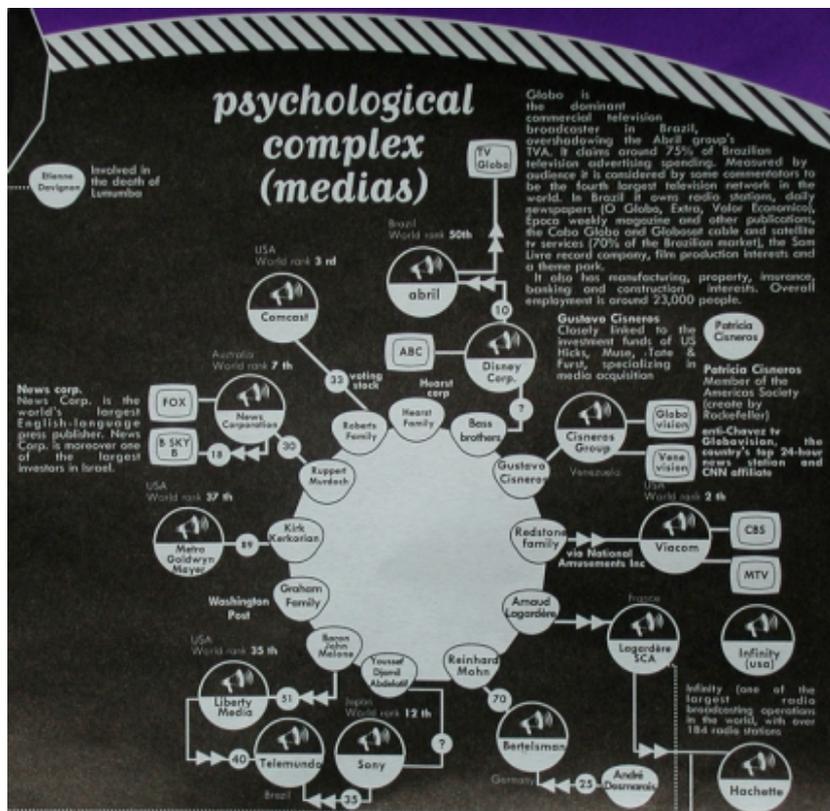
Multiplicity es un equipo de investigación en red, que explora el territorio europeo mientras cambia, en veintiseis diferentes lugares de Atenas a Espoo, de Oporto a Bucarest o Moscú. La premisa básica es que las fronteras son inaprensibles, los programas de arquitectura y los límites urbanos son inestables: pero en todas partes, el exceso subjetivo de las “innovaciones autopoéticas” crea estructuras reconocibles de cambio, al menos para el observador que se mezcla con ellas. Para Boeri, cuyo objetivo es deconstruir la mirada desfasada del planificador urbano, estamos asistiendo al “triumfo de la multitud”: muta consistentemente pero mediante patrones de autoorganización impredecibles, bien situada en entornos construidos que han perdido progresivamente su función predeterminada. Así, una de las secuencias (clave: *détournement*) cuenta cómo los usos de la comunidad china han transformado completamente el programa ideal de un enorme bloque de viviendas del distrito 13 de París. Otra (clave: *eruption*) trata de la organización cuidadosa de raves caóticas, “llamadas nómadas”: “Los recorridos de millones de raveros y tribus que invaden las calles de Europa cada fin de semana nos llevan cada vez más lejos de un destino preciso y funcional”.⁹

La referencia a la multitud en el texto de Boeri, y en efecto, en las pantallas de *USE*, recuerda el pensamiento político de la autonomía italiana, con el “éxodo” como uno de sus temas centrales, la retirada consciente de la planificación modernista y del trabajo asalariado. Obviamente se trata de un dilema para los urbanistas tradicionales, o para cualquier político que quiera ejercer el control: “Escapar de esta condición de impotencia sólo implica aceptar la ingobernabilidad de una parte importante del territorio contemporáneo”, escribe Boeri. Esto a cambio significaría “aprender a actuar en un contexto dirigido por diferentes sujetos, altamente variables”.¹⁰ Lo que yo llamaría una situación de democracia radical.

Pero la gran pregunta es cómo *usar* una instalación como *USE*, y cómo *usar* el modelo operativo de un grupo de investigación colaborativa en red como Multiplicity. El dispositivo de exposición en sí, elaborado fuera del sistema galería-revista-museo, es la mejor instalación que yo haya visto sobre los procesos sociales interactivos: con su matriz extensiva de pantallas, abre un territorio real e imaginario, un mundo multidimensional e interrelacionado de libertades subjetivas. Pero ¿hasta qué punto es políticamente eficaz? “Resistir no es ir en contra, ya nunca más, sino singularizar”, escribe Suely Rolnik, reflexionando sobre los significados cambiantes de la práctica artística desde el Gran Rechazo de los años sesenta. “Todos y cada uno de los actos de resistencia son actos de creación y no actos de negación”.¹¹

Es una expresión hermosa: pero ¿es cierto? El gran desplazamiento teórico de las últimas tres décadas, de la negación crítica hacia la afirmación subversiva y el valor de uso, ha dejado a las prácticas “progresistas” al descubierto para todas las formas de cooptación y complicidad. A pesar del proceso

autopoético que una instalación como USE brillantemente muestra, el planeta entero –la Nave Espacial Tierra– es víctima de un resurgimiento de la autoridad represiva, en el juego perfectamente legible de la economía-mundo capitalista. La Italia de Berlusconi, en el que este proyecto se mostró, no es una excepción: y sin embargo es uno de los laboratorios de las nuevas formas de movilización política. ¿Podemos imaginar representaciones artísticas de los procesos autoorganizativos, en abierta confrontación con el juego económico? “Las reglas se oponen y hacen descarrilar la subjetividad, desatan los circuitos impresos del individuo”, escribió Oyvind Fahlström. Sólo entonces emerge un territorio más profundo, un juego de interacción más complejo. Líneas de poder/democracia radical.



Notas

¹ Disponible en <http://utangente.free.fr/anevpages/cartesholmes2.html>. Publicado en alemán en Springerin, Viena, marzo de 2002. Traducción del inglés de Marcelo Expósito.

² “La extendida asunción entre los poderes políticos principales de nuestro planeta de que la guerra es la solución última, llevó al desarrollo de la World WAR Gaming Science (la ciencia del juego de la GUERRA mundial) por parte de estrategias militares de los grandes poderes. La World War Gaming Science implicó todo tipo de recursos terrestres. Mi World PEACE Gaming Science (la ciencia del juego de la PAZ mundial) cambia la asunción básica sobre la supuesta incapacidad del conjunto de la vida y aplica la totalidad de sus capacidades a conseguir el éxito de todos los seres humanos”. Buckminster Fuller, “Preamble and Memorandum to those interested in playing World Game”, en *The World Game: Integrative Resource Planning Tool*, Southern Illinois University, Carbondale, Ill., manuscrito, 1971, pág. 2. Disponible en http://www.bfi.org/worlddesign/WG1_Title.pdf. Fuller es, por supuesto, quien acuñó la expresión “nave espacial Tierra”.

³ Citado en Medard Gabel, “Buckminster Fuller and the Game of the World”, disponible en <http://www.worldgame.org/info/fuller.shtml>. Gracias a Hubert Salden por facilitarme esta pista.

⁴ Utilizo la distinción de Suely Rolnik entre “jugar-el-juego” y “sólo-jugar”, en “Los mapas movedizos de Oyvind Fahlström”, catálogo *Oyvind Fahlström. Otro espacio para la pintura*, Macba, Barcelona, 2001.

⁵ Buckminster Fuller, “Preamble and Memorandum,” op. cit., pág. 6.

⁶ Entrevista del 2 de mayo de 1996 con Fabrice Hybert, el artista que representaba a Francia en la Bienal de Venecia, citada por Bureau d’Etudes, *Chroniques de guerre 2*, folleto, febrero de 2002.

[7](#) Bruce Sterling, "Information Wants To Be Worthless," distribuido gratuitamente en Nettime, 6 de marzo del 2002, archivado en <http://nettime.org>.

Permítaseme recordar que uno de los retos más ricos de Nettime durante años ha sido el de realizar "una economía del don de alta tecnología".

[8](#) Los esbozos diagramáticos de escándalos bancarios de Mark Lombardi, como el sitio web TheyRule de Josh On and Futurefarmers (www.theyrule.net), están cerca de los proyectos recientes de Bureau d'Etudes. TheyRule enseña métodos DiY (Háztelo-tú-mismo) de rastreo de las corporaciones: sus usuarios pueden construir diagramas de la influencia de los grandes patrones en los consejos de administración de las corporaciones. No obstante, ninguno de estos proyectos tiene las ambiciones sinópticas del Bureau d'Etudes.

[9](#) Paolo Vari, "USE.04 Raves", en el catálogo *Mutations*, arc en rêve centre d'architecture, Burdeos, 2000.

[10](#) Stefano Boeri, "Notes for a Research Program", en *Mutations*, op. cit.

[11](#) Suely Rolnik, "Los mapas movedizos de Oyvind Fahlström", op. cit.

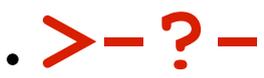
Leave a Reply

Name (required)

E-mail (will not be published) (required)

Website

Notify me of follow-up comments via email.



• What's the idea

In the past few years I've been working on geopolitics and geopoetics, for a seminar called "Continental Drift," with the 16 Beaver Group. This is an open-ended research project with sketch maps and unknown destinations.

As I come up with texts, I'm going to post them here in unfinished form. When they're done I'll publish a book, and move on to some other project. In the meantime the whole thing will get more interesting if you ask some questions, propose some ideas, start a conversation. I'm also gonna put up some rants, insights, snapshots, news items, whatever....

• Continental Drift Resources

- [Articulating the Cracks in the Worlds of Power](#)
- [Video Introduction](#)
- [16 Beaver Drift 2005](#)
- [16 Beaver Drift 2006](#)
- [Geopolitics to Geopoetics](#)

- [- Interview with Rudi Laermans](#)
- [- The Flexible Personality](#)
- [- The Public Amateur](#)

• CHINESE TEXTS

- [- 同一世界, 同一梦想](#)
- [- 灵活人格](#)

• Français / Castellano

- [La Personalidad Flexible](#)
- [Catografía del exceso](#)
- [La Personalidad Potencial](#)
- [Utopía codificada](#)
- [Investigaciones extras](#)
- [La performance especulativa](#)
- [Jeroglíficos del futuro](#)
- [El Póker Mentiroso](#)
- [Transparencia y éxodo](#)
- [Réveiller les fantômes collectifs](#)
- [La géopolitique...](#)
- [L'extradisciplinaire](#)
- [Géographie différentielle](#)

• News, rants, ideas

- [-BiJaRi Greet Bush in Brazil](#)
- [-Towards a New Visualization of Secrecy?](#)
- [-Risk of the New Vanguard](#)
- [-The Artistic Device](#)

-

[Blog at WordPress.com.](#)
[Entries \(RSS\)](#) and [Comments \(RSS\)](#).

☺