

El derecho a la experimentación

Adolfo Estalella

¿Cómo pensar algunos de las formas de intervención urbana más singulares que han acontecido en Madrid en el último lustro? La figura del 'derecho a la experimentación' es un intento por describir el ejercicio urbano y la política que se invoca en esos lugares. El derecho a la experimentación es la expresión de una política que se despliega mediante infraestructuras ciudadanas, una política que no busca la seguridad de las respuestas sabidas sino que explora nuevas preguntas, una política que experimenta cómo podría ser un mundo común que da cobijo a la multiplicidad. Alberto Corsín Jiménez (s/d, a) ha explorado 'el derecho a la infraestructura' como expresión de política y experimental del derecho a la ciudad. Mi intención ahora es desplazar tentativamente el argumento desde el ejercicio de infraestructuración al de experimentación. Digamos que el 'derecho a la experimentación' puede pensarse, en términos hackers, como una bifurcación teórica (*hack*) del 'derecho a la infraestructura', dos versiones que hacen proliferar la descripción teórica del prototipado urbano que toma forma en esos proyectos con los que pensamos. Los días 16 y 17 de noviembre de 2013 participé en el encuentro Destrucción Creativa, celebrado en eTopia (Zaragoza); estas son las notas de mi presentación.

Nos hemos quedado sin instituciones legitimadas, sin referentes que nos inspiren, sin modelos que nos orienten, pero bienvenida sea esta situación de incertidumbre que nos ofrece la posibilidad del ejercicio creativo y de la invención, o mejor aún, la posibilidad de la experimentación. No tenemos modelos y quizás estos han dejado de ser necesarios, tenemos prototipos. Prototipos que despliegan ambientes para la experimentación, para hacernos nuevas preguntas, para explorar nuevos caminos. Quiero situar mi argumento en torno a la noción de experimentación y contextualizar a través de ella esta figura de las culturas del prototipado.

Y lo haré tomando como ejemplos de prototipos algunos proyectos urbanos que han aparecido de los últimos años en Madrid, específicamente me referiré al Campo de Cebada y a las asambleas del 15M. Mi intención es describir estos proyectos como formas de intervención material en la ciudad; ejercicios de una política que se hace a través del despliegue de infraestructuras que equipan experimentalmente lo urbano. A través de su esfuerzo por reamueblar la ciudad (material y conceptualmente) tales proyectos invocan lo que me gustaría denominar el derecho a la experimentación. El argumento que quiero plantear al final es que el derecho a la experimentación es la expresión de una política que se despliega mediante infraestructuras ciudadanas, una política que no busca la seguridad de las respuestas sabidas sino que explora nuevas preguntas, una política que experimenta cómo podría ser un mundo común que da cobijo a la multiplicidad. Alberto Corsín Jiménez (s/d, a) ha explorado 'el derecho a la infraestructura' como la expresión política y experimental del derecho a la ciudad que es invocada a través de los prototipos urbanos con los que estamos pensando desde los últimos cuatro años. Mi intención ahora es desplazar tentativamente el argumento desde el ejercicio de infraestructuración a la

experimentación como práctica central. Digamos que el ‘derecho a la experimentación’¹ puede pensarse, en términos hackers, como una bifurcación teórica (*hack*) del ‘derecho a la infraestructura’, dos versiones que hacen proliferar la descripción teórica del prototipado urbano que toma forma en esos proyectos con los que pensamos.

Prototipos

Descubrí los prototipos junto a Alberto Corsín en Medialab-Prado, como parte del trabajo etnográfico que desde entonces hemos estado realizando. El software libre es quizás un ejemplo paradigmático de prototipo, y es desde luego una fuente de inspiración clave en el trabajo de Medialab. Muchos lo conocéis pero permitirme unas breves notas. Una de las características definitorias del software libre es su convicción y esfuerzo por promover la circulación del conocimiento tanto como sea posible. Las empresas han desarrollado y comercializado las tecnologías de software siguiendo un modelo que oculta el conocimiento inscrito en ellas y que prohíbe su circulación. El software libre le da la vuelta completamente a ese planteamiento y no esconde su conocimiento sino que lo muestra; el código, el interior de la tecnología, es visible; y no solo eso sino que además puede ser modificado libremente. Esa característica habilita las condiciones para la apertura temporal de esta tecnología, para hacer que el software libre esté en constante desarrollo. El software libre se encuentra en movimiento permanente; su desarrollo nunca termina (al menos en teoría), nunca alcanza su final, el cierre y la clausura. El software libre se encuentra en un estado beta indefinido.

La apertura del software libre tiene entonces un doble sentido: su conocimiento es público (y modificable) y su desarrollo temporal está abierto, nunca se clausura. Y esta temporalidad abierta, el hecho de que nunca se llegue al final es una condición singular que hace saltar por los aires la sociología de la tecnología tradicional. Porque si la tecnología nunca se finaliza y cualquiera puede tomar parte en su desarrollo, entonces ya no somos sólo simples usuarios sino que podemos formar parte del desarrollo de esta. Que es lo que ha ocurrido con los miles y miles de personas que han participado en las últimas tres décadas en el software libre. Ese es quizás uno de sus logros: la construcción de un colectivo de individuos concernidos y comprometidos con el desarrollo de esa tecnología.

Mantengamos un momento esta idea: que el software libre no es sólo un objeto tecnológico, un programa de software sino la tecnología y el colectivo que se genera en torno a él. El software libre es entonces un ensamblaje de individuos, infraestructuras de Internet, prácticas de documentación, licencias legales... El software libre ya no es sólo una tecnología sino un movimiento, o eso que el antropólogo Chris Kelty (2008) llama un público recursivo. Un colectivo de individuos, un público, que se preocupa y se implica en sostener las condiciones legales, materiales y conceptuales de su propia existencia. Un público que a diferencia del público que lee un periódico o ve una televisión es recursivo porque está implicado en el diseño y sostenimiento de la infraestructura que lo constituye como público y en el mantenimiento de la condición pública y modificable de esa infraestructura. Esta preocupación por la infraestructura es una de las características

¹ Arjun Appadurai (2006) se ha referido recientemente al ‘derecho a la investigación’, una figura que resuena con el ‘derecho a la experimentación’ aunque el tipo de práctica al que cada una de ellas invoca y las tradiciones con las que dialogan son distintas.

cruciales del software libre sobre la cual no podremos insistir lo suficiente. El software libre es un desafío a los formas de organización de la producción de conocimiento, a los modelos económicos de comercialización de la tecnología, a los regímenes de propiedad intelectual... En teoría el software libre no debería existir... pero existe. En buena medida es el logro de un experimento, uno de los mayores experimentos de Internet.

A través de estos tres aspectos que he ido nombrando quiero caracterizar de una manera sintética los prototipos: la doble apertura (la temporalidad de un desarrollo abierto y la condición pública, accesible, documentada y modificable del su conocimiento); la preocupación por la infraestructura material que hace posible su existencia, y la condición experimental de las prácticas que invocan. Pero el software libre es uno de los muchos prototipos que hemos visto emerger en los últimos tiempos en Internet primero y en otros contextos después. La Wikipedia que reformula las convención enciclopédica ilustrada, las licencias Creative Commons que trasladan al ámbito cultural el imaginario de la apertura, el movimiento del Open Access en la academia y otros ámbitos... todos ellos son modulaciones del software libre, ejercicios de prototipado. Algunos otros proyectos han surgido que más allá de Internet y desde luego podríamos pensarlos como prototipos también, regreso sobre ello más adelante.

Un último aspecto que quiero señalar. Nuestra contemporaneidad ha sido caracterizada como un momento histórico en el que el orden de nuestras sociedades es reconfigurado a través del conocimiento. Dependemos cada vez más de sistemas expertos, los flujos de información se constituyen en motores de nuestra vida social y el conocimiento se torna en una nueva fuerza de producción. En ese contexto, los prototipos, aparecen como una figura de conocimiento prometedor; porque el conocimiento no es su producto final sino que es el lugar en que se instalan nuestras formas de sociabilidad: prototipamos nuestro mundo social al tiempo que producimos conocimiento sobre él; y lo hacemos de una manera particular, suspendiendo indefinidamente la clausura, en un esfuerzo por prolongar ese ejercicio indefinidamente. Esa apertura ad infinitum hace que el prototipo sea, como dice Alberto Corsín (s/d, b) (y Antonio Lafuente), más que muchos y menos que uno. Más que muchos porque es la promesa y potencia de las múltiples versiones que contiene como tipos posibles. Y menos que uno porque carece de existencia unitaria, apenas alcanza a ser uno, cuando intentamos atraparlo se dispersa en múltiples versiones. Podemos entonces pensar en los prototipos como ambientes esperanzadores porque nuestro mundo tiene la posibilidad de proliferar hacia nuevas posibilidades imprevistas.

Experimentación

Pero antes de continuar quiero precisar el sentido de eso que llamo experimentación situándola históricamente; en un recorrido que nos lleva desde los primeros experimentos de los *gentlemen* británicos en la Inglaterra del siglo XVII hasta los sistemas experimentales de las biotecnologías contemporáneas o las grandes infraestructuras de los aceleradores partículas. La experimentación, la idea de que podemos producir conocimiento fundado y fiable a través de la manipulación de la naturaleza surge en un momento preciso, el siglo XVII. Steve Shapin y Simon Schaffer (1985) nos lo han contado ejemplarmente al narrar la historia de la bomba de vacío y las controversias en las

que se enzarzan James Boyle y Thomas Hobbes. Shapin y Schaffer nos han mostrado que la experimentación es el resultado de la invención de tres tecnologías: una tecnología material, máquinas que producen hechos; una tecnología literaria que hace públicos los relatos de lo que acontece y que permite a los no presentes, a los lectores, ser testigos virtuales de esos hechos; y una tecnología social que regula cómo se dirimen las controversias y que construye un público para los experimentos.

Y un elemento esencial dentro de todo ese proceso de invención de la experimentación es la construcción de unos lugares específicos para ello: los laboratorios. Si la alquimia se había desarrollado tradicionalmente en lugares privados los filósofos naturales buscan lugares públicos para sus experimentos. Su idea es que el conocimiento experimental constituye una empresa colectiva y ha de ser validado públicamente. Esos lugares de la experimentación son unos sitios muy particulares. Frente a las sangrantes disputas filosóficas de aquella época, a sus formas de conocimiento especulativa y a los criterios de autoridad, el laboratorio establece un espacio radicalmente distinto: abierto (aunque esto tiene muchos matices), donde no hay ataques *ad hominem* sino que se discute sobre el conocimiento, y sobre todo, un espacio donde no sólo se acepta el disenso sino que se promueve como una instancia productiva. Así que el desarrollo histórico del conocimiento experimental es también un proceso de construcción y diseño de los lugares de la experimentación, de los laboratorios. Un proceso que ha continuado y se ha transformado en las últimas décadas (Gallison, 1999) y que en los últimos años nos ha llevado a presenciar la aparición de espacios singulares para la experimentación: *hacker spaces*, *medialabs*, espacios maker... no me cabe ninguna duda de que muchos de estos nuevos espacios podemos situarlos en la tradición de las culturas experimentales a las cuales están transformando.

¿Pero qué tipo de conocimiento es el experimental?, cuáles son sus características distintivas si lo comparamos con el conocimiento observacional propio de la astronomía (al menos la astronomía de aquella época) o con el conocimiento demostrativo propio de las matemáticas. El historiador alemán Hans-Jörg Rheinberger (1997) ha caracterizado la experimentación a través de lo que denomina sistemas experimentales, las unidades mínimas de los experimentos. Lo ha hecho a través de un minucioso estudio sobre la síntesis de proteínas en la década de los cuarenta. Rheinberger dice que la experimentación es la producción de algo nuevo; y los sistemas experimentales, constituidos por infraestructuras que forman el núcleo de los laboratorios, no proporcionan simplemente respuestas sino que permiten a los experimentadores hacer preguntas que aún no son capaces de plantear claramente. Los sistemas experimentales son el vehículo que permite materializar preguntas, son “máquinas para hacer futuro”.

El derecho a la experimentación

Regreso ahora a los prototipos que he caracterizado por su apertura permanente, su esfuerzo infraestructural y su condición experimental. ¿Alguien es capaz de imaginar una ciudad que se diseñara siguiendo esos principios?, ¿cómo sería trasladar las prácticas e imaginarios del software libre a la construcción de ciudad?, ¿cómo o qué sería un prototipo urbano? Lo mismo podemos preguntarnos del mercado o de la política, ¿cómo sería una política que prescindiera de los modelos y se piensa y pone en práctica a través de los

prototipos?, ¿cómo sería un prototipo político? La sugerencia no es peregrina. El hardware libre o el hardware de código abierto desarrollados en años recientes son ejercicios que traducen materialmente el imaginario y las prácticas del software libre, podríamos decir que son gestos de infraestructuración de la apertura. Y hay otros más, desde luego, quiero creer que podemos pensar el Campo de Cebada en Madrid o las asambleas del 15M como prototipos urbanos. Hagamos un excursión para poner a prueba la hipótesis.

Las asambleas de mi barrio Lavapiés, en Madrid, siempre me recordaban al software libre al menos en un aspecto: la prolongación ad infinitum de las decisiones. Surgía un asunto en una asamblea, un sábado por la mañana, se discutía y no se cerraba. Se trasladaba a la semana siguiente, y ocurría lo mismo. Llegaba una asamblea en la que finalmente se cerraba el asunto y se decidía. Pero ¡oh!, sorpresa, por alguna razón semanas después alguien traía a colación el asunto de nuevo y volvíamos a discutirlo. La política de las asambleas como un ejercicio en beta.

Antes de continuar quiero traer al primer plano una imagen que muchas personas tendrán presente, la de la #AcampadaSol que tomó el centro de Madrid durante un mes en 2011. Las asambleas comenzaron con un gran ejercicio infraestructural. Aquella una ciudad en miniatura que desplegó su propia infraestructura en el centro de otra ciudad. Librerías para una biblioteca, sofás para el descanso, un dispensario médico, una guardería... La acampada amuebló el centro de la ciudad e hizo posible lo que vino después, las asambleas que se diseminaron por todo Madrid. La acampada primero, y las asambleas después, reamueblaron la ciudad con nuevos materiales y un nuevo imaginario, prototiparon una nueva forma de lo urbano. Tanto como el Campo de Cebada lo ha hecho a través de su esfuerzo por equipar el espacio que antes era puramente vacío. Una nueva forma de lo urbano emergía a medida que el campo era amueblado.

A esa infraestructura del 15M hecha de cartones, tablas y plásticos reciclados se sumó una infraestructura digital. A través de ella las asambleas han ido dando cuenta de lo que ocurría mediante fotos, videos, *streammings* en directo, actas de las asambleas, *tweets*... Un enorme esfuerzo documental: los *streammings* que nos muestran los desahucios o los abusos de la policía; o las cadenas de *tweets* que narran de manera sintética y sincopada las asambleas... constituyen esfuerzos por explorar los géneros narrativos con los que podemos dar cuenta de nuestra presencia en la ciudad e intervenir en ella a través de esos relatos. El 15M desplegado por toda la ciudad a través de la acampada y las asambleas constituye un enorme experimento sobre lo urbano. Literalmente. Es un prototipo que a través de su apertura, su esfuerzo infraestructural y su condición experimental ensaya nuevas formas de habitar el espacio público, otras maneras de narrar la ciudad, y otros modos de diseñar, imaginar y practicar lo urbano.

No cuesta mucho pensar en esa forma de intervenir en lo urbano a través de la invocación al derecho a la ciudad. Una figura que el filósofo francés Henry Lefebvre (1969) acuñó a finales de los 60 y que ha sido recuperada en la última década para pensar en las transformaciones y conflictos urbanos actuales. En realidad cuando Lefebvre acuña esa idea del derecho a la ciudad no está claro a qué se refiere, si es un derecho individual o colectivo, cuáles son los sujetos o cuál es el objeto de reclamación. David Harvey, geógrafo marxista, ha vuelto sobre el derecho a la ciudad recientemente, en su libro *Ciudades Rebeldes*

(2012), para pensar el movimiento Occupy y formularlo como el derecho a cambiar y reinventar la ciudad.

El Campo de Cebada, el 15M... parecen mostrarnos que reinventar la ciudad requiere de unas condiciones particulares. La calle donde las asambleas celebran sus encuentros, la plaza donde la acampada se instala, el campo donde la cebada se construye; son todos ellos lugares equipados con una infraestructura que amuebla experimentalmente las condiciones para hacernos nuevas preguntas. El derecho a la ciudad, a reimaginar la ciudad, a habitar el espacio público de una manera distinta, a reamueblar nuestras condiciones de vida y nuestra misma identidad como habitantes adopta una particular configuración en estos lugares. No es el derecho a esto o a aquello sino el despliegue de las condiciones para la experimentación. Amueblar el derecho a la ciudad, dotarle de infraestructura es ambientar las condiciones para hacernos preguntas que aún no tenemos.

El derecho a la experimentación es una expresión recursiva del derecho a la ciudad. Es el resultado de hacer de la ciudad el objeto de nuestras reclamaciones y, al mismo tiempo, la infraestructura material que permite generarnos preguntas que ni siquiera ahora tenemos. Es la invocación de una política que no busca la unicidad, la clausura del consenso, o la seguridad de las certezas repetidas, es, por el contrario, el ejercicio político que persigue habilitar las condiciones de una multiplicidad que nos proporciona la esperanza para vivir en un mundo común

Referencias

- Appadurai, A. (2006). The right to research. *Globalisation, Societies and Education*, 4(2), 167–177.
- Corsín Jimenez, A. (s/d, a). The right to infrastructure: a prototype of open source urbanism. *Environment and Planning D: Society and Space*.
- Corsín Jimenez, A. (s/d, b). The prototype: more than many and less than one. *Journal of Cultural Economy*.
- Galison, P., & Jones, C. A. (1999). Factory, Laboratory, Studio: Dispersing Sites of Production. In P. Galison & E. Thompson (Eds.), *The Architecture of Science* (pp. 497–540). Cambridge (Mass.), Londres (Inglaterra). The MIT Press.
- Harvey, D. (2012). *Rebel Cities. From the Right to the City to the Urban Revolution*.
- Kelty, C. (2008). *Two Bits. The Cultural Significance of Free Software*. Durham: Duke University Press.
- Lefebvre, H. (1969 [1968]). *El derecho a la ciudad*. Barcelona: Península.
- Rheinberger, H.-J. (1997). *Toward a History of Epistemic Things: Synthesizing Proteins in the Test Tube*. Stanford University Press.
- Shapin, S., & Schaffer, S. (1985). *Leviathan and the Air-Pump. Hobbes, Boyle and the Experimental Life*. Princeton: Princeton University Press.

Licencia

Este artículo está publicado con la licencia Creative Commons del tipo Atribución-Compartir igual. Eso significa que eres libre para:

Compartir — copiar, distribuir y transmitir este trabajo
Remezclar — adaptar este trabajo
hacer usos comerciales del trabajo

Siempre que respetes las siguientes condiciones:

Atribución — Debes atribuir el trabajo en la manera (pero no de una manera en la que sugieras que los autores te respaldan o respaldan el uso que haces del trabajo).
Compartir igual — Si alteras el trabajo, lo transformas o construyes sobre él, debes distribuir el resultado necesariamente licencia o similar.

Puedes consultar los términos de la licencia en: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/>