

IMPERIO Y MULTITUD: LA TRANSFORMACIÓN DE LA GOBERNABILIDAD EN LOS ENTORNOS VIRTUALES

Blanca Callén y Francisco Tirado
Universitat Autònoma de Barcelona

Imperio y multitud: la transformación de la gobernabilidad en los entornos virtuales (Resumen)

Recientemente Michael Hardt y Antonio Negri han propuesto la noción de Imperio para inteligir la condición política de la globalización. El concepto ha recibido numerosas críticas. No obstante, sus propuestas son susceptibles de una relectura que permite soslayar esas denuncias y abrir nuevos espacios para la aplicación de tales propuestas. En ese sentido, sostendemos que la obra de estos autores no constituye una definición de un momento político e histórico denominado Imperio, sino más bien el análisis de una relación: la que se establece entre el Imperio y la Multitud. Además, ambos conceptos pueden pensarse como prácticas absolutamente cotidianas que se extienden por nuestra más inmediata realidad. Tales prácticas se despliegan, por ejemplo, en entornos como los espacios virtuales y a partir de ejercicios tan aparentemente inocuos como el establecimiento de un periódico digital, una ley de autoría o la emergencia de un colectivo virtual.

Palabras clave: Imperio, Multitud, entornos virtuales, gobernabilidad

Abstract

Recently, Michael Hardt and Antonio Negri have put forward "Empire" as a notion that can explain the political condition of globalization. This concept has received several critics. However, it is possible to rethink their proposals. This can allow us to solve those critics and to open new spaces for the application of such proposals. In that sense, we sustain that the work of these authors doesn't constitute a definition of a political and historical moment named "Empire"; but rather, the analysis of a very specific relationship: the established between "Empire" and "Multitude". Moreover, both concepts can be thought as everyday practices very extended over whole reality. Such practices appear, for example, in frameworks like virtual spaces and they display from exercises so seemingly innocuous as a digital newspaper, laws about authorship or the emergency of a virtual community.

Key Words: Empire, Multitude, Virtual Spaces, Governability

"... ustedes confundirán siempre poder y potencia, llamarán siempre poder-terror a la violencia que amenaza su poder"
J.F. Lyotard

Desde hace ya más de dos décadas el debate sobre la globalización constituye una de las discusiones centrales en el pensamiento social. En todo este tiempo se han propuesto distintos criterios definitorios¹. Por ejemplo, se sostiene que una de las características básicas del fenómeno es la acción social a distancia. Es decir, la acción realizada por ciertos agentes y entidades que están en lugares geográficos distantes puede afectarse e impactarse mutuamente. Otro criterio frecuentemente hace referencia a la comprensión del vector tiempo-espacio. En este caso se recuerda que las tecnologías de la información y la comunicación instantánea han erosionado los límites de la distancia y el tiempo en la organización de la interacción social. Un tercero tiene que ver con la aceleración de la interdependencia. En su caso se enfatiza la intensificación del entramado relacional entre las economías nacionales y entre distintas sociedades, de modo que los acontecimientos de un país o colectivo dejan huella o marca en otros. Por último se habla de una "reducción" del mundo. La globalización glosaría, en este sentido, un conjunto de procesos que han erosionado las fronteras y las barreras geográficas en las actividades socioeconómicas, que han favorecido la integración global, la reordenación de las relaciones de poder interregional, la intensificación de la interconexión regional y la aparición de una clara conciencia de mercantilización global.

Las críticas contra tales criterios han insistido en la necesidad de contemplar otros procesos de globalización que se desarrollan en paralelo a los mencionados. Autores como Mittelman (2000) insisten en la necesidad de atender a la inmigración internacional, legal e ilegal, el tráfico de drogas y armas y a una situación de terrorismo general.

Todos estos criterios muestran que la literatura sobre el fenómeno de la mundialización es extensa. No obstante, en ella se constata una llamativa carencia: apenas hay trabajos sobre la condición política de la globalización. En el año 2000, Michael Hardt y Antonio Negri publicaron una obra titulada *Imperio* que pretendía solventar ese olvido. Nada más editarse, la obra despertó pasiones contrastadas. Por un lado aparecieron los devotos de la misma, que la saludaban como la gran síntesis intelectual del siglo XXI. Un libro que había conseguido recoger en un mismo entramado teórico los análisis históricos y económicos de la globalización, la racionalidad de la crítica postestructuralista y la creencia en posibles utopías de ciertos movimientos sociales. Por el otro, las críticas señalan las grandes lagunas del libro. En primer lugar se le acusa de ignorar la continuidad histórica que existe entre el proceso de globalización y la dominación imperialista, primero territorial, más tarde económica y finalmente cultural, que han ejercido ciertos países del denominado "Primer Mundo". En segundo lugar se plantea que sus análisis ofrecen conceptos demasiado abstractos, carentes de contenido y muy alejados de la realidad cotidiana. Por último, se reprocha a los autores el no haber ofrecido un programa claro de activismo para desafiar e interpelar los abusos provocados por el fenómeno de la globalización.

Sea como fuere, con la retrospectiva que ofrecen varios años de discusión, sostenemos que la obra todavía ofrece lecturas insospechadas y altamente fecundas para la reflexión social. En ese sentido, proponemos redefinir la lectura que hasta el momento se ha realizado del libro. Éste no constituye una definición de un momento político e histórico denominado Imperio; por el contrario, ofrece el análisis de una relación muy concreta que adviene con la consolidación del fenómeno de la globalización: la que se establece entre el Imperio y la Multitud. Y para ser más precisos habría que decir que en tal relación el extremo fundamental es la Multitud, sobre ella se erige el edificio imperial. Además, ambos conceptos pueden pensarse como prácticas cotidianas, mínimas, y muy extendidas, que se realizan en ámbitos de nuestra más inmediata realidad. Tales prácticas se despliegan, por ejemplo, en entornos como los espacios virtuales y a partir de ejercicios tan aparentemente inocuos como el establecimiento de un periódico digital, una ley de autoría o la emergencia de un colectivo virtual. En los apartados que siguen ofreceremos esta relectura de la obra de Hardt y Negri y mostraremos su potencia de análisis examinando el caso de los entornos virtuales. A través de varios ejemplos argüiremos que la tensión Multitud-Imperio existe en tales entornos, se despliega a partir de prácticas sencillas y frecuentes, y, al igual que ocurre en la realidad presencial, delimita los contornos de la gobernabilidad de estos espacios.

La condición política de la globalización: la relación imperio-multitud

Imperio es una lectura política del fenómeno llamado globalización. Es, por tanto, la descripción de una forma global de soberanía. Pero también es un concepto nuevo que nada tiene que ver con la vieja noción de imperialismo². Éste requiere de una metrópolis a partir de la cual se realiza su expansión. Imperio, por el contrario, carece de un centro claro de poder. Si el imperialismo exige el establecimiento, refuerzo y vigilancia de unas fronteras distintivas que delimitan su ámbito de acción, el concepto de Hardt y Negri no se sustenta en fronteras o barreras fijas, sino que éstas fluctúan, son móviles y cambiantes. Los imperialismos parcelaron y repartieron el mundo entre unas pocas potencias. Imperio es una condición que rompe esa lógica, por definición incorpora todo el terreno global en su ámbito de juego y alcance. Su actividad no remite a ninguna metrópolis o clase dominante, su acción de dominio está descentrada y desterritorializada. Por la misma razón, no existe una identidad ligada a tal centro de poder que sea unitaria y punto de referencia básico. Maneja identidades híbridas, jerarquías flexibles e intercambios plurales a través de redes de mando adaptables. Los imperios impusieron una historia al mundo, la de Europa, ordenaron multitud de territorios y culturas a partir de la temporalidad occidental, y crearon una secuencia muy concreta de devenir en la que todos los pueblos avanzaban hacia un momento industrial que imitaba el desarrollo de la metrópolis. Imperio, aunque suene paradójico, suspende la historia y fija el estado de cosas existente para toda la eternidad, no tiene, por tanto, fronteras temporales. Es el último estadio de desarrollo humano, en cualquiera de las facetas que se mencionen, cultural, económica, industrial, educativa... Imperio es un concepto que, por tanto, no describe un momento histórico o epocal. Su despliegue establece un presente eterno. Pero lo más importante es que pretende dar cuenta de una acción que no sólo gobierna un territorio y una población, sino que también sienta las condiciones para crear realidad. Es decir, Imperio crea el mundo mismo que habita. Por tanto, es un concepto que describe una operación de gobierno que es, ante todo, ontológica.

El efecto más llamativo de tal operación se manifiesta en el ámbito de la vida. Imperio no sólo regula las interacciones humanas, aspira a un gobierno directo sobre la naturaleza humana, un dominio de la vida social y biológica en su totalidad. En ese sentido, en el Imperio la creación de valor y riqueza tiene que ver con la producción biopolítica. Y ésta se constituye en su forma paradigmática de racionalidad de gobierno³. Como reconocen los autores, su propuesta desarrolla en todas sus posibilidades la noción de biopolítica propuesta varias décadas antes por Michel Foucault⁴. Biopolítica es una noción desarrollada por este autor para describir el programa o racionalidad de gobierno que emerge con el proyecto liberal. Ésta posee dos dimensiones diferenciadas pero estrechamente relacionadas. Por un lado hace referencia a un trabajo o acción sobre el cuerpo como máquina. En ese sentido apunta el desarrollo del orden disciplinar y la emergencia de una sociedad de normalización⁵. Y, por otro, recoge la acción sobre el cuerpo como especie, es decir la producción de regímenes de verdad que permiten gobernar las poblaciones humanas. El ejemplo más paradigmático

del autor será la sexualidad⁶. Pues bien, en la biopolítica del Imperio el primer aspecto pierde relevancia en favor de la gestión o gobierno de las multitudes humanas.

Efectivamente, nuestro presente se caracterizaría por una dispersión y socialización de la producción más allá de la fábrica o el taller. El trabajo ya no está sepultado en estos espacios, viaja a través de todo el tejido social. Hay una inmaterialidad de éste que se expande por todos los rincones de nuestra vida cotidiana. Así, la acción disciplinaria que produce control actuando sobre los cuerpos en los distintos centros institucionales donde se reúnen cede terreno frente a la comunicación, la producción lingüística y generación de deseos y afectos, o ante la educación permanente. Todas ellas, herramientas que inducen control en cualquier parcela de la vida cotidiana del ser humano. Instrumentos que persiguen esa dispersión de la producción más allá de la vieja fábrica. La globalización ha sido un fenómeno extensivo, tiene que ver con todo el globo, mas, también, intensivo, hace referencia a todos los aspectos de nuestra realidad. Absorbe y transforma la esfera de lo social, la subsume en la del capital⁷. Por tanto, Imperio es una acción al mismo tiempo extensiva e intensiva. Su lógica es impactar en absolutamente todos los aspectos de nuestra cotidianidad.

Por todo lo dicho, no debemos cometer el error de pensar que esta nueva forma de soberanía o racionalidad se impone y ejerce a partir de procesos macroculturales o estados supraordenados a nuestra cotidianidad. Todo lo contrario. Si algún interés novedoso encierra la noción de Imperio es, precisamente, la indistinción que establece entre las dimensiones micro de la realidad y las macro. De hecho, entre ambas no habría diferencia. La vida cotidiana hace referencia a pequeños grupos, prácticas y relaciones que no detentan menos extensión que cualquier otra formación a priori mucho mayor, por ejemplo, la ciudad, el estado o la familia. Puesto que el objeto de acción de Imperio es la vida social en su totalidad e integridad, remite, en realidad, a una operación, que anida o se encarna en multitud de pequeñas prácticas y formaciones, que se extienden por todas partes. Mas ¿en qué consiste tal práctica u operación? En algo muy sencillo: en el despliegue de un continuum con tres fases completamente dependientes pero diferenciadas. En primer lugar tenemos una fase inclusiva. Se acoge y recoge cualquier aspecto de la vida social sin diferencia, se crea así un espacio homogéneo y homotético. Éste será un espacio común para la comunicación. En él todas las personas, cosas y relaciones se igualan. En segundo lugar hay una fase diferencial. En ella se exaltan las diferencias siempre y cuando se mantengan en un plano exclusivamente cultural. Si las diferencias remiten sólo a una dimensión culturales son, por tanto, contingentes, variables y, en definitiva, intrascendentes. Se anula cualquier referencia a la diferencia ontológica, económica, etc. Por último, tenemos la administración de tales diferencias: se gestionan, se ordenan y, por tanto, se controlan. Como indican Hardt y Negri, una de las novedades que aporta el Imperio es que tal gestión se basa en un estado de excepción permanente. Las diferencias se administran a partir de intervenciones que son siempre excepcionales, aun cuando se den continuamente. El establecimiento de la excepcionalidad permite que no existan códigos o pautas fijas para esa gestión. Se definen establecen en función del ámbito de diferencias que se desea controlar. El criterio nunca es, por tanto, el mismo. Varía: ni se conoce la pauta de variación ni los criterios a partir de los cuales tal variación se fijará en una normativa clara⁸.

Obviamente, la secuencia descrita puede hallarse en otras prácticas de gestión y administración previas al establecimiento del Imperio. Pero la novedad de este *modus operandi* es su dimensión global: en extensión, como hemos mencionado, afecta a todo el planeta; e intensión, hace referencia a cualquier aspecto de nuestra vida social. ¡Estamos ante una biopolítica total!

El imperio se alimenta de la multitud

Mas Imperio es sólo uno de los términos de una relación, en el otro extremo tenemos la Multitud. No se trata de escoger entre ambos. No tenemos un Imperio o una Multitud. ¡No! Tenemos un Imperio y una Multitud: una conjunción. Y tenemos el miedo, temor ante la amenaza que supone la Multitud. Porque esta conjunción, aunque suene paradójico, no es una dicotomía. No se nos ofrecen dos términos que se miran cara a cara. Imperio es una práctica u operación que se define en y gracias a la Multitud, a su expolio, y, en cualquier momento, la Multitud lo puede desbordar. Pero ¿qué es exactamente la Multitud?

En primer lugar, es un nombre para la inmanencia, para ese momento en que las personas se libran de la trascendencia y reconocen que su realidad es algo producido por ellos. En segundo lugar, es la denominación de ese acto productivo. La Multitud es siempre creativa y está en movimiento. Multitud y clase trabajadora no es lo mismo. El segundo término está limitado por el punto de vista de la producción y por el de la cooperación social (hace referencia a algunos productores, trabajadores, que comparten un espacio, una conciencia...). Cuando se habla de explotación de la Multitud por parte del Imperio hablamos de explotación de la cooperación de singularidades, no de la explotación de individuos, de su fuerza de trabajo o de su cooperación. Se explota el conjunto de singularidades, las redes que componen ese conjunto, las redes de esas redes... En ese ejercicio de explotación no existe la generación de individuos, todos idénticos e igualados. Imperio plantea un expolio más básico, que no exige la constitución de grandes aparatos que al mismo tiempo que explotan generan individualidad. Hardt y Negri se alejan de la noción de Marx de explotación moderna: explotación de individuos o agentes. Cuando Marx habla de esa explotación habla de producción fabril y objetiva, no de la cooperación. En tercer lugar, la multitud es, en conceptos nietzscheanos, voluntad de poder, se expande, desborda sus propias fronteras, su propia irrupción o emergencia. Y, sobre todo, adquiere cuerpo, se encarna, se expresa materialmente: en

ciertos movimientos sociales, prácticas de resistencia... En cuarto lugar, la multitud es acontecimiento, irrupción de lo inesperado o contingente en el espacio ordenado del Imperio. Pero todavía no hemos definido rotundamente la noción de Multitud. Pues bien, esta noción alude a un universal concreto, uni-verso, un mismo poema, una misma creación, y una entidad, que es concreta. Concreto quiere decir en la lengua de los alquimistas renacentistas⁹ viscoso. Concreta es la masa del pan, una única masa, un pan, pero viscosa, una mezcla recogida en un cuerpo, una mezcla con una expresión. Como universal concreto es una mezcla, pero de ella surge y se expresa una totalidad, reconocible, no sólo caos o pura disolución. La multitud no habla de multiplicidad. Una multiplicidad es la suma sin más de varios elementos, por ejemplo, podemos enumerar: carmen... y coche... y 35 y... a... y el libro blanco... y... Esto es una multiplicidad. Pero la multitud, insistimos, es un universal concreto, hay una unidad o plano que agrupa de algún modo esos elementos. Ese plano tiene que ver con la creación, con que de todos estos elementos sale algo que los agrupa en la novedad misma.

La Multitud, al igual que el Imperio, es una operación, pero no de captura o expolio. Lo importante de la Multitud es que, como hemos visto, recoge singularidades. Singular es lo que no compartimos, lo que nos hace únicos, irreducibles... Y la multitud permite que co-opere o co-funcione lo singular. ¿Cómo es posible esto? Gracias a la aparición de un terreno medio en el que se encuentran tales singularidades, en ese tercer espacio se comparte algo y se produce el encuentro. Ese espacio es una transformación (trans-forma), está más allá de las formas de cada singularidad. Ese encuentro sobre algo es la novedad, la creación, la sorpresa que anida en la Multitud. Por tanto, co-funcionamiento y cierta trans-formación son los momentos de esta operación. Así, la Multitud es más que la multiplicidad: un encuentro, que respeta la singularidad, pero que también aporta el valor de la novedad y la creación. Y, precisamente, ese valor será el deseado y explotado por la forma imperial.

La relación Multitud-Imperio define nuestro presente político. Delimita, por tanto, un terreno de tensión. Una relación que arranca con un momento creativo, delimitado por la Multitud, y un posterior intento, el Imperio, de gestión y explotación de ese valor fundamental. Semejante relación no habla de un gran conflicto, lo hace de un micro-conflicto que se extiende por todas partes, que es generalizado en el terreno de nuestra vida cotidiana. Aquí y allá, en el trabajo o en el ocio, en las relaciones culturales o económicas... no importa, donde se expolie una materia creativa es probable que se despliegue esta tensión. Y eso es así porque lo que está en juego es mucho: en la relación Multitud-Imperio se dirime la condición política de todos los aspectos de nuestra realidad y vida cotidiana.

Y, precisamente, los entornos virtuales no son ajenos a tal juego. En tanto que otra parcela de cotidianidad, también son objetos para este proyecto de gobierno.

Multitud e Imperio en los entornos virtuales

Habitar la simulación

Resulta evidente que una nueva relación se ha instalado con fuerza en nuestra cotidianidad. Como todo lo que tiene que ver con la tecnología, ha llegado subrepticiamente. Nos referimos a la relación con las simulaciones. La simulación está por todas partes: en los electrodomésticos, en los talleres, en los medios de transporte, en el ocio, en la educación...

Alguna autora habla incluso de advenimiento de una cultura de la simulación¹⁰. Nuestra relación constante y continua con ella parece afectar nuestras concepciones sobre la mente, nuestras ideas sobre el cuerpo, el yo, lo social, la vida y la máquina. Baudrillard (1978) la define como la generación a través de modelos de algo real sin origen ni realidad. Para él, en la simulación, lo real es producido a partir de células miniaturizadas, de matrices, memorias y modelos de encargo, siendo, a partir de ahí, reproducible un número indefinido de veces.

Esta realidad: a) *Opera con dos niveles*. En primer lugar, un nivel "de uso". Es básicamente una dimensión visual, fácil de manejar, "intuitiva", "familiar", constituida por iconos e imágenes, cuanto más familiares mejor. En segundo lugar, un nivel invisible. El nivel de las matrices numéricas, de la codificación digital y su circulación. Es un alcantarillado de números en perpetuo movimiento, filtro de datos, vínculos entre bases de datos, etc. Su principal característica es su inaccesibilidad para el usuario. Son dos mundos paralelos e inseparables. La simulación no es posible sin la codificación numérica, y ésta es inútil sin la simulación¹¹. b) *Remite a materialidades fluidas*. Un juego, un empleado y sus relaciones laborales, una decisión económica, un diagnóstico médico, etc., son algunos de los elementos que fácilmente se convierten en secuencias numéricas y en simulaciones. Miles de empleados, así, se constituyen en una mera base de datos manejable por un único individuo a kilómetros de distancia. Simulaciones perfectamente reales, pero cuya materialidad ya no hace referencia a algo sólido, tangible y visible, sino a un material fluido, invisible y móvil. c) *Poblada de presencias invisibles*. Foucault (1975) mostró cómo el proyecto de saber (panoptismo) que se despliega a partir de la figura arquitectónica del panóptico se asienta en los efectos organizativos que ejerce la mirada del Otro. El mero hecho de saber que somos observados nos convierte en sujetos, transforma nuestro pensamiento y nuestra acción. La realidad que nos abre la simulación es más genérica y sofisticada que la del panoptismo: ya no se trata de sentir la mirada del Otro, sino de experimentar su presencia. En la simulación sentimos que estamos al lado de otros muchos sin que éstos estén presentes físicamente. Compartimos espacio, tiempo y acción con miradas de personas no localizables geográficamente, imposibles de identificar temporalmente.

La simulación desborda lo fotográfico y lo cinematográfico. La razón es que permite entrar en las imágenes, tocarlas, habitarlas. Podemos mezclarnos con ellas. En tanto que fenómeno, una simulación es mucho más que imágenes: posee cosas más allá, debajo, delante, invita a una exploración. Es una imagen e idea. Una "genuina imagen-enunciado"¹². Gracias a ella, lo virtual deviene otro tipo de acceso a lo real. Nos ubica en una suerte de realidad intermedia o perpetuo intersticio. Es un nudo que ata lo virtual a lo real. Y transforma cuestiones como el número -lo vuelve átomo de una materialidad fluida-, el espacio -deja de ser habitado para ser continuamente constituido-, o la mediación -se vuelve realidad. En suma, mezcla lo sensible con lo inteligible y remite a un lugar sin posición física.

Las prácticas de esa tierra media

¡Pero no nos confundamos! La ausencia de materialidad física no implica ni carencia de prácticas o usos ni la imposibilidad de desarrollar proyectos de gobernabilidad. Es más, este reino intersticial se conforma gracias a las prácticas que se ponen en juego y lo constituyen como tejido cultural y simbólico. Y, en ellas, se perfilan propuestas de control y gobierno. A continuación mostraremos que la tensión Multitud-Imperio, que define la condición política de nuestra realidad presencial, se despliega, del mismo modo, en los entornos virtuales. Para ello, analizaremos tres casos concretos que son, al mismo tiempo, tres topologías relacionales que muestran la tensión entre la Multitud y el Imperio.

a) Software libre y leyes de autoría.

Si existe una práctica paradigmática de las promesas que ofrece Internet, ésa es la búsqueda y potenciación del *software libre*. "Libre" (*free*) no porque se desee o anhele una gratuidad absoluta (en relación con un precio, un valor o una medida), sino porque remite a una cuestión sobre la libertad en los entornos virtuales. Así, el concepto de *software libre* se refiere al derecho irrevocable de ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, modificar y mejorar el *software*. Tal derecho se materializa en cuatro libertades concretas: a) libertad de ejecutar el programa con cualquier propósito imaginable; b) libertad de estudiar cómo funciona el programa y adaptarlo a las necesidades de cualquier usuario; c) libertad de redistribuir copias del programa y de ese modo ayudar a otros; y d) libertad de mejorar el programa y poner esas mejoras al alcance de todo el mundo y cualquier comunidad.

Si miramos hacia la década de los sesenta y setenta, inicio del fenómeno informático, observaremos, no sin cierta sorpresa, que no "existe" el concepto de "*software libre*" porque, sencillamente, todo el *software* lo es. Los programas de ordenador y sus códigos fuente (códigos escritos por programadores e imprescindibles para conocer el funcionamiento interno del programa) circulaban libremente entre los internautas, que por aquél entonces se reducían a pequeños círculos de académicos e investigadores. Los desarrollos de unos eran aprovechados y reutilizados por otros, que los mejoraban y, de nuevo, los ponían a disposición del resto. De esta manera, un trabajo particular se convertía siempre en un beneficio colectivo, y se constituía una comunidad tácita de cooperación que generaba permanentemente innovaciones, a la vez que contribuía a compatibilizar las creaciones y a constituir un entorno informático común. El proyecto Unix, primer sistema operativo multiusuario y multitarea que se basaba en el respeto del código (fuente) abierto, era el paradigma de esta lógica.

La aparición de los ordenadores personales cambió todo esto. Comenzaron a aparecer empresas privadas que desarrollaron *software* y comercializaron sus licencias de uso. Ocultando su código fuente se evitaba que otras compañías o programadores conocieran el funcionamiento, se eliminaba la participación de los usuarios en su innovación y desarrollo y se les prohibía así cualquier otro uso distinto al de la simple ejecución del programa. A la vez, también se estaba obligando al usuario a pagar por cada actualización o mejora de éste, actividad que quedaba en manos únicamente de la compañía. Hoy en día, la mayoría de *software* que se maneja y distribuye es de este tipo.

Esta nueva práctica mercantilizó y capitalizó el acceso a unos bienes que antes permanecían libres, colectivos e ilimitados; y amparándose en ciertas leyes de patentes, surgió el llamado *Software Corporativo*, Propietario o Privado. Con él, se hizo norma el bloqueo de los procesos creativos y de colaboración, el expolio de lo que había sido fruto de toda una comunidad, la restricción del beneficio global que antes permanecía abierto y la aparición y privilegio de ciertos propietarios por encima de una gran masa de usuarios y consumidores. La creación constante que antes surgía de una red (aunque pequeña) inabarcable, irrepresentable y auto-organizada de cooperación de singularidades; ahora, mediante una lucrosa operación, se torna un bien escaso poseído sólo por unos pocos: unas cuantas corporaciones (con el tiempo, básicamente, una sola corporación monopolística) fácilmente identificables que subsumieron lo social en capital para entonces poder administrarlo.

Ante este panorama apareció en 1984, impulsado por Richard Stallman, el proyecto GNU (*Gnu's Not Unix*) y el movimiento del *software libre* con el objetivo de crear un sistema operativo basado completamente en lo que ya fue en su día algo libre y colectivo. Y con tal movimiento emergió también la idea de potenciar una comunidad abierta que, desbordando los límites impuestos por las operaciones del *Software Propietario* y la leyes del *copyright*, tornara a su origen cooperativo. En el siguiente extracto del manifiesto que preparó Stallman para dar a conocer su proyecto, aparecen perfectamente delimitados todos estos elementos:

"Considero que hay una regla de oro que me obliga a que si me gusta un programa lo deba compartir con otra gente a quien le guste. Los vendedores de *software* quieren dividir a los usuarios y conquistarlos, haciendo que cada usuario acuerde no compartir su *software* con otros. Yo rehúso romper mi solidaridad con otros usuarios de esta manera. El acto fundamental de amistad entre programadores es el compartir programas; ahora se usan típicamente arreglos de mercadotecnia [marketing] que en esencia prohíben a los programadores tratar a otros como sus amigos. Al desarrollar y utilizar GNU en lugar de programas propietarios, nosotros podemos ser hospitalarios con todos y obedecer la ley. Además, GNU sirve como ejemplo para inspiración y bandera para conminar a otros a unírseños a compartir. Una vez que se haya escrito GNU, todos podremos obtener un buen sistema de *software* libre, como el aire. Los códigos completos del sistema estarán disponibles para todos. Como resultado, un usuario que necesita cambios en el sistema será libre para hacerlos por sí mismo, o de contratar a cualquier programador o empresa disponible para hacerlos por él. Los usuarios no estarán ya a merced de un programador o una empresa que sea dueña de los códigos fuente y sea la única en posición de hacer cambios. Finalmente, la carga de considerar quién es dueño de qué sistema de *software* y de lo que está o no está permitido hacer con él, habrá desaparecido"

13

Para proteger este proyecto de cooperaciones planetarias apareció un sistema que lo protegía sin limitarlo, que protegía su uso en vez de su propiedad, que garantizaba sus libertades en vez de restringirlas, y que aseguraba su supervivencia, el crecimiento, la circulación de saberes, el contagio, la expansión y la suma constante de fuerzas. Tal sistema es el principio del *copyleft* (por oposición al *copyright*), en este caso, bajo la forma de la licencia libre GPL (Licencia Pública General). Porque mientras los sistemas de *copyright* obedecen y se ajustan bien a una tecnología como la imprenta, por la que se restringe la copia masiva de productos sin afectar por ello la libertad de los lectores; tecnologías más flexibles, como las digitales, unidas a la creación compartida y cooperativa, no se ajustan a su administración en nombre de leyes, propietarios u otros tipos de derechos naturales.

No resulta difícil observar en todo esto la constitución de una Multitud. El *software* libre es una práctica que permite la cooperación, que abre un espacio para que las personas se relacionen con otras sin necesidad de renunciar a su singularidad. Es, también, una práctica que potencia la creatividad. Así, del acontecimiento en el que aparece un error imprevisible de programación del *software* surge la ocasión para desplegarse, para sumar, cooperar y transformar; para seguir operando, en definitiva, como Multitud. En suma, el *software* libre es un bien inmaterial, ilimitado, libre y público que surge de la creatividad y cooperación colectiva. Y en esta operación de cooperaciones planetarias es imposible señalar un mando, centro o propietario. De modo que para esta Multitud auto-organizada no hay ley, ni contrato, ni normas que la articulen más allá de sí misma y de su propia acción.

Sobre esta práctica creativa, productora, se erigen otras que representan perfectamente la operación del Imperio. Algunas muy conocidas son el desarrollo de patentes de *software* en Europa y el canon de la Sociedad General de Autores y Editores (SGAE). Recientemente se acaba de aplazar la aprobación de las patentes de *software* en el parlamento europeo. Su establecimiento sería un duro golpe para la libertad tecnológica y para el desarrollo del *software* libre. Estas patentes constituyen la prohibición del uso de las ideas patentadas aunque éstas sean descubiertas por mecanismos diferentes a los patentados e impiden un desarrollo colectivo y libre de la tecnología. Por otro lado, el mencionado canon impone un diezmo en cada *Compact Disc* (CD) virgen que se compre, independientemente de si se usa para "copiar" otro CD o difundir nuestras propias ideas, música, imágenes, vídeos o *software*. El canon supone un juicio en el que se condena antes de cometer el "delito" del "pirateo" y, de hecho, supone la aceptación tácita de que tal práctica es habitual y está generalizada.

Dos prácticas de captura, apropiación y gestión de iniciativas como las del *software* libre. En ellas tenemos la constitución y definición del Imperio. Se presentan, en primer lugar, como absolutamente inclusivas. Tanto el desarrollo de patentes como el canon son normativas para todo el mundo, defienden la iniciativa de cualquier ciudadano y, a la inversa, se aplican también sin exclusión: a cualquier tipo de usuario, cualquier objetivo o finalidad (académica, económica, cultural...). Por tanto, estamos ante una regulación de alcance e imposición universal. Todos los usuarios de la red son sus beneficiarios y sus afectados. En segundo lugar, son prácticas que, por supuesto, admiten la diferencia. El desarrollo de patentes asume que éstas varían según los colectivos que las producen, el objeto de su aplicación, el contexto de desarrollo o el ámbito de uso. Del mismo modo, el canon respeta diferencias en los formatos de producción artística y en los objetivos y sensibilidad de artistas y consumidores.

Mas toda esta diferenciación siempre se mantiene en el más estricto plano cultural. Las diferencias mencionadas son contextuales, están ligadas al espacio, a momentos de aparición o creación, a sensibilidades diversas debido a su formación, etc. Bajo ningún concepto se admite que las diferencias provengan de una profunda diversidad de oportunidades de acción, de posibilidades de creación o distancias económicas que determinan completamente el acceso a ciertos recursos. Tampoco se admite que tales diferencias condenen a futuros desarrollos o usos completamente distintos de la red. Ni la normativa de patentes ni el canon contemplan fenómenos como la brecha digital que existe entre determinados países o zonas dentro de un mismo país, ni el hecho de que los espacios virtuales son una necesidad de primer orden (económica, cultural y social) para determinados colectivos. Finalmente, ambas normativas pretenden, por supuesto, gestionar y regular las mencionadas diferencias. En esa gestión aparece el control de los usuarios. La gestión se fundamenta, como no podía ser de otro modo, en un código explícito de regulación de conductas y acciones. Pero más allá de eso, resulta interesante constatar que esa patente, canon o ley opera sobre un supuesto previo: el establecimiento de un estado de excepcionalidad. Si es necesaria una ley de patentes es porque en la red proliferan descontroladamente las novedades y aportaciones tecnológicas, todo el mundo las hace circular sin control, sin atender a su uso futuro... y

debería ser de otro modo. Si se requiere un canon de autoría es porque circula de manera libre un material artístico que debería tener propietario. Esos estados de excepción se definen a partir de lo que ocurre en la realidad presencial, exigen normativa e intervención y justificarán que ésta se realice con todos los medios disponibles. Así, para hacer prevalecer un software corporativo amparado en el *copyright* (para generar escasos bienes infinitos) se requerirá que la ley se imponga rápidamente, que se apliquen sanciones ejemplares y se funcione gracias a delatores, todo tipo de vigilancia informática y "chivatos" de los posibles "piratas".

b) Ohmynews (Oh, dios mío!)

Desde hace varios años, en Corea del Sur se elabora un periódico *online* llamado *Ohmynews*. La realización corre a cargo de los propios lectores y huye del privilegio de la experticia técnica. Su lema es significativo: "cada lector, cada ciudadano, es un reportero".

Como se desprende de este eslogan, el periódico potencia la cooperación de entidades singulares, con criterio propio: sus lectores. Se les ofrece libertad total para publicar lo que quieran (usando sus identidades verdaderas) y discutir cualquier temática. El resultado ha sido un producto novedoso que amenaza toda la lógica tradicional de la comunicación. Subvirtiendo un supuesto conocimiento experto y profesional, afirmando abiertamente su parcialidad, aprovechando la contingencia y localización de cada uno de los autores, y rompiendo con dicotomías como periódico-audiencia, productor-consumidor, activo-pasivo... llegan allí donde nadie llega, hablan de lo que nadie se atrevía a hablar, consiguen primicias, cuentan con el privilegio de disponer de testigos oculares, y mantienen en sus artículos toda la carga subjetiva, emocional, personal y apasionada que sus autores le quieran dar.

Así es como han conseguido tener unos dos millones de lectores diarios y ser uno de los medios más influyentes. Hasta tal punto esto es así, que la primera entrevista concedida por el ahora presidente de Corea del Sur tras las elecciones fue ni más ni menos que a *Ohmynews*. *The Guardian* recientemente llegó a afirmar de este periódico que "probablemente se trate del sitio de noticias más poderoso del mundo a escala local".

Ohmynews recupera la base cooperativa y comunitaria de la comunicación, que ahora circula libremente conectando y reconectando las singularidades que le dieron vida. También ha producido un constante e imparable bucle que se retroalimenta (siempre productivo), las mismas singularidades que se conectan y cooperan para que fluya la información y la comunicación, son a su vez transformadas y re-conectadas en el mismo acto comunicativo. Así, por ejemplo, aunque el periódico aparezca como un cuerpo y se exprese como totalidad, los únicos responsables de los artículos son cada uno de sus autores, que comparten el *copyright* con el periódico y tienen total libertad para volver a publicar sus notas en cualquier otra parte. Ni siquiera se autolimita, sino que se desborda a él mismo y permanece incommensurable.

En esta lógica comunicativa de Multitud no hay un "otro" que dicta lo que es noticia y lo que no a una audiencia receptora y pasiva, no se necesita esa exterioridad para alcanzar cierta definición. El periódico, como indicábamos, ni tan siquiera es una unidad homogénea y fácilmente representable, pues la múltiple autoría impide que sea señalado un mando o responsable. Por ello supone, entre otras cosas, una amenaza poderosa. Del mismo modo que colaboró en la elección del actual presidente de Corea, hoy por hoy, puede contribuir a derrocarlo gracias a los duros comentarios editoriales que realiza contra los flirteos políticos que el gobierno tiene con el ejecutivo de George Bush.

Tal y como veíamos en nuestra primera experiencia, también sobre esta práctica que define una Multitud aparece el crecimiento de otras que definen el Imperio. Podríamos citar, por ejemplo, todos los intentos por parte de diversas agencias de noticias de desestimar la información que proviene de iniciativas de este estilo. En éstos se apela a la carencia de rigor y conocimiento experto de los informantes. Recogiendo ese argumento, los periódicos más prestigiosos han convertido sus espacios virtuales en "sitios" de acceso limitado a una suscripción económica. Obviamente, sus sitios son inclusivos, están al alcance de todo el mundo, se aceptan diferencias de opinión, enfoque, económicas, sociales... Pero la situación excepcional que provocan publicaciones como *Ohmynews* exigen acciones como las anteriores, se requiere que la información rigurosa y seria, realizada por profesionales cualificados cuente dinero. No obstante, el tipo de prácticas imperiales que más claramente se erigen sobre y en contra de estas iniciativas son directivas como la que prepara la Unión Europea para reforzar la "propiedad intelectual".

Tal directiva refuerza la legislación sobre "propiedad intelectual" para que se restrinja el libre flujo de información y se abran nuevos territorios de mercado. Según el borrador de la nueva directiva europea de propiedad intelectual (30 de Junio del 2003) se facilitará la expansión de mecanismos de protección de copia (impidiendo, de facto, las copias legítimas contempladas en la legislación sobre *copyright*) y se ilegalizará la ingeniería inversa y cualquier intento de desproteger estos mecanismos. Además se aprueba el uso de los chips de identificación por radiofrecuencia, pequeños chips que permiten identificar a distancia todos los productos que lo lleven. Por si fuera poco, se criminaliza la infracción de la ley de "propiedad intelectual", por muy pequeña que sea la infracción, igualándola con el tráfico de armas o drogas.

Como en el caso anterior, esta práctica se presenta como universal, abierta a todos los usuarios de internet. Se protege a todo el mundo y todo el mundo es definido a priori como pirata informático. De nuevo, se aceptan diferencias: en la

producción de las ideas, su formato, su interés, etc., pero se relegan a un plano cultural y anecdótico. No se reconoce que tales diferencias son la expresión de accesos diferenciados al conocimiento o que marcan futuros accesos desiguales al conocimiento producido. Y, de nuevo, la definición de un estado de excepción para regular las prácticas creativas y colectivas. Estado que como hemos mencionado se equipara al que provocan fenómenos como el tráfico de drogas y armas.

c) Tracenoizer: los clones des-informativos

Usemos o no *software* libre, cuando navegamos por Internet dejamos caer (aunque involuntariamente), como en el cuento de Hansel y Gretel, "miguitas" digitales, rastros que hablan de nosotros. Pero a diferencia de lo que ocurre en el cuento, las nuestras no se las comen los pájaros y desaparecen, sino que permanecen como los guijarros y convierten nuestros pasos en trazos recuperables.

Tracenoizer es un proyecto que asume que existe y se genera una suma ingente de rastros informativos en Internet (*databody*) que difícilmente se pueden eliminar, y se reconoce que esa información continuamente es procesada y re-procesada gracias a la mediación de buscadores y otros programas similares. Sin embargo, parece que éstos (todavía) no pueden discernir fácilmente entre información antigua o actual, relevante o irrelevante, real o ficticia... Aprovechando este azar, una enorme cantidad de personas, grupos de artistas, estudiantes, desarrolladores de *software*, usuarios y sus datos, junto con el propio programa, con los buscadores y servidores, e incluso con los mismos programas de vigilancia electrónica y otros elementos no tan evidentes pero igualmente funcionales, ha producido silenciosamente una creación novedosa: "clones des-informativos" de los *databody* que, dispersados por Internet y engullidos por buscadores y procesadores de información, generan ruido e inoculan con falsa información los mecanismos de control y prácticas de regulación. El objetivo es cortocircuitarlas. A partir de ironías creativas, ficciones y juegos de disfraces se difracta la ley y se empuja la realidad y la verdad de los entornos virtuales hacia la creación de estas Multitudes.

Esta red *Tracenoizer* funciona de un modo muy sencillo. Introducimos nuestro nombre y apellidos en un formulario y a partir de su procesamiento se busca información en Internet relacionada con nosotros. Finalmente, se genera una página web personal que contiene textos y dibujos relacionados con nuestro nombre, y estructurados de forma temática. Si no nos gusta el resultado, se elimina la web. Y en caso de que estemos conformes, se sube automáticamente a un servidor gratuito y su URL (*Uniform Resource Locators*) pasará al índice de los robots buscadores-indexadores. Así, la página clon debería aparecer cada vez que alguien busca información sobre nosotros y nuestras acciones. Pero para que los *databody* realmente se modifiquen con la inoculación de los clones es necesario generar continuamente páginas web falsas que intoxiquen permanentemente a los buscadores. En ese proceso, la red *Tracenoizer* producirá otras nuevas webs con mínimas diferencias des-informativas de forma que, debido a la relación temática tan estrecha entre información y des-información, sea imposible distinguir una de la otra. En este proceso, realidad y ficción, virtualidad y actualidad, se mezclan de forma productiva, generando una realidad que desborda las prácticas de control.

La red *Tracenoizer* presenta una diferencia fundamental con las dos experiencias que hemos comentado anteriormente. Es una práctica que desborda prácticas imperiales ya existentes. De hecho, las utiliza en su propio beneficio. Es un buen ejemplo de cómo la capacidad creativa de la Multitud, que es explotada por las prácticas "Imperiales", a su vez, detenta la potencia de desbordar esa acción. *Tracenoizer* tiene sentido porque en los espacios virtuales existen prácticas que aspiran a controlar nuestras trayectorias digitales. Por ejemplo, ya hay empresas que se dedican a rastrear nuestros deseos, como la música que se descarga en P2P (*Peer to Peer*), para luego ofrecer detallados informes a un mercado que necesita conocer gustos y preferencias musicales. Otro ejemplo es el hecho de que, amparándose en momentos de excepción como el actual, en el que casi cualquier persona es susceptible de ser terrorista, se ponen en marcha delirantes programas de control y vigilancia como el TIA (*Total Information Awareness*). Un ejemplo de vigilancia electrónica y un sistema de control informacional total impulsado desde las agencias de inteligencia estadounidenses que pretende recopilar información (de pagos de tarjetas de crédito, de llamadas telefónicas, consultas de webs, *e-mails*, informes médicos, etc...) de cada habitante del planeta para que, tras su tratamiento informático, se generen perfiles completos de cada ciudadano. Operando, en este caso, a partir de buscadores y otros programas, se recopila y procesa información para luego establecer relaciones y correspondencias entre ella, subsumiendo lo social en mero capital. Así, amparándose siempre en situaciones de excepción, volvemos a las operaciones de captura del imperio. A su intento de gestión de la vida en su totalidad, y no sólo para gobernarla simplemente, sino, finalmente, para re-crearla a su antojo.

La gobernabilidad en los entornos virtuales

Numerosos visionarios y defensores del desarrollo tecnológico arguyen frecuentemente que los entornos virtuales son espacios privilegiados de libertad, que representan una dimensión de nuestra cotidianidad que potencia el libre movimiento del usuario, el intercambio sin restricciones de información y conocimiento, la desaparición de los viejos atavismos del género o la raza, y una interacción sociocultural que desborda las barreras geográficas y temporales. No obstante, como hemos mostrado, tales espacios, al igual que ocurre en cualquier otra parcela de nuestra vida cotidiana, no son más que conjuntos de prácticas. Acciones en las que la libertad, la creatividad y el movimiento irrestricto no están asegurados a priori. Deben desplegarse y defenderse. Exigen un trabajo, un esfuerzo constante de mantenimiento. De

hecho, las dinámicas y las tensiones entre prácticas de cooperación y ejercicios de control y gestión de las mismas que observamos en la realidad presencial, se repiten puntualmente en los entornos virtuales. Y, más concretamente, la tensión entre la Multitud y el Imperio que caracteriza nuestra actual condición política se traslada de un modo casi mimético a tales entornos.

Efectivamente, la gobernabilidad de los espacios virtuales pasa por esa relación. Las prácticas de cooperación que emergen en ellos, las Multitudes que se definen, son respondidas por prácticas que intentan controlar y gestionar la capacidad creativa que emerge en tales formaciones. Conviene hacer notar que en los ejercicios imperiales o de control los datos son un bien muy preciado, un activo. Un recurso cada vez más valioso. Su protección, explotación, comercialización y exportación es una finalidad en sí misma, y está presente en todos los ejemplos que hemos analizado. El dato, la información, es el elemento nuclear de la gobernabilidad del espacio virtual.

En nuestra realidad presencial existen objetos de muchos tipos: regalos, mercancías, propiedades, reliquias sagradas, seres humanos, abalorios... Todos ellos, de un modo u otro, son elementos que aparecen en nuestras relaciones de poder. Mas en los entornos virtuales algo cambia. Un único objeto prevalece: la información. Un objeto global que ocupa todo el espacio virtual, todas las posibles posiciones y definiciones. La "información" es el objeto más evasivo, misterioso, móvil y unificador que hemos conocido. Su producción, circulación y gestión es el terreno de juego de la relación Multitud-Imperio expresada en los entornos virtuales. En ese juego transmitimos mensajes, desciframos e interpretamos misivas. Habitamos, en definitiva, la era de la información. Sus características son la comunicación, la interferencia, la transmisión, la traducción, la distribución y la intercepción. La economía, el poder, la ciencia, la educación o los medios de comunicación, todos ellos dependen de los mensajes; del dato, de la información, y operan a través de ellos.

La información hace que los entornos virtuales se tornen lo que Serres (1993) ha denominado *Newtown*. Ésta nueva ciudad, global en cantidad y calidad, es capaz de crear conexiones e intersecciones entre todos los espacios, abstractos o concretos, reales o imaginarios, oficinas e ideas, personas y emociones. Hasta ahora los sistemas de transporte & ferrocarril, transporte aéreo, bibliotecas... - conectaban lugares con la misma naturaleza y en la misma dimensión. Eran incapaces de mezclar distintas especies ontológicas. Nuestras comunicaciones, la información, lo conecta todo, cualquier cosa. Frente a la vieja u-topía (ningún lugar) emerge pan-topia (todos los lugares, cualquier lugar). Y hay una nueva materialidad en esta ciudad, fluida, volátil, eólica y móvil. *Newtown* recluta a la humanidad entera. Convirtiéndola, al mismo tiempo, en objeto de su obra y en su sujeto. El mundo, los artefactos y nosotros somos tejidos en la misma red. Gigantesca. General. Ésta aparece al unísono como soporte y transporte, plano y comunicación. La misma práctica hace circular la información y su consulta. Es ubicua. Las características de la Red son inesperadas: detenta memoria por su soporte, recuerda por su evocación y transporte, es experta por los sistemas que integra, aprende porque sabe buscar, es flexible y adaptable, imaginativa dada las imágenes que tiene depositadas y las combinaciones que genera, es mimética por sus reproducciones fieles, acumula porque conecta, y es inteligente porque genera información. Es hiperreal. Más real que la realidad, acumula el poder de generar originales.

En *Newtown* la potestas, el poder, reside en la gestión del movimiento mismo. La Red transforma nuestras relaciones con el tiempo. Ella puede negociar con él y hacer, por ejemplo, con la actualidad presente lo que antaño sólo era posible con la historia: contarla y cortarla en pedazos cada vez más pequeños o cada vez más grandes, rehacerla y recomenzarla incesantemente, plegarla y guardarla. El tiempo deja de ser condición o exigencia alguna y se torna materia dúctil con la que trabajar. La Red rompe el principio lógico de que lo que es no puede no ser al mismo tiempo. En ella es pensable y realizable ser y no ser. Permite contratiempos y contracorrientes. Para entender el control y la vigilancia, la acción del Imperio, en esta ciudad global debemos romper con las viejas metáforas que intentaron visualizar el ejercicio de poder. Si en los entornos presenciales éstas enfatizan el acto de la visión, de hecho, vigilar es ver, super-visar, en los virtuales ya no es necesario. Vigilar, controlar, no requiere la necesidad de mirar al otro, de hacerlo transparente, más bien, se trata de producir información sobre sus movimientos. De conseguirla, disponerla y manejarla: combinarla, almacenarla, propagarla, protegerla, venderla... En suma, el poder y el control reside en diseñar las condiciones de posibilidad que hacen posible la manipulación y conexión de información. He aquí la condición de gobernabilidad de los entornos virtuales, el sueño de las prácticas imperiales.

Finalmente, conviene señalar que la mencionada gestión de la información se convierte en el caso de los entornos virtuales en prácticamente una condición ontológica. Es decir, en el sustrato último y fundamental de ejercicios como la economía, el arte, la ciencia, la educación... Esa gestión no es otra cosa que el control de las condiciones de posibilidad mismas sobre las que se definen todos esos ejercicios.

"El que controla esta red, que va de lo local a lo global, porque acapara todos los poderes, sustituye a la política, porque tiene todos los derechos sustituye a lo judicial, porque lo sabe todo, sustituye a la sabiduría, porque hace funcionar su máquina de fabricar dioses posee lo sagrado, escoge los lugares de la violencia, hace crecer o no el comercio y el intercambio" ¹⁴

Efectivamente, el Imperio no es más que un conjunto de prácticas. Con una lógica muy concreta, y que aspiran a un control total de nuestra vida cotidiana. Es más, pretenden su propia configuración. Mas, como muestran experiencias similares a la red *Tracenoizer*, el Imperio está sometido a una agonía perpetua. Las prácticas de colaboración, la

emergencia de Multitud, aparecen aquí y allá, a veces subvirtiendo la lógica imperial, casi siempre desbordándola, obligando, en todo caso, a que su dinámica de captura deba someterse a un perpetuo recomenzar.

Notas

1. Giddens, 1999; Held y Mc Grew, 2000
2. Negri, 2000:16
3. Hardt y Negri, 2000: 45
4. Foucault, 1976
5. Foucault, 1975
6. Foucault, 1976
7. Bech, 1999
8. Agamben, 1995
9. Serres, 1994
10. Turkle, 1995
11. Tirado, Alcaráz y Domènech, 1999 y Tirado, 1999
12. Lynch, 1991: 71
13. <http://www.gnu.org/gnu/manifesto.es.html>
14. Serres, 1994: 191

Bibliografía

- AGAMBEN, G. *Homo sacer. El poder soberano y la nuda vida*. Valencia: Pre-textos, 1995
- BAUDRILLARD, J. *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós, 1978.
- BECK, U. *La sociedad del riesgo global*. Madrid: Siglo XXI, 1999.
- FOUCAULT, M. *Vigilar y Castigar*. Madrid: Siglo XXI, 1975.
- FOUCAULT, M. *Historia de la sexualidad: La voluntad de saber*. Madrid: Siglo XXI, 1976
- GIDDENS, A. *The Consequences of Modernity*. Cambridge: Polity Press, 1999.
- HARDT, M. y NEGRI, A. *Imperio*. Barcelona: Paidós, 2000.
- HELD, D. y MAC GREW, A. *The Global Transformations Reader*. Cambridge: Polity Press, 2000.
- LYNCH, M. Laboratory Space and the Technological Complex: An Investigation of Topical Contextures, *Science in Context*, 1991, vol.4, nº 1, p. 51-78.
- MITTELMAN, J. *The Globalization Syndrome. Transformation and Resistance*. Princeton: Princeton University Press, 2000.
- SERRES, M. *Angels*. Paris: Flammarion, 1993.
- SERRES, M. *Atlas*. Madrid: Cátedra, 1994.
- TIRADO, F.J.; ALCAZAR, J.M. y DOMENECH, M. A Change of Episteme for Organizations: A Lesson from Solaris, *Organization. The Interdisciplinary journal of organization, theory and society*, 1999, Vol.6, nº4, p. 673-690.
- TURKLE, S. *La vida en la pantalla*. Barcelona: Paidós, 1995.

Webgrafía

¿Por qué las patentes de *software* son un problema? <http://proinnova.hispalinux.es/nopatentes-motivos.html>

- Ohmynews (Oh, dios mío!) Ohmynews www.ohmynews.com

De cómo un diario *online* elaborado por sus propios lectores se convierte en el principal medio de un país

<http://www.mediabriefing.com/actualidad.asp?idarticulos=572>

- Tracenoizer: los clones des-informativos Tracenoizer <http://www.tracenoizer.org/>

© Copyright Blanca Callén y Francisco Tirado, 2004

© Copyright Scripta Nova, 2004

Ficha bibliográfica:

CALLEN, B. TIRADO, F. Imperio y multitud: la transformación de la gobernabilidad en los entornos virtuales. *Scripta Nova. Revista electrónica de geografía y ciencias sociales*. Barcelona: Universidad de Barcelona, 1 de agosto de 2004, vol. VIII, núm. 170 (46). <<http://www.ub.es/geocrit/sn/sn-170-46.htm>> [ISSN: 1138-9788]

[Volver al índice de Scripta Nova número 170](#)

[Volver al índice de Scripta Nova](#)



[Menú principal](#)