04 2008

Líneas nomádicas de invención

Gerald Raunig

Traducción de Marcelo Expósito

> «La máquina de guerra es la invención nómada que ni siquiera tiene la guerra como objeto primero, sino como objeto segundo, suplementario o sintético, en el sentido de que está obligada a destruir la forma-Estado y la forma-ciudad con las que se enfrenta» (Gilles Deleuze y Félix Guattari, *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*).

Deleuze y Guattari no se cansan de explicar en su «Tratado de Nomadología» contenido en *Mil mesetas* que «la máquina de guerra no tiene de por sí la guerra como objeto»; su objeto es más bien «trazar una línea de fuga creativa, componer el espacio liso y desplazar a las personas en ese espacio». Las armas de esta máquina son la línea de fuga nómada y la invención. La combinación de fuga e invención, de deserción del aparato de Estado y movimiento instituyente, en definitiva la invención de una *fuga instituyente*, es la cualidad específica de la máquina de guerra. Así lo explica la formulación favorita de Deleuze: «huir, pero mientras se huye, buscar un arma». La dimensión marcial de la máquina de guerra estriba en su poder de invención, en su capacidad de cambiar, de crear nuevos mundos. Es sólo la apropiación de la máquina de guerra por el aparato de Estado lo que puede transformarla en un aparato militar que practica la guerra. Hace tiempo llamé máquina de guerra a la máquina teatral del PublixTheatreCaravan,[1] siguiendo el discurso expresado por Walter Benjamin en su crítica de la violencia: lo que yo buscaba con esa denominación era problematizar la dicotomía habitual entre violencia y no violencia. Refiriéndome a la Caravana no sólo como una máquina teatral, sino también como una máquina de guerra, mi intención era actualizar la reflexión sobre el solapamiento de nomadismo y máquina de guerra que habían desarrollado originalmente Deleuze y Guattari en su descripción de qué sería una práctica artística-activista micropolítica. Sostener, como hice en su momento, que la Caravana operaba siguiendo una línea de fuga, y al mismo tiempo ofensivamente como una máquina de guerra, no significaba en absoluto que yo atribuyese una forma especial de violencia a su práctica. Al contrario, la máquina de guerra apunta más allá del discurso de la violencia y el terror, es la máquina que busca escapar de la violencia del aparato de Estado, de su orden de representación. A la inversa, el aparato de Estado intenta someter lo no representable a su poder de representación, por ejemplo haciendo de la Caravana un Black Bloc. Escribí sobre el NoBorderTour que tuvo lugar en el verano de 2001, y que llevó a la Caravana desde Viena, a través de la cumbre del Foro Económico Mundial y el *bordercamp* de Lendava, hasta la cumbre del G-8 en Génova. Finalizó allí con el arresto de gran parte de los activistas y las activistas de la Caravana por parte de la policía italiana.[2]

Algunos años después, en el otoño de 2005, frente a un tribunal provincial en la ciudad de Lambach al norte de Austria, se repitió esta proyección y repliegue de la máquina de guerra; pero en esta ocasión sin el brillo de las protestas internacionales contra el G-8. Los activistas y las activistas de la Caravana fueron acusadas por haber realizado una acción sin previo aviso en una escuela de Lambach (se trataba, en concreto, de una intervención de teatro de agitación con la biometría por argumento), en el marco del Festival de las Regiones 2003, el tema del cual era *El arte de la enemistad*. En esta farsa judicial no había ni rastro de ataques y ofensivas, ni de la «búsqueda de un arma en la fuga»; tan sólo tuve que testificar amablemente, limitándome al papel de «experto en arte», que la acción era una cuestión artística, que esta forma de arte está bien establecida y reconocida y que los artistas y las artistas no querían, de verdad, herir a los niños. Tal como dijo una vez la activista Gini Müller refiriéndose al arresto de la PublixTheaterCaravan y los juicios consiguientes en Génova, «la cuestión de si la línea de fuga es transversal o terrorista iba a ser juzgada por un tribunal molar».[3]

El arresto y condena de la Caravana en Génova nos revela así una relación entre la máquina de guerra y el aparato de Estado que es diferente de aquella que nos resulta familiar a propósito de *Mil mesetas*: en el «Tratado de Nomadología», Deleuze y Guattari describen cómo el aparato de Estado captura la máquina de guerra, la subordina a sus propios objetivos y hace que la guerra sea su propósito inmediato. En esta apropiación de la máquina de guerra por parte del aparato de Estado, la fuga y la invención sí se convierten en guerra en última instancia: la máquina de guerra (casi) se vuelve un aparato militar. La evolución del Black Bloc desde Seattle en 1999 hasta Rostock en 2007 se puede interpretar como un proceso de apropiación de este tipo. El desarrollo de dicho proceso comenzó quizá en la década de 1980 con la mediatización y la criminalización de los activistas autónomos en Alemania. La respuesta consistió entonces en que varias facciones de la izquierda se reapropiaron y afirmaron —unas veces con ironía, otras con grave seriedad— de esas imágenes; y ello parece haberse repetido durante los últimos diez años con mayor intensidad. En el curso de esta última y corta década, se ha ido construyendo un bloque —que originalmente consistía en gran medida en una construcción de los medios de comunicación— que se opone de manera dicotómica y simétrica al bloque de los *robocops* policiales; la progresiva actualización de esta imagen ha ido metiendo en una «guerra» a varias secciones de la máquina de guerra *no-global*.[4] Los aparatos de Estado (en este caso tanto los medios de comunicación como la política dominantes) generaron una guerra en el sentido de que produjeron la integración coercitiva de la máquina de guerra en un orden estructurado dualmente, en el que la propia máquina de guerra (o sus componentes masculinistas) se convirtió en última instancia en un aparato (casi) militar, en un aparato de Estado.

La oposición conceptual máquina (de guerra) *vs*. aparato de Estado debe entenderse, en cualquier caso, como una relación de intercambio, como una infinitud de posibilidades de conflicto o de solapamiento mutuo, que se desarrollan a lo largo de varios planos de codificación y sobrecodificación, y que conllevan a la vez una diversidad de efectos. En el caso extremo del film *Themroc*, por ejemplo, dos policías, en su función de representantes del aparato de Estado, son comidos en un acto de antropofagia. Incluso aquí no debemos entender el canibalismo como un proceso de pura negación, sino más bien como una relación especial de la máquina de guerra Themroc con los policías a quienes ingiere. El amable salvajismo que Themroc y sus camaradas promueven no es el de una turba que se lanza contra el aparato de Estado como una masa densa, como una muchedumbre agitada (una *Hetzmasse* [masa de acoso], por utilizar la terminología de Elias Canetti): se trata más bien de un agenciamiento informe, no-conformante, irreal, pero que aun así interpela de manera muy corporal a los cuerpos de los otros, sin diferenciarse mucho del agenciamiento difuso de los ladrones de bicicletas, al cual parece que son incorporados los policías romanos de una manera completamente diferente a la antropofagia. E incluso la máquina de eternidad en la que penetran los protagonistas de *El tercer policía* se apropia de los dos colegas que corretean por el espacio inmensurable de la máquina subterránea, actuando allí sin comprenderla mucho. La cualidad anárquica de la máquina de guerra, como se hace evidente aquí de nuevo, parece estar por igual en el lado de la resistencia y en el del poder, sostiene tanto al capital como la fuga del capitalismo; puede ser sobrecodificada de manera fascistoide, pero también generar flujos emancipatorios e incluso revolucionarios. Es sólo el análisis de las relaciones específicas que se dan entre máquina de guerra y aparatos de Estado lo que permite poder arrojar luz sobre las formas bajo las que se efectúan estas ambivalencias y sobre el estatuto de cada apropiación respectiva.

La colisión entre la práctica micropolítica de la PublixTheatreCaravan y el aparato de Estado que se dio en Génova y en Lambach constituye un caso diferente de los anteriores. No se trata aquí de apropiación, de sujeción maquínica, de codificación y sobrecodificación, sino de anulación mutua: viéndose forzada al interior de la estructura de la representación mediática y de la jurisprudencia, la máquina de guerra es anulada. Y aun así esta anulación, probablemente, no será completa, pues siempre hay un sobrante: algo que nos recuerda la producción de deseo e invención, la necesidad de actualizar las posibilidades que se habían abierto. Inmersa en el trauma post-Génova, durante el verano de 2002 la PublixTheaterCaravan no sólo no redujo sino que acrecentó su actividad, especialmente en el contexto del *bordercamp* internacional de Estrasburgo. La versión actualizada de su máquina de guerra consistió en un viejo autobús de dos plantas al estilo inglés, que de nuevo

articulaba dos componentes: competencias técnicas e ingenio artístico. El autobús era una máquina técnica, una composición de la vieja mecánica del automóvil con el equipo de alta tecnología instalado en su interior, y constituía una localización concreta de la máquina social micropolítica desarrollada por la PublixTheatreCaravan. Tras su experiencia en el medio okupa autónomo, en la red transnacional antirracista Noborder y en las protestas contra el G-8 en Génova, la máquina-caravana estaba ya a punto para ser emparejada con la máquina social del *bordercamp* de Estrasburgo.[5] Sobre el piso superior descapotado y a través de las diversas ubicaciones del autobús en Estrasburgo (especialmente en el área despejada frente a la estación de ferrocarril), cada una de sus llegadas a la ciudad proveniente del campamento era muy celebrada; se distribuía información sobre el *bordercamp* y se celebraban fiestas. Pero por debajo de esta apariencia amable, en las entrañas del autobús, los equipos electrónicos avanzados llevaban a cabo una práctica de guerrilla de la comunicación e información alternativa...

Dos mil años antes, encontramos ya en los predecesores de la Caravana los dos componentes de la máquina teatral: materialidad maquínica y maquinación. En el antiguo arte de la guerra, la *machina* aparece como una expresión técnica relacionada con el acto de sitiar. De la poliorcética griega y helenística clásicas a los autores sobre el arte de la guerra de la Antigüedad, encontramos listados de máquinas para sitiar que se denominan *machinae*, en especial aquellas que sirven para sobrepasar los muros que protegen las ciudades o en general para librar batallas a pie de muralla. Uno de los primeros ejemplos del uso latino del término *machina* se encuentra en Enio (principios del siglo II a. C.): *machina multa minax minitatur maxima muris*, una máquina gigante que amenaza terriblemente las murallas. Las murallas de la ciudad constituían el foco de atención de estas máquinas especiales, dado que, durante mucho tiempo, no hubo armas que pudieran abrir en esos muros una brecha. De ahí que fueran necesarias máquinas combinadas complejas que posibilitaran una aproximación segura al sistema de fosos y fortificaciones, así como hicieran posible conquistar o destruir las murallas, incluso si ello requería desmantelarlas piedra por piedra. Pero, de manera semejante a las máquinas teatrales, no se trataba sólo de máquinas meramente técnicas que penetraban los muros derribándolos o que permitían sobrepasarlos: también aquí la *machina* alterna entre el carácter material de rompedora de murallas y el ingenio que permite sortearlas o hacer que se abran.

Poco después del periodo que generalmente se interpreta como el momento de colapso del Imperio Romano —que seguramente no consistió en un corte tan brusco como por lo general ha venido presumiendo la historiografía—, un autor cuyo nombre hoy desconocemos escribió *De rebus bellicis*, un tratado que contenía consejos para el emperador en materia de guerra. Tampoco está clara la fecha de este tratado; las conjeturas que se han manejado a lo largo de los años oscilan entre los siglos IV y XVI, aunque hoy se presume que data probablemente de los siglos IV ó V a. C. A finales del siglo XIX se le llamaba *Denckschrift eines verrückten Projektemachers* (*Memorándum de un proyectista loco*, véase el artículo de Seeck sobre el autor anónimo en *Paulys Realenzyklopädie*), pero otras voces se elevaron para valorarlo como «un serio trabajo de ingeniería militar» (Mazzarino) y defender al autor anónimo como «un brillante diletante» (Giardina). Este texto sobre «asuntos de guerra» supone una petición de reforma social al emperador, y propone cambios en el cuerpo militar —siempre sobre un fondo de aseveraciones que podríamos considerar incluso moralizantes— sobre la corrupción, la extravagancia y los impuestos excesivos (lo que predominaba en el discurso sobre la política militar de la Antigüedad eran los argumentos de racionalización económica: reducción de personal y de los periodos de servicio, mayor rigor en la exención de impuestos para ex-militares, reducción del personal encargado del manejo de las máquinas de guerra, evitación del despliegue innecesario de tropas y máquinas de guerra y sustitución del mismo por formas de ocupación más económicas).[6]

La sección principal de *De rebus bellicis* (capítulos VI al XIX, de un total de 21) consiste en un catálogo de invenciones de máquinas de guerra que contiene ilustraciones y breves comentarios. A tenor del texto y del uso que en la Antigüedad se hacía de los términos *inventio* e *inventa*, no queda claro si las invenciones que se catalogan son todas o en parte nuevas, o si son incluso invenciones del autor, quien asegura en el prefacio haber recogido de todas partes todo aquello que le resultaba útil. Se presentan aquí un total de doce máquinas

de guerra, las cuales exhiben nombres tan intimidantes como Tichodifrus, Clipeocentrus, Currodrepanus o Thoracomachus. Incluso nombres de animales, la variación de hecho más frecuente en las máquinas de guerra, hasta el punto de que se puede hallar toda una zoología en los escritos de la Antigüedad sobre el arte de la guerra: «carneros», «tortugas», «tortugas-carnero», «picos de cuervo», «grullas»...

En el prefacio, el autor presume de haber sido capaz de presentar un tipo de barco extremadamente rápido, bastante utópico desde los criterios actuales, impulsado por la energía que producen bueyes que trotan en círculos sobre la cubierta, haciendo girar unas ruedas con remos (*liburna*, véase cap. XVII), así como un nuevo puente extensible transportable para poder cruzar grandes ríos (*ascogefyrus*, véase cap. XVI). Inventó también un dispositivo especial, el *currodrepanus clipeatus* (veáse cap. XIV), que consistía en un caballo-máquina pensado para cabalgar sin ser forzado a ello e incluso sin presencia humana, es decir, en caso de que el jinete hubiera caído: *verberibus spontaneis*, esto es, fustigándose «automáticamente» a sí mismo mientras atravesaba las líneas del ejército enemigo o cuando se hubiera de perseguir a un fugitivo. Esta máquina imaginaria que consiste en un caballo de batalla sin jinete es la figura exactamente inversa del jinete sin caballo de Kafka. En «El deseo de ser piel roja», el jinete clava las espuelas y agita las riendas hasta sobrevolar el suelo, «ya sin el cuello ni la cabeza del caballo». En la invención de nuestro autor anónimo, el caballo-máquina se fustiga a sí mismo en lugar de devenir piel roja, en lugar de un devenir-animal de la máquina: se trata de la fantasía de un aparato de combate técnico-animal.

Tales antecedentes imaginarios de las armas y la tecnología de guerra actuales —que se han materializado relativamente en el desarrollo reciente, por ejemplo, de artefactos de control remoto— no deberían inducirnos al error de pensar las máquinas técnicas separadamente de sus concatenaciones con la invención entendida como astucia. Ya a finales del siglo I a. C. el comandante y senador romano Frontinus se concentraba —al contrario que nuestro autor anónimo— en lo inmaterial. Dado que, en su opinión, las invenciones en el campo de los dispositivos bélicos habían alcanzado su límite, en el libro tercero de su *Strategemata* dirigió su atención a los trucos y estratagemas que podían ayudar a evitar o por lo menos reducir la carestía de mantener una ciudad en estado de sitio. Registró una lista de once estratagemas, que incluía: incentivar la traición (el soborno parecía ser el procedimiento más económico para tomar una ciudad), cambiar el curso de los ríos y envenenar el agua, aterrorizar a los sitiados, etcétera. Frontinus parece privilegiar asimismo estrategias de travestismo: se dice que Aníbal había tomado muchas ciudades italianas haciendo que sus hombres adoptasen los hábitos romanos para, con la vestimenta y el idioma por disfraz, introducirlos como espías o como una vanguardia encubierta. Los arcadios aplastaron a las tropas enemigas que venían en ayuda de la ciudad que aquéllos tenían sitiada, se pusieron los uniformes de éstas y tomaron así el lugar en medio de una gran confusión entre defensores y atacantes. El espartano Aristipo disfrazó a sus soldados de mercaderes y Epaminondas de Tebas a los suyos como mujeres, logrando así ambos que se les abrieran las puertas de las ciudades sitiadas, haciendo penetrar a sus ejércitos.[7]

Las máquinas de guerra de nuestro autor anónimo muestran un exceso de materialidad que se desborda hacia lo inmaterial, de la misma forma que las estratagemas de Frontinus, a la inversa, raramente pueden llevarse a cabo sin un aspecto fuertemente material. Pero donde la tesis del solapamiento sistemático de los componentes materiales e inmateriales de la máquina de guerra cristaliza de manera más ejemplar es en el mito más sobresaliente que ha dado la épica de la máquina de guerra. El más famoso ejemplo de máquina decisiva para poner fin a una guerra por medio de la astucia es de nuevo un caballo; de madera, en este caso. En la *Eneida*, tres líneas antes del famoso verso en el que el sacerdote troyano Laocón expresa sus reservas acerca del regalo que ofrendan los griegos (*quidquid id est, timeo Danaos et dona ferentes*), Virgilio se refiere al caballo troyano como *machina*: *aut haec in nostros fabricata est machina muros*. Virgilio hace constar, tras la advertencia laoconiana de que esta máquina es un truco que se despliega contra los muros de Troya, la manera en que incorpora todo el espectro de máquinas de guerra: desde la estratagema de la *fatalis machina*, con la que Odiseo socavó los insalvables muros de la ciudad, hasta la máquina de guerra por antonomasia, la *machina belli*, que en este caso ni siquiera tiene que funcionar como destructora de muros, puesto que son los propios troyanos

quienes la introducen en la ciudad. No es por coincidencia que a Odiseo, como maquinador típico, se le denomine también *polýtropos* y *polýmetis*, así como con el epíteto *polyméchanos*. Como inventor de la máquina técnica y de la invención psicosocial del Caballo de Troya, Odiseo, literalmente, multiplica su ingenio tanto como domina un gran número de máquinas.

Pero la polimecánica de Odiseo parece que también hereda algo de los enemigos del Imperio Romano, para hacer frente a los cuales el anónimo autor de *De rebus bellicis* había escrito su tratado. Impulsado por el interés económico, el autor anónimo ofreció su colorida selección de más o menos útiles máquinas de guerra a un emperador para nosotros hoy igualmente anónimo, el cual necesitaba de tales invenciones para movilizar la imaginación contra las desbordantes fantasías de colapso que proliferaban en el *Imperium Romanum* de la Antigüedad. Los estilos de vida de los «bárbaros» enemigos del Imperio —oscilando entre el nomadismo y la retirada al interior de áreas remotas—, así como los escenarios geográficos por los que transitaban —entre las montañas nevadas y los desiertos—, demostraron ser tan diversos que se requería toda una panoplia de invenciones para combatirlos (*De rebus bellicis*, cap. VI). Frente a la idea tradicional que identifica a la civilización romana con el progreso técnico, que presume la posesión por parte del Imperio Romano de una tecnología militar proporcional a su cultura, al mismo tiempo que, en contraste, sostiene el tópico del salvajismo destructivo y feroz de los bárbaros (véase por ejemplo la historiografía romana escrita por Cesar, Tácito y Amiano), el autor anónimo de *De rebus bellicis* atribuye a los bárbaros poseer *ingenii magnitudo*, la madre de todas las virtudes: la inventiva, la *rerum inventio*. Incluso la capacidad de invención de máquinas de guerra, según afirma, no les resulta ajena; especialmente porque, de acuerdo con el autor, se corresponde con su naturaleza (*De rebus bellicis*, Prefacio).

Los bárbaros anónimos —en ningún momento se les identifica, lo cual excita tanto más la imaginación— resultan muy próximos al concepto de máquina de guerra que se maneja en *Mil mesetas*, y no sólo por la conexión nomádica sino también, y muy en especial, por este énfasis puesto en su inventiva. La *inventio* nómada comienza con la invención de máquinas técnicas, pero va mucho más allá. Los nómadas —y con este término Deleuze se refiere con frecuencia, paradójicamente, a quienes no se mueven del lugar en el que están— no sólo inventan máquinas de guerra: *devienen* máquinas de guerra cuando desarrollan su inventiva como un modo específico de acción y de subjetivación. Aquí, la invención significa no sólo el dispositivo y las historias inventadas, sino más aún: la capacidad de inventar nuevos mundos. En la existencia nómada, en la fuga, en la deserción del aparato de Estado, la inventiva de la máquina de guerra desarrolla nuevas formas de sociabilidad, de prácticas instituyentes y poder constituyente. Crean y realizan al otro: diferentes mundos posibles. Más que entender lo posible de acuerdo con la imagen predeterminada de una realidad que puede adoptar varias formas en *un solo* mundo posible, la *inventio* implica diferenciar lo posible en *muchos* mundos diferentes. Al contrario que la construcción identitaria del mundo único de los aparatos de Estado, produce bifurcaciones hacia muchos mundos. Allí donde la lógica de los aparatos de Estado produce divisiones en un único mundo posible, las singularidades de la invención se distribuyen entre muchos mundos posibles.[8]

Las máquinas teatrales y las máquinas de guerra no sólo son las dos líneas más firmes de diferenciación que ha adoptado el concepto de *mechané/machina*: se corresponden además con dos de los principales conceptos de los actuales movimientos sociales y de las pequeñas máquinas revolucionarias que éstos llevan asociadas. Las estrategias contemporáneas de astucia inventiva, confusión, asimetría, travestismo (y en cuya genealogía podemos incluir el *machinator* Odiseo, la figura medieval del bufón, la tradición italiana de la *autorreducción* en la década de 1970[9] o la guerrilla de la comunicación de la década de 1990), plantean también la cuestión del solapamiento entre invención e imitación, la propiedad (intelectual), los bienes comunes y la apropiación. Las formas de acción utilizadas en estos casos se sitúan generalmente en la frontera entre la legalidad y la ilegalidad, entre el juego y la acción militante, difuminando a propósito los límites. Se realizan con frecuencia en los márgenes y en el marco de acción de los movimientos sociales, no sólo constituyéndolos, sino además problematizándolos, entre otros aspectos, en sus formas de concatenación.

Un grupo apareció en 2002 en Barcelona con el nombre de Yomango, llevando a cabo este tipo de prácticas de apropiación con estrategias performativas y mediáticas. En español coloquial, «mangar» significa robar. Y lo que aquí se roba es material e inmaterial al mismo tiempo: por una parte, Yomango consiste en la apropiación de mercancías de una manera concreta, siempre juguetona; pero por la otra, lo que se roba en particular son signos. En la propia denominación programática Yomango encontramos una materialización de la práctica del grupo, pues consiste en una apropiación del nombre y el logo de la corporación textil transnacional de origen español Mango. A Yomango le gusta liberar tanto productos aprisionados por las empresas multinacionales como signos que acaban en cautividad debido a las rígidas políticas de copyright, atrapados menos por parte de sus autores que por las corporaciones que operan globalmente. Y de la misma forma que estas corporaciones no sólo venden sus mercancías, sino también cada vez más sus marcas como estilos de vida, Yomango celebra el robo como tal estilo de vida. En conmemoración del primer aniversario de la revuelta argentina, en diciembre de 2002, esta máquina teatral incitó a bailar en mitad de un gran supermercado del centro de Barcelona. Siete parejas, mientras bailaban tango, mangaban botellas de champán haciendo uso de su ropa especialmente diseñada; botellas que más tarde consumieron con placer durante una visita colectiva a un banco. En otras performances se apropiaron de bienes que fueron distribuidos entre quienes necesitaban saciar su sed y su hambre. Junto a este tipo de acciones performativas y su exuberante sitio web,[10] han producido y diseminado vídeos, talleres y otras herramientas informativas y de formación sobre la práctica yomango. Sus seminarios (entre los que se incluyen los impartidos en el Foro Social Europeo de Florencia en 2002 o los de su gira extensa por Alemania en 2004) son talleres sobre estilos de vida inspirados en la desobediencia civil y social, y ofrecen instrucciones específicas sobre cómo evitar las medidas de seguridad tecnológicas y comunicativas de la manera más elegante posible. Con todo, sus performances y vídeos no consisten en meros enunciados de propaganda anticapitalista, sino que constituyen también ejemplos juguetones de una micropolítica de crítica corporizada *y* de invención colectiva. Lo que se persigue no es una crítica evidente del consumo capitalista, sino más bien probar formas *diferentes* de consumir, revirtiendo las formas de apropiación que convierten los bienes comunes en propiedad privada, reapropiándose de la producción que resulta del trabajo cognitivo y de producción de signos.

Prácticas micropolíticas como las de Yomango y el colectivo italiano Chainworkers, las campañas *Umsonst* en Alemania, los *Superhelden* (Superhéroes) de Hamburgo, las de todos aquellos grupos que han jugado algún papel en la diseminación de las EuroMayDay Parades y del movimiento alrededor de la precariedad, así como las *street-parties* de Reclaim the Streets en la década de 1990 o el Clandestine Insurgent Rebel Clown Army en las contracumbres contra el G-8 en Gleneagles y Heiligendamm: todas ellas aúnan la capacidad de invención de una máquina de guerra con la práctica performativa de una máquina teatral.[11] Siguiendo a Paolo Virno, la macropolítica del «movimiento global» podría describirse como un *movimiento performativo*, y ello nos permitiría integrarla en una amplia genealogía de las máquinas teatrales. Al mismo tiempo, muchos movimientos sociales de las décadas de 1990 y 2000 son máquinas de guerra, porque inventan el sueño y la realidad de la deserción del aparato de Estado. En otras palabras, problematizan no sólo los aparatos estatales, sino también su propia clausura, la estructuralización y conversión de sí mismos en aparatos de Estado, en el sentido en que lo analizaba Guattari. De esta manera se vuelven contra los Estados concretos que son todavía poderosos agentes en la constelación de la globalización neoliberal; pero también lo hacen, con sistematicidad y vehemencia, contra el desarrollo de aparatos de Estado en el interior de sí mismos: contra la adopción de formas representativas en lo político y representacionales en lo estético, contra la lógica del escenario (el escenario es lo opuesto de lo que aquí llamo máquina teatral y movimiento performativo), contra el arriba y abajo de la estriación vertical jerárquica, contra el antes y el después de la vanguardia y las masas.

[1] PublixTheatreCaravan surgió como un proyecto avanzado del Volxtheatre Favoriten (http://www.volxtheater.at), el cual había nacido a su vz en el ambiente autónomo vienés que floreció alrededor del centro social Ernst-Kirchweger-Haus (conocido como EKH), okupado en 1990. El Volxtheatre Favoriten «comenzó a practicar en 1994 un teatro *amateur* de tintes anarquistas y en la tradición brechtiana» (Gerald Raunig, «The Transversal Concatenation of the PublixTheatreCaravan: Temporary Overlaps of Art and Revolution», *Art and Revolution*, Los Ángeles, Semiotext(e), 2007). La PublixTheatreCaravan profundizó en esa singular síntesis de acción directa, teatro de agitación, distanciamiento brechtiano, autonomismo y cultura punk y underground DiY, por medio de la "forma-caravana" (una de las invenciones políticas clave del actual ciclo de luchas: piénsese en las caravanas zapatistas) para participar de una manera muy destacada —como se verá en este capítulo— en el desarrollo de los movimientos transnacionales europeos contra la trama que conforman la globalización neoliberal, el racismo, el régimen de fronteras y el control de los desplazamientos migratorios. [N. del T.]

[2] En el marco de las protestas que movilizaron a decenas de miles de personas contra la cumbre del G-8 en Génova en julio de 2001, la policía, respaldada por el gobierno italiano, aplicó una durísima represión que se saldó con centenares de heridos (muchos ellos graves), docenas de detenidos y el asesinato del activista italiano Carlo Giuliani. Los sucesos constituyeron de facto la más grave cancelación masiva de los derechos civiles que ha tenido lugar en Europa en las últimas décadas. La PublixTheaterCaravan fue detenida a la salida de Génova (acusación improvisada: haber provocado disturbios formando parte del Black Bloc) y gran parte de sus miembros arrestados, permaneciendo durante muchos días, como tantos otros activistas, prácticamente aislados en la comisaria de Bolzaneto, donde se consumaron vejaciones, malos tratos y torturas. Sobre estos sucesos y el sometimiento del movimiento global a la lógica de guerra por parte de los aparatos de Estado, véase en castellano Miguel Riera Montesinos (ed.), *La batalla de Génova*, Barcelona, El Viejo Topo, 2001; y Wu Ming, «Génova: las multitudes al asalto del Imperio», en *Esta revolución no tiene rostro*, Madrid, Acuarela, 2002. [N. del T.]

[3] Gini Müller, «¿Transversal o terrorista? Las imágenes en movimiento de la PublixTheatreCaravan», en *transversal: hybrid?resistance*, septiembre de 2002 (http://eipcp.net/transversal/0902/mueller/es). Mi ensayo sobre la Caravana, al que me he venido refiriendo, es «A War-Machine against the Empire. On the precarious nomadism of the PublixTheatreCaravan», en *ibidem* (http://eipcp.net/transversal/0902/raunig/en). Para la historia de la PublixTheatreCaravan, incluyendo Génova y Estrasburgo, véase «The Transversal Concatenation of the PublixTheatreCaravan: Temporary Overlaps of Art and Revolution», en *Art and Revolution*, *op. cit*. Sobre el juicio en Lambach, visítese http://lambach.volxtheater.at.

[4] Los *bloques negros* no son una organización, sino una *táctica* seguida desde el comienzo de la década de 1990 por activistas anarquistas y/o autonomistas sobre todo de Estados Unidos y Europa. Consiste fundamentalmente en evitar ser identificados en la acción directa mediante la ocultación de la identidad individual, en practicar lo que en inglés se denomina «*property damage*» —ataques a la propiedad privada y a símbolos del poder del Estado y del capital— y en no evitar la confrontación violenta con la policía cuando ésta se interpone entre el bloque y alguno de sus objetivos o cuando directamente reprime. En los últimos años, los *black blocs* han sido utilizados habitualmente por parte del aparato de Estado y los medios de comunicación dominantes como sinécdoque de los movimientos de protesta. Lo cierto es que sus tácticas de intervención, que no encontraron problemas a la hora de articularse con otras en el seno del movimiento global en las situaciones de Seattle (1999) o Praga (2000), resultaron perfectamente instrumentales a la criminalización y la fuerte represión que tuvieron un grave epicentro, como aquí se explica, en Génova. Véase Jeffrey S. Juris, «Violencia representada e imaginada. Jóvenes activistas, el black bloc y los medios de comunicación en Génova», ponencia presentada en el encuentro *Investigacció. Jornades sobre moviments socials i recerca activista*, Barcelona, 2004 (http://www.investigaccio.org/ponencies/juris4.pdf); y del mismo autor, «Spaces of Terror: Violence and Repression in Genoa», en *Networking Futures. The Movements Against Corporate Globalization*, Durham, Duke University Press, 2008. [N. del T.]

[5] Sobre la red *noborder* (http://www.noborder.org), los *bordercamps* (campamentos activistas contra el sistema de fronteras), y en concreto el de Estrasburgo en 2002 (http://noborder.org/strasbourg), véase Marion Hamm, «Ar/ctivismo en espacios físicos y virtuales», en *transversal: real public spaces*, diciembre de 2003 (http://eipcp.net/transversal/1203/hamm/es). [N. del T.]

[6] El texto completo de este tratado, en inglés, se puede encontrar en el Oxford Text Archive (http://ota.ahds.ac.uk). Véase también, sobre el autor anónimo: el artículo mencionado de Seeck en *Paulys Realenzyklopädie* I (1894), 2325; Santo Mazzarino, *Aspetti sociali del quarto secolo: ricerche di storia tardo-romana*, Roma, L'Erma di Bretschneider, 1951; Edward A. Thompson, *A Roman Reformer and Inventor*, Oxford, Oxford University Press, 1952; Hartwin Brandt, *Zeitkritik in der Spätantike*, Munich, Beck, 1988; Andrea Giardina (ed.), *Introduzione a Anonimo, Le cose della guerra*, Milan, Mondadori, 1989.

[7] El juicio que de este *locus classicus* expresaron los autores de la Antigüedad oscilaba entre la admiración por lo ingenioso de la estratagema y la denuncia del engaño insidioso; en este último caso, en combinación frecuente con condenas enfáticamente peyorativas por haber introducido en el conflicto grupos como los mercaderes y las mujeres, a quienes se consideraba carentes de la virtud masculina.

[8] Véase la explicación de Maurizio Lazzarato sobre la invención de mundos y este tipo de multiplicidad, en *Por una política menor. Acontecimiento y política en las sociedades de control*, Madrid, Traficantes de Sueños, 2006; también «La forma política de la coordinación», en *transversal: prácticas instituyentes*, julio de 2007 (http://eipcp.net/transversal/0707/lazzarato/es).

[9] Se refiere a la «reducción organizada» del coste del alquiler (negándose a pagar lo que exige el propietario), de las tarifas de los gastos de la vivienda (pinchando el contador de electricidad o agua) o del precio de la comida (mediante robos individuales, pero sobre todo asaltos colectivos a grandes superficies comerciales, tras los cuales se negocia una reducción del precio a pagar). En general, se trataba de prácticas destinadas a ajustar la relación entre los recursos de los que disponen los sujetos y el coste de las condiciones básicas de vida (vivienda, alimentación...), sorteando la explotadora y especulativa política de precios. [N. del T.]

[10] Visítese http://www.yomango.net. Sobre la acción *Yomango Tango*, http://www.yomango.net/node/87; el vídeo se puede descargar desde aquí: http://www.ngvision.org/mediabase/251.

[11] Sobre Chainworkers, visítese http://www.chainworkers.org; sobre Umsonst, Anja Kanngieser, «Gestos de resistencia cotidiana. La significación del juego y del deseo en las prácticas Umsonst de apropiación colectiva», en *transversal: prácticas de transmutación de signos*, marzo de 2007 (http://eipcp.net/transversal/0307/kanngieser/es); sobre los Superhelde, Efthimia Panagiotidis, «La "buena nueva" de la precarización. Por una simbología de superhéroes y superheroínas en tiempos de la marea de signos posfordista», en *ibidem* (http://eipcp.net/transversal/0307/panagiotidis/es); sobre Reclaim the Streets y el Clandestine Insurgent Rebel Clown Army, John Jordan, «Tomando notas al caminar (sobre cómo romperle el corazón al Imperio)», en *transversal: art and police*, noviembre de 2007 (http://eipcp.net/transversal/1007/jordan/es).