



SUBURBIA

nº 0

©opyleft

NACE SUBURBIA papel *editorial.*

**PODER Y CONTROL
GLOBAL.**

**LA MÚSICA CONTEMPORÁNEA
POR COMPUTADOR.**

HACK-LABS.

**EL LADO POLÍTICO Y
SOCIAL DE LAS NUEVAS
TECNOLOGÍAS.**

**UNA CONVERSACIÓN
SOBRE HACKTIVISMO.**

www.sindominio.net/suburbia/

ÍNDICE

pág./3 -> **PODER Y CONTROL GLOBAL.** Por Francisco Sierra Caballero.

pág./6 -> **EL LADO POLÍTICO Y SOCIAL DE LAS NUEVAS
TECNOLOGÍAS.** Por MesKalito.

pág./9-> **LA MÚSICA CONTEMPORÁNEA POR
COMPUTADOR.** Por Rafael Galán.

pág./13-> **UNA CONVERSACIÓN SOBRE HACKTIVISMO.**
Por Ricardo Dominguez.

pág./19-> **HACK-LABS.** Por Lendir.

editorial

El espejo refleja. Y de la www a la calle solo hay un paso. Y para acortarlo nace SUBURBIA. Verdaderamente lo que pretendemos con esta revista es romper la barrera virtual entre los "conectados" y los "desconectados" de la "red" y darla a conocer como medio con todas sus propuestas.

Intentamos ofrecer artículos de opinión; entrevistas, temas técnicos referidos a la computación, a la telemática y demás; recomendaciones sobre cualquier actividad artística relacionada con la cibercultura y la calle. También queremos utilizar esta herramienta como forma de denuncia a las atrocidades que se comenten a diario contra las personas y el planeta.

Este ezine, es **copyleft** ya que creemos que la información y el conocimiento deben circular libres. Por lo cual puedes copiarlo, fotocopiarlo y distribuirlo libremente a quien quieras. Si publicas y copias artículos de este ezine en otro tipo de publicaciones, te pedimos que nos lo comuniques y que incluyas el origen del artículo y a su autor/a. Es más estaremos encantados/as que lo distribuyas y lo des a conocer entre tus amigos/as, familiares, compañeros/as

Y como "**DE BIEN NACIDOS ES SER AGRADECIDOS**" Quisieramos nombrar desde esta editorial a una serie de personas que con su trabajo cotidiano nos muestran otra realidad.

Gracias: Colectivo DEYAVI, Colectivo Pobrechico, Labo/03, HACKLAB, SINDOMINIO.NET y a tantas otras personas por compartir y disfrutar de la pluralidad.

suburbia@sindominio.net



edita FILAXIA para SUBURBIA

PODER Y CONTROL GLOBAL.

Por Francisco Sierra Caballero.

Ahora, la propagación de redes mundiales de comunicación social no sólo representa la superación de la vieja idea del derecho a la libertad de expresión, sino también la naturalización de nuevos procedimientos de dependencia y control hegemónicos. Pese a que hoy se identifica la fuerza de lo tecnológico y el poder de las "tecnologías del espíritu" como el eje de estructuración de lo que, se entiende, es un nuevo orden social, realmente la interconectividad hombre-máquina constituye un argumento de legitimación y desarrollo del único futuro deseable que es posible pensar, obviando, desde luego, el papel represivo y de control social con el que se implantan las máquinas administrativas y culturales de información pública. Cabría recordar, en este sentido, que las tecnologías contemporáneas de información y transmisión cultural han tenido su origen en la alianza de las grandes empresas industriales con el aparato militar. Como recuerda Mattelart, la computadora, el satélite, la electrónica misma proceden directamente de esta asociación permanente que se materializó en un tipo de estado que surgió al finalizar la segunda guerra mundial : el estado de seguridad nacional.

A partir de la década de los sesenta, el modelo de crecimiento de la industria electrónica y aeroespacial, según la lógica de la economía de guerra, ha venido favoreciendo la centralización de las comunicaciones internacionales por el Pentágono supeditado al proyecto imperialista de agresión ideológica y penetración masiva de los sistemas de información e inteligencia de las naciones periféricas del sistema mundial. Las técnicas, métodos y tecnologías de la información y la comunicación colectiva han ido perfeccionándose a lo largo de la segunda mitad del siglo XX en un contexto global dominado por las transformaciones económicas del sistema y estructura de producción del capitalismo bajo la órbita de la hegemonía imperialista estadounidense, que ha venido determinando el curso de la política de expansión transnacional del sistema fordista, conforme a los patrones culturales de la industria cultural norteamericana en un progresivo entrelazamiento de los grandes monopolios capitalistas con el complejo industrial-militar del Pentágono, siguiendo las directrices de seguridad nacional en el desarrollo de infraestructuras y la asistencia social de los países informativamente dependientes, para

la consecución de cuatro objetivos básicos, dentro de la estrategia militar :

El control de la red satelital y el espacio geostacionario, mediante la expansión y apoyo del oligopolio económico de la industria de telecomunicaciones, para el control de la información geográfica, meteorológica y de inteligencia.

El desarrollo de programas de cooperación y asistencia técnica en el marco de políticas de intercambio y liberalización económica para integrar el frente civil y el militar en programas de modernización tecnológica.

La subvención y financiación de medios de comunicación locales, afines a las tesis e intereses geoestratégicos del imperialismo norteamericano, así como a organismos internacionales como la Sociedad Interamericana de Prensa (SIP).

Y la aplicación de campañas específicas de relaciones públicas, publicidad y propaganda en situaciones conflictivas de insurgencia emergente o de guerra abierta a nivel local y regional, con el concurso indirecto del Pentágono en tareas de coordinación y apoyo logístico.

Los recientes acontecimientos tras el 11-S



en modo alguno inauguran pues una nueva política propagandística y de control de la información, según han querido ver algunos analistas. La actual guerra por el dominio de las mentes y los corazones desarrolla la experiencia acumulada en las operaciones de contrainsurgencia del Pentágono cuando por primera vez se observa la necesidad de incluir el uso y control de las redes telemáticas para la guerra electrónica, utilizando los sistemas de

satélites, de telecomunicaciones y la nueva infraestructura de tecnologías de la información en la interceptación y el bloqueo de las informaciones del enemigo, así como la utilización de los medios, las industrias culturales de información y entretenimiento en la difusión de los valores de liderazgo imperialistas.

A lo largo de la década de los sesenta y hasta nuestros días, el exitoso papel de la política de desinformación y manipulación mediática, bajo mando del Pentágono, ha propiciado así un modelo de desarrollo de las comunicaciones internacionales gobernado por la violencia y la agresión, militarizando, intensivamente, la lógica informativa de la cultura de masas en una progresiva y lenta adaptación de la esfera pública a la mediación informativa, los modos, objetivos y presupuestos de los verdaderos agentes socializadores de las nuevas tecnologías de la información: la industria pesada de armamento y el complejo político-militar del Pentágono.

Así, si en la década de los sesenta se establece la doctrina de seguridad nacional como principio rector en las comunicaciones internacionales, en la década de los noventa el sistema global de vigilancia político-militar de la economía-mundo ha iniciado una renovación y perfeccionamiento de la teoría de defensa estratégica en torno al desarrollo "reticular" de las nuevas tecnologías de la información instituyendo cinco supuestos fundamentales que, a la luz de las últimas guerras contra el "Imperio del Mal", hacen más que clarificadoras las directrices seguidas en los últimos años en el proyecto de construcción de la Sociedad Global de la Información. A saber :

Las fronteras geopolíticas de las naciones han perdido importancia para los propósitos de la seguridad nacional.

La noción de seguridad nacional debe ser extendida más allá del ámbito militar para incluir los aspectos comerciales y penales.

La distinción entre ámbito público y privado debe ser superada.

Debido al carácter efímero y complejo de los problemas de defensa, el énfasis de las políticas militares se orienta a la recolección y procesamiento de la información, así como al desarrollo de modelos de organización flexibles y descentralizados.

La nueva teoría de seguridad se apoya, por lo mismo, especialmente en las infraestructuras de información, configurando un sistema

global de vigilancia.

Así, los arquitectos de la aldea global mcluhiana hablan de democratización universal del conocimiento a través de las redes telemáticas de Internet cuando se prefigura en la red un sistema mundial de televigilancia y persuasión mediática. Recordemos, en este sentido, que Internet es fruto de los denodados esfuerzos estadounidenses por situarse a la cabeza del poder económico mundial medianamente el control del sector informativo. Ya en 1989 prestigiosas instituciones universitarias como el MIT recomendaban al gobierno republicano un mayor esfuerzo de inversión en la industria informática para favorecer el desarrollo económico, automatizando integralmente todo el proceso de producción, en la industria.

Siguiendo estos mismos designios, la agenda Al Gore vaticinaba a principios de la pasada década que la NII podía capacitar a las firmas estadounidenses para competir y ganar en la economía-mundo, generando abundante empleo y crecimiento económico, que cambiaría integralmente la vida de los americanos mediante la reducción de las distancias geográficas y las barreras sociales, al concebir una valiosa y merecida oportunidad a todos los ciudadanos para llegar tan lejos como su talento y ambición lo permitieran. Más de un lustro después las consecuencias de esta política comunicacional arrojan, sin embargo, un saldo negativo en el sentido contrario, en buena medida debido a la interesada negación del punto de partida que señalábamos en páginas anteriores sobre la relación información y poder, oculta en este caso a la discusión pública sobre los modelos, políticas e iniciativas sociales de la nueva comunicación, desde el punto de vista del desarrollo social.

El reduccionista argumento tecnológico de Al Gore se fundamenta en que el desarrollo y expansión de la red favorece indiscriminadamente por igual a todos sus usuarios, dadas la propia estructura y características de los nuevos canales de comunicación. De ahí el poder transformador y "revolucionario" de las nuevas telecomunicaciones en relación al desarrollo social. Los países menos favorecidos pueden, en consecuencia, superar sus dificultades a partir de las recomendaciones de la agenda para el desarrollo.

Obviamente, Al Gore eludirá tomar en cuenta, en el marco de la agenda para la acción, los costos reales de este benéfico modelo de desarrollo en los países tecnológicamente dependientes. Desde la economía política de la comunicación, no es ningún

secreto, sin embargo, que la tecnología se implanta y transfiere en un sistema de relaciones sociales que reproduce asimetrías y dispositivos de poder preexistentes. Cualquier informado y atento analista de la comunicación internacional puede observar, en este sentido, que la nueva economía, la revolución digital, obedece más bien a una tendencia capitalista de concentración y acumulación de plusvalía según los objetivos de las corporaciones transnacionales y sus necesidades de circulación acelerada y global de bienes y servicios en la nueva economía- mundo, que a la democratización social y cultural que preconiza la retórica liberal y la investigación administrativa en la propaganda gubernamental de promoción de Internet como expresión de la participación, la igualdad y el desarrollo económico equilibrado, cuando en realidad no se están sino reeditando ancestrales visiones organicistas de las máquinas de administración y representación social.

Por lo general, de acuerdo con Basalla, son tres los tópicos que suelen aplicarse al analizar el desarrollo tecnológico en la sociedad de la información : la diversidad - el reconocimiento del gran número de artefactos o productos diferentes, disponibles desde antiguo - ; la necesidad - la creencia de que los seres humanos se ven impulsados a inventar artefactos para satisfacer las necesidades biológicas básicas - ; y la evolución tecnológica - una analogía orgánica que explica tanto la aparición como la selección de estos nuevos artefactos. La diversidad es un hecho de la cultura material, la necesidad es una explicación popular pero errónea de la diversidad, y la evolución tecnológica es una forma de explicar la diversidad sin recurrir a la idea de necesidad biológica. De estos tres tópicos derivan principios como la naturalización del ámbito tecnológico, el pragmatismo burdamente materialista, el evolucionismo tecnológico y, en conse-

cuencia, la autonomía social de la tecnología.

En su crítica de la comunicación contemporánea, Lucien Sfez da nombre a esta lógica del pensamiento "sedentario" : el tautismo, neologismo descriptivo de una cultura mediática ensimismada, tautológica y virtualmente autista, incapaz de mirar más allá de sus propios objetos neotecnológicos que la representan. El tautismo se convierte así en la forma de la forma simbólica. La tecnología es implementada entonces como un discurso que pretende sobredeterminar la sociedad y sujetar a su propio criterio técnico la eficacia de todas las actividades del mundo terrestre, y aún de otros universos habitados o inhabitados.

En respuesta a esta amenaza real y latente de las nuevas máquinas inteligentes, numerosos autores han establecido una falsa dicotomía entre hombre y máquina, entre cultura y técnicas de reproducción, como una forma de rechazo generalizado del tecnologismo pragmático que domina el nuevo y viejo pensamiento occidental. Craso error, sin duda, para comprender la complejidad organizativa de nuestras sociedades, al situarse en el camino trillado y tópico del sentido común y la racionalidad dicotómica, cuando en realidad los problemas de comprensión y análisis de la sociedad informacional derivan precisamente de la falta de integración y transdisciplinariedad necesarios para transformar el universo de la comunicación y la cultura, al reeditar con poca imaginación, y escasa amplitud de miras, tradicionales oposiciones entre lecturas "apocalípticas" e "integradas" en el diagnóstico de la sociedad de la información, que escapan al análisis riguroso del universo mediático desde el punto de vista histórico y, políticamente, a toda posibilidad de crítica teórica, más allá de las consabidas formulaciones al uso sobre el poder movilizador de las nuevas máquinas de representación ☹



EL LADO POLÍTICO Y SOCIAL DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS.

Por MesKalito.

Antes de nada, voy a intentar clarificar un poco esta palabra que ha sido tanto embarrada por los medios de comunicación, como por muchos vándalos informáticos, fisgones y demas que se han empeñado en que la palabra hacker se asocie a piratería, terrorismo informático y demás, cuando la gente que realiza esas acciones, tiene otros adjetivos en internet.

"El hacker"

La traducción de hack es hachazo, como el golpe que se le pegaba al telefono cuando se estropeaba para que se pusiera a funcionar de nuevo.

Un hacker es una persona apasionada por su labor, que aprende e investiga constantemente sobre él, y si le falta alguna herramienta para seguir con su aprendizaje o investigación y no la tiene, la crea y la pone al servicio de la comunidad.

Por lo cual, un hacker, no tiene necesariamente porqué dedicarse a la informática, aunque es donde suele aplicarse el termino. Un hacker puede ser un mecánico capaz de montar y desmontar un coche, casi con los ojos cerrados y que le hace mejoras.

Los primeros hackers, vienen de 1961 del MIT (Masachusetts Institute of Technologies), año en el que el Club tecnico de maquetas del ferrocarril, adquirió su cacharro favorito el PDP1 y se dedicaban a trastearlo y programarlo añadiendole nuevas funciones, es cuando aquí empiezan a usar parte del argot hacker que aún es identificable.

De esta gente sale el laboratorio de inteligencia artificial del MIT aunque no es hasta los 80 cuando entre el ejercito, varias universidades y laboratorios, crean ARPANET, la primera red de alta velocidad intercontinental, la cual hace que los hackers, antes aislados en grupos esparcidos por el mapa, puedan interactuar creando proyectos en común.

Los maleficos hacker que tanto criminalizan por la televisión, fueron los que realmente acercaron las nuevas tecnologías a la gente normal en la mayoría de los casos en un garage lleno de cacharros destripados.

"La ley de Linus"

Un tal Linus Torvals (el creador del Linux, que luego explicaré lo que es:) formó una hipótesis sobre la organización de la escala de

valores del ser humano. Según va satisfaciendo uno de los valores, va subiendo al siguiente en la escala.

El primer valor es la Supervivencia, si estás hambriento, dificilmente, podras pensar en ver la televisión.

El segundo valor, es el valor social: El ser humano es un animal social, y necesita hacerse un lugar entre sus semejantes, buscando su reconocimiento.

El tercer valor, es el Ocio, pero no un ocio para matar el tiempo sobrante, sino un ocio, que proporcione retos a la inteligencia, que mantenga viva la lucha por resolver un problema.

Todo entra dentro de estos tres valores. La comida, entra dentro de la supervivencia, la necesidad de tener un circulo de amigos dentro del valor social, el sexo, supervivencia, aunque parece que ha ascendido a formar parte del valor social o incluso del ocio.

El impulso creador del hacker, trasciende la supervivencia, pasando a ser directamente una necesidad social, de sentirse reconocido por su comunidad, hasta que pasa a ser totalmente una forma de ocio.

"La ética hacker"

La Etica hacker, escrita por primera vez en 1984 en el libro de Steven Levy "Hackers: heroes of the computer revolution", señala que:

Los ordenadores e internet, dan al ser humano el acceso a una información inmensa, generada por gente de casi todas las partes del mundo. Restringiendo el uso de los ordenadores y del acceso a internet, restringes el acceso a la comunicación con gente de otros lugares del mundo, y a la posibilidad de obtener la información de otras fuentes que no estén manipuladas.

La información es poder, y no se puede permitir, que solo la tengan las multinacionales y los gobiernos que pueden pagarla. Y que fuera de toda ética, la suelen usar, para tratar a la población como si fueran ganado. Si esta gente que no tiene ninguna restricción etica, tiene toda la información que quiere, ¿porqué no puede tener acceso a la misma todo el mundo?

La centralización hace vulnerable a un sistema, en cuanto que depende de un solo punto de apoyo. Si en un proyecto, el coordinador tiene poder absoluto sobre el mismo, este puede llevar al mismo a la ruina, sin que el resto de los



que trabajan en el, pueda hacer nada para remediarlo. Así pasa con gobiernos, empresas y otras muchas organizaciones.

La primera internet, fue concebida como una herramienta militar, que basaba su potencial, en que si destruían uno de los ordenadores que sustentaba la red, la misma seguía operativa, gracias al resto de ordenadores.

Poco se puede añadir a una frase como esta, aplicable a todo el género humano.

"Compartiendo los conocimientos"

El ecosistema hacker, necesita ser retroalimentado de los conocimientos que después de adquiridos, los hackers, devuelven a la comunidad. Normalmente, el hacker, necesita de la ayuda de otros hackers, más experimentados en el tema que está aprendiendo, para continuar avanzando en su evolución. Mientras que el mismo, da sus conocimientos adquiridos en otros campos, a esos mismos hackers o a otros más experimentados.

"Software libre"

Los dos modelos principales en los que se puede catalogar el software, son los siguientes: El software propietario y el software libre.

En inglés, la palabra Free, de libre, también quiere decir gratuito, por lo cual, suelen tener que repetir hasta la saciedad que el software es libre por su carencia de restricciones, no por ser gratuito. Para que un software sea libre, tiene que reunir los siguientes requisitos: Libre uso, libre código y libre distribución.

Puedes usar el programa para lo que quieras, aún para lo que no ha sido diseñado. Mientras que el software propietario, te suele poner restricciones, en abrir archivos generados con otros programas o impide el uso de un programa para hacer otra cosa que no sea para la que se diseñó.

Para que esto pueda tener lugar, es necesaria la libertad del código. Un programa libre, lo puedes modificar, para que se ajuste a tus necesidades, sin dar explicaciones a nadie, mientras que si haces esto con software propietario, estás incurriendo en un delito, la mayoría de las veces.

Para poder mejorar el software, también tienes que tener disponible el código fuente del programa. Estas mejoras, las puedes hacer sin avisar ni dar explicaciones a nadie, aunque la comunidad agradece, toda mejora.

Esto no quiere decir que el software libre, tenga que ser gratuito. Esta libertad, permite distribuir el software, de la manera que quieras, ya sea gratuitamente o vendiéndolo. En el software propietario, hacer esto se le llama piratería y está penado, cada día de una manera más severa.

El modelo de creación del software libre, basado en la cooperación sin mando, ha demostrado ser una forma de trabajo que puede superar a las jerarquías sobre las que se asienta el software propietario. En el proyecto de un programa de software libre, existe un coordinador, que suele ser, la persona más apta, por sus características, para este trabajo. Esto no es una cosa inamovible, ya que si esta persona demuestra que no beneficia al desarrollo del programa, automáticamente, entre el y el resto de hackers que forman parte del proyecto, realizan su destitución por otro hacker, más adecuado.

"GNU/Linux"

GNU/Linux es quizás el sistema operativo basado en software libre, más conocido y usado.

Linux es el núcleo (el corazón del sistema operativo), aportado por un hacker llamado Linus Torvalds (junto al hacker que se le unieron al proyecto) y GNU es el sistema de programas que hacen que el núcleo tenga alguna funcionalidad.

La Free Software Foundation, trabajaba en GNU (Gnu Not is Unix), que es un sistema operativo con una estructura similar a Unix (potente sistema operativo, orientado a redes), mucho tiempo antes de que Linus creara su núcleo Linux. El núcleo es el que estaba traba-

jando la FSF se llama Hurd, pero se quedó estancado un par de años, y fue entonces donde Linus encajó su pieza clave.

Linus, estaba trabajando en una versión libre del núcleo de Unix, para que los estudiantes y la gente que no tuviera un gran potencial económico, pudieran tener un sistema tipo Unix en su casa sin incurrir en la ilegalidad o vender un riñón.

Linus Torvalds, fue un estudiante finlandés, que se puso a trastear con minix (una versión libre muy reducida de Unix) y mientras pedía información en listas de correo sobre cosas que no sabía hacer, se le empezaron a unir hackers de todo el mundo para unirse al proyecto, hasta que en 1991, salió la primera versión estable, que fue la primera versión funcional para usuarios "normales".

La revolución que lideró Linus Torvalds en mundo del software, no fue la creación de Linux, sino la manera en la que lo hizo.

Linus, consiguió hacer que muchos hackers de todo el mundo, se interesaran por la programación de Linux, y empezaron a liberar versiones, en el menor tiempo posible, al ver que se liberaban versiones en poco tiempo, mas hackers, se interesaron en el desarrollo de Linux, lo cual fue retroalimentando el proyecto exponencialmente.

"El Copyleft"

GPL (General Public Licence) también llamado copyleft, es la licencia que usa la Free Software Foundation para sus programas. Esta licencia, usa el copyright, para proteger la libertad del software libre.

La GPL, además de otorgar las libertades al software que protege, infecta a las modificaciones del software GPL con la misma GPL. Esto quiere decir, que si modificas un programa con licencia GPL, el programa resultante, se protege automáticamente con la licencia GPL, quieras o no.

Esto es una cosa que no sucede con la licencia de BSD (que es otro sistema operativo basado en Unix) licencia que no impide que una modificación de BSD se convierta en propiedad.

"Terminando..."

La filosofía del software libre y la ética hacker, dan lugar a nuevas formas de relacionarse tanto con la tecnología, como con la sociedad.

El software libre, es "tan solo" la evidencia de que la filosofía del software libre funciona y lo hace muy bien. La cooperación sin mando, el trabajo por placer y sin ningún tipo de obligación, nos hacen intuir la posibilidad de llevar a cabo grandes cambios a nivel social.

Aquí es donde vemos que no es necesaria la centralización del poder, para que un sistema evolucione y sea estable.

Enlaces:

Ética hacker y ciberespacio: <http://hfigueroab-sociol.tripod.com/hacker.htm>

Como convertirse en un Hacker: <http://sindominio.net/biblioweb/telematica/hacker-como.html>

Definición de Software Libre: <http://sindominio.net/biblioweb/telematica/free-sw.es.html>

Cooperación y producción de SL: <http://sindominio.net/biblioweb/telematica/cooperacion.html>

Pasión por lo libre: <http://sindominio.net/biblioweb/telematica/libre.html>

Gnu/Linux: un hito hacia la sociedad GPL: <http://sindominio.net/biblioweb/telematica/hito.html> ☺

©opyleft

LA MÚSICA CONTEMPORÁNEA POR COMPUTADOR.

Por Rafael Galán.

Otra forma de conocimiento y expansión que nos brinda la tecnología es la música post-digital, comúnmente conocida como música electrónica. Esta está conociendo un desarrollo vertiginoso y dando paso a una búsqueda incesante de nuevos lenguajes musicales no académicos.

Dejando de lado el aspecto más comercial de esta, como puede ser el "bakalao" o la fórmula "max-mix" me gustaría centrarme en otras vertientes que pasan más desapercibidas y que alguien - citado mas abajo - bautizó como música post-digital. Esta engloba una serie de etiquetas que mantienen el potencial subversivo de los futuristas italianos, cuando empezaron a experimentar con los ruidos que les ofrecía la por entonces incipiente sociedad industrial, el mismo que demostró hace tres décadas la escena de la música Industrial en la que se quiso proyectar todos los horrores que la sociedad esconde deliberadamente bajo la alfombra.

Hoy en día, cualquiera que disponga de un computador y una modesta conexión a Internet puede desarrollar la necesidad creativa - si es que la tiene - de animar su propio discurso musical, como también el de la comunidad en la que se mueve y en definitiva puede liberar su entorno de los criterios estéticos impuestos por los medios de control.

Puede dar a conocer su obra a cualquier persona o colectivo del Planeta, así como intercambiar puntos de vista, además de conocer la más rabiosa actualidad de la nuevas tendencias, todo ello a la velocidad de la luz, saltándose tanto los canales de distribución como los centros académicos tradicionales y realizando así una apuesta impensable tan solo unos años atrás.

Algoritmos como el Mp3 que permiten el intercambio de ficheros musicales, el Software, que ha dado paso a un abaratamiento de los estudios de producción casera, ya que en un computador podemos englobar todos los elementos de la cadena sonora necesarios para producir nuestra música - desde la génesis de la idea con un Sintetizador software, pasando por el Secuenciador, que permite aunar estas ideas de una manera determinada, hasta la grabación del resultado en un soporte como el Cd obteniendo unos resultados muy aceptables.

Ya se desarrollan aplicaciones de producción musical que permiten una modificación muy sustanciosa de ésta, por parte del creador

de sonidos, siendo capaz así de dar forma a sus apetencias creativas de la manera más cómoda para él, confundiendo al compositor con el programador, confundiendo el mensaje y el medio, en un alarde de autogestión. El medio ya no es el mensaje, las herramientas, en si mismas, se han convertido en el mensaje.

Pero solo con la tecnología "no se come". El individuo que se mete en estos terrenos - noisemaker - ha de ser capaz de evolucionar con la misma velocidad que esta, para poder aprovechar todo el potencial expresivo que nos ofrece. Ha de ser capaz de liberarse del inconsciente colectivo, de innovar y en definitiva de ser autodidacta.

Tendencias estéticas como el microwave, dsp, el Glicht, la música microscópica, las estéticas del erRo_r , ctr y la incorporación del Ruido como fuente de sonido es lo que los Cerebros aportamos y conjugamos con lo anteriormente citado para dar lugar a ejercicios de vanguardia; entendiéndose por esta, un acto de Rebeldía contra lo establecido que en este caso podríamos centrar en las escalas musicales, - sometido a estas, la composición nace de una No libertad, ya que parte de una tonalidad definida de antemano que nos limita creativamente -, como también en la misma generación de los sonidos, dejando a un lado los instrumentos musicales tradicionales para partir, por ejemplo, de un Archivo de sonido inarticulado (RUIDO).

Casi todas éstas tendencias se basan en lo que se denominan técnicas deconstructivas de archivos digitales, y lo que intentan, es fijar la atención en el subproducto que se genera al procesar estos archivos de una manera inusual, colocando en primer plano lo que "normalmente" se desecha como desperdicio. Algunos de estos desechos son los ruidos la tarjeta de sonido, ruidos producidos por muestrear un archivo con una frecuencia muy baja que el oído detecta, ruidos de cuantización...

Otros tipos de fuentes son los que se producen cuando se lleva a un circuito digital - generalmente DSP's - más allá del límite de sus posibilidades físicas. Así obtenemos algunas distorsiones como el clipping - que aparece al superar el rango dinámico del sistema -, aliasing - otra causa de utilizar una frecuencia de muestreo demasiado baja -, ctra.

También se puede partir de un generador de frecuencias - circuito Oscilador - que emite

toda la variedad de tonos puros - sine wave - que el oído es capaz de percibir y el cerebro de sintetizar. Otros se dedicaron a dibujar pequeñas figuritas en la superficie de un Cd para provocar errores de lectura y partir de ahí en su creación. Algunos prueban con sistemas incompatibles, errores de aplicaciones, virus...como podeis ver hay fuentes primarias estimulantes para todos.

" Hay muchos ""errores"" de audio digital. A veces resultan ruidos horribles, mientras que otras veces pueden producir maravillosas texturas de sonido. (para oídos más aventurados, éstos significan lo mismo) ... "

Kim Cascone 2000

Os imagináis como suena una flor. Y la foto digital - o escaneada - de las últimas vacaciones. A lo mejor queréis ser más sintéticos: ¿porqué no utilizar el ruido que emite una impresora? o el que proviene de un sistema digital que se bloquea, o el que produce un disco duro. ¿Te interesa tu entorno? : ¿porqué no utilizar el de las escaleras mecánicas del metro de tu ciudad?, o el que provoca un Ak-47 cuando se defiende, o el de un motor diesel.

Todo este cóctel de nuevas fuentes, las

posibilidades de procesado que nos permite el software - se encuentran infinidad de Plugins y programas anfitrión liberados a poco que se busque en Internet - , la experimentación con éstos de un modo desinhibido - no académico - y el no someter el resultado a ningún criterio estético, nos permite explorar terrenos llenos de nuevos contenidos que están esperando a ser descubiertos, que se redescubren día a día.

Rompamos la Viejas Tablas, rompamos con los viejos criterios estéticos de creación musical, puesto que son sólo eso, criterios, subjetividades que nos lastran, y aprovechemos todo el potencial que nos ofrece la tecnología para intentar ser más Libres.

Evidentemente este texto solo intenta poner de relieve los aspectos más significativos de la creación musical que está intrínsecamente ligada a las computadoras, algo de sus antecedentes, y las tendencias que han dado o están dando pié al momento actual. Muchos conceptos se quedan a falta de una explicación más amplia para su total comprensión.

Espero despertar el interés y poder así sumergirnos de nuevo en este apasionante mundo entrando de lleno en él.

" La revolución digital ya se acabó "

Nicholas Negroponte ☹



"Terrorism forces us to make a choice."

—Secretary Tim Ridge, U.S. Department of Homeland Security

UNA CONVERSACIÓN SOBRE HACKTIVISMO.

Por Ricardo Domínguez.

"Oficiales de el ejército han predicho que las guerras del futuro serán guerras multidimensionales y de información, en cuyas batallas probablemente no será posible diferenciar a la vanguardia de la retaguardia, además de que no serán lineares, y estarán dispersas y distantes entre sí. Esto quiere decir que la victoria ó la derrota en guerras futuras dependerá tanto de la más novedosa tecnología militar como del poder de información."

-Documento sobre la Política Básica de Defensa

(Visión a 15 años para la Defensa Nacional de Corea del Sur, 1999.)

+++

"Vimos que nuestro silencio fue escudo y espada que hirió y desgastó al que la guerra quiere y guerra impone. Vimos que nuestro silencio hizo resbalar una y otra vez a un poder que simula paz y buen gobierno, y que su poderosa máquina de muerte una y otra vez se estrelló contra el silencioso muro de nuestra resistencia. Vimos que en cada nuevo ataque menos ganaba y más perdía. Vimos que no peleando peleábamos."

-Quinta Declaración de la Selva Lacandona, (Ejército Zapatista, 1999.)

Con Casi Yo, Casi No Yo, y Casi Otro Yo.

+++

Casi No Yo: A mí el hacktivism me interesa como una forma de "interhacktividad," un tipo de activismo enfocado en las infraestructuras técnicas, con la intención de penetrar a los grupos sociales asociados a ellas. En el centro de este interés se encuentra el reto de resistir a las formas emergentes de poder performativo, un poder tan flexible, que es capaz de adoptar y alentar a la diversidad, la creatividad, y hasta a la transgresión. Para aquellos comprometidos con la crítica y el activismo social, es como si el borde del precipicio crítico en el que hemos estado parados se volviera cada vez más estrecho, hasta que la única opción que nos queda es un cierto salto. -- y aquí es donde la noción de "línea de vuelo" de Deleuze y Guattari se torna en algo crucial.

+++

Casi Yo: Yo siempre he intentado imbuir lo orgánico dentro de las infraestructuras técnicas como parte de una nueva matriz performativa. El objetivo es seducir a la clase tecnócrata, específicamente a hackers y administradores de sistemas, hacia una política de

código de programación que esté más allá del código mismo. A través del Zapatismo digital, el "Teatro de Disturbio Electrónico" (TDE/EDT) ha estado promoviendo la posibilidad de realizar un juego de espejos entre el activismo callejero y la estructura de los códigos de programación. El Zapatismo digital es una acción electrónica que translada la ontología de las redes de sistemas de un espacio binario de archivo y comunicaciones, a una zona de choque para realizar acción directa masiva y sin violencia en la red. Esto le ha permitido al TDE (EDT) crear un diálogo entre los diversos habitantes de la red (internet) hackers, activistas y artistas, acerca de una actividad performativa que no es digitalmente correcta: Hacktivism

+++

Casi No Yo: Establecer conexiones entre diversas disciplinas es crucial, y me parece que la palabra "performance" es la contraseña para hacerlo, aunque el camino es un tanto escabroso. La tendencia hacia la especialización que siguió a la Segunda Guerra Mundial, ha generado tal cantidad de valencias performativas, que prácticamente es necesario ser un arqueólogo para diferenciarlas entre sí: Para las artes y las humanidades, "performance" sugiere nociones de resistencia y eficacia social; dentro de las organizaciones post-Fordistas se ha dado un culto al "peak performance" (máximo rendimiento), enfatizando la eficacia-a-través-de-la- creatividad; y dentro de la ciencia y la tecnología, el "alto performance" (alto performance, alto rendimiento) como concepto y como valor, ayudó a impulsar la era espacial y ahora promueve la gloria de las computadoras que tienen un "performance" de un trillón de operaciones por segundo (teraops).

+++

Hay que mencionar, que en las dos décadas pasadas, estas esferas de "performance" culturales, organizativas y tecnológicas se han comenzado a mezclar entre sí, generando creciente contacto y conflicto, y estableciendo a su vez compromisos "satisfactorios." Para mí esta mezcla anuncia la definitiva aparición de el performance como estrato cultural, una formación onto-histórica de poder/saber que desplaza los mecanismos disciplinarios analizados por Foucault. Paradojicamente, las reglas del poder performativo demandan la transgresión de los límites del sistema que lo implementa en función de medir dichos límites, "probar" el medio ambiente, e innovar constantemente.

Una implicación: La integración de la

diversidad es suplementada por la diversidad de la integración. Bajo estas condiciones, es obvio que las tácticas de resistencia deben de cambiar, y me parece que los hacktivistas están entre los primeros en haberse dado cuenta de esto.

+++



Casi Yo: Esta rápida "diversidad de la integración" (a lo que yo llamo la MARAÑA) ha sido perturbada en un momento crucial y en un punto débil. Se le ha hecho enfrentarse a el hacktivismo, una actividad performativa de baja fidelidad, que se manifiesta de tres maneras diferentes: física, sintáctica y semántica. La infraestructura física de la "tecnósfera" es inestable en varios puntos, y puede ser confundida mediante DDoS (Negaciones de Servicio Distribuidas / Distributed Denials of Service). - Los servidores de MSN (Microsoft) fueron interrumpidos por una de estas acciones y puestos fuera de servicio por varios días a fines de Enero del 2001; de manera que es posible revertir los problemas y retos relacionados con el "performance" de alta fidelidad simplemente apagando la tecnología involucrada, ó apoderándose del control de los directorios de un sistema, ó incluso re-ajustando la interface del sistema con una declaración o texto cualquiera. Como pueden ver, este tipo de performance físico está estrechamente relacionado con lo que ahora se conoce como "hackear" tradicional, o "crackear," dicho de una manera más específica.

+++

El Hacktivismo, por otro lado, puede rediri-

gir sistemas de alto performance manipulando la estructura sintáctica del código, y revirtiendo la lógica del sistema, haciendolo funcionar de una forma para la cual no esta diseñado. El "Zapatista FloodNet" (DesbordaRed Zapatista), (una herramienta para realizar plantones virtuales creada por Brett Stalbaum y Carmin Karsic, miembros del TDE (EDT)) utilizó la lógica con que la red devuelve al usuario documentos 404 (Files not Found / Documentos no Localizados), y durante nuestras acciones electrónicas de 1998, enviaba a los servidores del gobierno Mexicano preguntas políticas tales como: ¿puedo encontrar "justicia.html" en este servidor? El servidor del gobierno Mexicano respondía entonces: " no se encuentra en este servidor." En este caso, la lógica del sistema fue usada para generar una contra- crítica dentro del circuito de funciones operativas de "alto performance", lo cual tambien servía como un reflejo de las condiciones políticas reales de Chiapas, México.

+++

Y por último, llegamos al nivel semántico de la resistencia electrónica. En el nivel semántico es en el que el hacktivismo y su baja fidelidad han probado ser una valiosa herramienta para lidiar con los momentos cruciales o puntos débiles de la MARAÑA. La Resistencia Semántica (o InfoWar) es la herramienta que los Zapatistas han usado desde el primero de enero de 1994. Las redes Zapatistas desplazaron la estructura de "alta fidelidad y mayor performance" del TLC (Tratado de Libre Comercio, NAFTA), respondiendo a su agenda neo-liberal con intervenciones poéticas. Por sí mismas, estas acciones subvierten la lógica guerrillera, y transgreden los límites de la InfoGuerra con InfoPaz. La Semántica aquí se refiere al acto de intercambiar palabras tales como Paz y Guerra, lo cual pone a la red social de cabeza a un nivel global, usando la relativamente sencilla herramienta que es el correo electrónico. El correo electrónico sigue siendo la herramienta principal del hacktivismo. Para el TDE (EDT) el performance contra la MARAÑA ha consistido en deslizarse a través de sus trayectorias sintácticas y semánticas para crear un efecto de simulación masivo en el espacio físico de la red, que pueda resonar con un efecto real en las calles alrededor del mundo.

+++

Casi Otro Yo: Voy a contarles una pequeña historia, a little story.

"El Pedrito (tojolabal, dos años y medio, nació en el primer Intergaláctico) juega con un

cochecito sin llantas ni carrocería. De hecho, a mí me parece que con lo que juega el Pedrito es un pedazo de esa madera que acá llaman "de corcho", pero él me ha dicho muy decidido que es un cochecito y que va a Margaritas a traer pasaje.

Es una mañana gris y fría de enero y estamos de paso en este pueblo que hoy elige a los delegados (un hombre y una mujer) que enviará a la consulta del 21 de marzo. El pueblo está en asamblea cuando un avión del tipo Commander, azul y amarillo, de la Fuerza de Tarea Arcoiris del Ejército, y un helicóptero pinto de la Fuerza Aérea Mexicana, inician una serie de sobrevuelos rasantes sobre la comunidad. La asamblea no se interrumpe, sólo los que hablan aumentan el volumen de la voz.

El Pedrito se harta de tener encima suyo las aeronaves artilladas y va, fiero, a buscar un palo dentro de su choza. Con el pedazo de madera sale el Pedrito de su casa y declara enojado que "lo va a pegar al avión porque mucho molesta". Yo me sonrío frente a la ingenuidad del niño.

El avión da una pasada sobre el techo de la champa del Pedrito y él levanta el palo y lo blande con furia frente a la aeronave de guerra. El aeroplano desvía entonces su curso y se aleja rumbo a su base. El Pedrito dice "Ya está" y vuelve a jugar con su pedazo de corcho, perdón, con su cochecito.

La Mar y yo nos miramos en silencio. Despacio nos acercamos al palo que dejó botado el Pedrito y lo levantamos con cuidado. Lo analizo con detalle.

"Es un palo", digo.

"Es", dice la Mar.

Sin decir más lo llevamos. A la salida topamos a Tacho. "¿Y eso?", pregunta señalando el palo que le quitamos al Pedrito. "Tecnología maya", responde la Mar.

Arriba, un cielo súbitamente despejado se dora junto a nubes como mazapanes.

(Arriba el helicóptero es un inútil buitre de hojalata.)

+++

Casi No Yo: Quizá esta distinción entre el performance de "alta" y "baja" fidelidad también puede ser planteada en términos de performance mayor y menor, una distinción que yo hago basándome en los conceptos de D&G (Deleuze y Guattari), que definen las formas de el arte y la ciencia como mayores y/o domi-

nantes, y como menores a los procesos de resistencia de la investigación y la experimentación. La clave aquí no es la oposición entre procesos mayores y menores, sino el enredo en el tramado estructural en el que se pueden ver performances "menores" dentro de los performances "mayores." Me parece que todas las intervenciones físicas, sintácticas y semánticas de baja fidelidad que acabas de describir, se llevan a cabo en el interior de redes de performance "mayor" y de alta fidelidad; y que de hecho deben de ocurrir dentro de dichas redes para poder producir los efectos deseados de de-estratificación y resistencia. En suma, las líneas de vuelo creativas deben de estar dirigidas completamente hacia el interior de el estrato de performance para poder descubrir su "exterior," su atmósfera de afectos, intensidades y fuerzas [¿Cuál vendría a ser el "deseo" del performance de alta fidelidad?]. En esta atmósfera exterior es en donde las reglas se pueden de-estratificar y convertir en mutaciones, pero también es donde las mutaciones se pueden estratificar y convertir en reglas.

+++

Sería interesante investigar como es que cada una de las intervenciones de las que hablamos -física, sintáctica y semántica- se desenvuelven dentro de los tres niveles de performance "mayor" que he identificado, a saber: El nivel de las prácticas-discurso (por ejemplo gestos y palabras, el nivel donde la mayoría de los artistas todavía trabajan con experimentación formal y conceptual); el nivel de los sistemas socio-técnicos (grupos y organizaciones como por ejemplo las instituciones educativas, culturales y corporativas); y por último el nivel onto-histórico, (la formación de poder/saber que en gran parte define "lo que es" para una sociedad determinada a través de largos períodos de tiempo.) El performance menor opera a lo largo de estos tres niveles para de-estratificar las formas y funciones de la performatividad mayor. Pasar de las prácticas-discurso a los sistemas socio-técnicos no solamente requiere de experimentación formal y conceptual, también implica la formación de alianzas a corto plazo entre diversos grupos e instituciones, por lo cual la colaboración inter-disciplinaria y extra-disciplinaria se vuelve esencial. (un ejemplo sería el TDE (EDT), y su red de hackers, activistas y artistas que trabajan en la internet.) Pasar al estrato onto-histórico implica no solo la necesidad de situar las formaciones de saber y los mecanismos de poder contemporáneos en relación con los del pasado, también requiere el sintonizar

los patrones de estratificación futuros para así poder anticiparlos y ensayar los que serán los futuros modos de de-estratificación. Para mí, lo más relevante en la tecnología de FloodNet del TDE (EDT) no es el mensaje, sino su capacidad de actuar como un nuevo tipo de máquina de escribir. Una que literalmente escribe el futuro.

+++

Casi Yo: Incluso podría decirse que el Zapatista FloodNet (DesbordaRed Zapatista) es un soporte activo que no solo está sintonizando patrones para el futuro, también está rebobinando el destino nano-festo impuesto por el reto tecnológico. Esto es llevado a cabo simplemente atestiguando las fallas estructurales del presente. El Zapatismo digital está profundamente arraigado en nuestra condición actual. Al mismo tiempo, el Zapatismo digital siempre ha sido un comunicado proveniente de nuestro futuro -de hecho, los Zapatistas se refieren con frecuencia a ellos mismos como un protocolo intergaláctico;-). Y, lo más importante, las cartas que nos envían, nos permiten saber que, al alba del siglo 21, millones de gente real alrededor del mundo todavía viven con una absoluta carencia de satisfactores para sus necesidades y derechos más básicos. Para ellos el futuro se ve tan horrible como el pasado que nosotros acabamos de dejar atrás. Al igual que en muchas otras partes del mundo hoy, las comunidades indígenas de Chiapas, México, no tienen voz bajo la estratificación de un futuro definido por el neo-liberalismo.

+++

Los Zapatistas son el peso ejercido en nuestro presente por seres del futuro. Usan las redes de información actuales como máquinas de escribir con las que diseminan contra-realidades, realidades que unen a fantasmas olvidados del pasado con futuras formas de vida. Persiguiendo al futuro, están llevando al presente de fantasmas. Ha sido esta "línea de vuelo" lo que ha creado para TDE (EDT) la posibilidad de llevar el performance-como- solidaridad a través de diversas plataformas entre los "sistemas socio- tecnológicos" y el diálogo "extradisciplinario" necesarios para crear un espacio de invención y resistencia a un nivel global. Pero para mí, una de las principales preocupaciones acerca de lo que le ocurre a esta voluntad de actuar y representar durante el proceso de elevación hacia los nuevos espacios de alta tecnología y alto rendimiento donde las máquinas y el código de programación se convierten en el centro del espectáculo, es él que, al colocarnos más allá

de las prácticas discursivas y los sistemas socio-tecnológicos, nos olvidamos de que las máquinas que usamos han sido construidas y ensambladas por niñas de 13 y 14 años que trabajan 12 horas o más al día en las zonas fronterizas de la nueva economía. Estas niñas se están convirtiendo en la fuerza que impulsa el camino hacia el alto rendimiento y mayor performance, ó, como solíamos decir en los 80s, virtualmente son carne de cañón virtual. Para las nuevas formaciones de poder/información, es muy fácil olvidar, a ellas y a muchos otros. Tanto el Zapatista FloodNet (DesbordaRed Zapatista) de el TDE (EDT) como el más reciente "Zapatista Tribal Port Scan" (Portal Explorador de Pueblos Zapatistas) son intentos de forzar a la MARAÑA a recordarlos constantemente dentro de sus propias infraestructuras.

+++

Casi No Yo: Los jóvenes, los viejos, los pobres y los marginados llevan mucho tiempo siendo carne de cañón para quienes toman las decisiones relativas al "mayor" performance. Y obviamente no es solamente la gente de Chiapas, sino alrededor del mundo, región por región, comunidad por comunidad, etnia por etnia. De varias formas, los desposeídos son los cuerpos más "puros" dentro del ciberespacio. Al no tener ni acceso ni derecho a los satisfactores más básicos en este siglo que comienza, implícitamente se les niega el derecho a telecomunicarse; y entonces existen únicamente como información demográfica y no como sujetos o agentes políticos.

Desconocidos y sin embargo conocidos, son analizados y procesados con frecuencia, y decisiones con respecto a su bienestar o prejuicio son tomadas con regularidad por gobiernos, corporaciones y [NGO's?]. Y al parecer, ésta digitalización de los cuerpos se ha convertido en una condición global. Después de todo, ¿Quién puede escapar completamente a éste nano-destino?

Cuando hablo de conectar sistemas socio-técnicos -es decir gentes y situaciones diversas- entre sí, a lo que me refiero específicamente es a unir las voces y los gestos de los desposeídos a las de los activistas, los hackers, los artistas, los abogados, los NGOs? los medios, los bancos, los gobiernos, etcétera. Hace poco hablabas de imbuir lo orgánico dentro de la infraestructura técnica: Yo diría más bien que se trata de asaltar el código de la techno-eficiencia con las demandas por eficacia social.

+++

En este momento podríamos mencionar

TOYWAR (la Guerra de Juete). Esta fué la movilización global de aproximadamente 1,900 "soldados de juguete" en apoyo de la lucha del colectivo de arte etoy's en contra de eToys, - una compañía dedicada a la venta de juguetes por internet que trató de apoderarse del sitio web de etoy's.- Desatada como una demanda por la libertad artística, TOYWAR eventualmente estableció lazos entre el arte por internet y el comercio electrónico, la corte de justicia, los medios de comunicación y noticieros, RTMark, TDE (EDT), los soldados de juguete, los compradores navideños y NASDAQ. Lo crucial aquí es que para hacer estas demandas, para conectar a estos grupos y situaciones específicas entre sí y desafiar al reto de "mayor performance a costa de lo que sea," es necesario contar con organización y tecnología. Podemos decir que se trata de una tecnoeficiencia menor, expropiada, criticada, parodiada y reinstalada más allá del bien y del mal (de la burla y del mal?)



+++

Desde mi punto de vista, las áreas críticas del estrato del performance no son solamente los márgenes y las zonas liminales, yo incluiría también la movilidad tanto de su administración como de sus centros de control. De hecho, las áreas críticas son los conductos que conectan a los márgenes con los centros, a las demandas con los códigos. De ahí mi interés en la forma en que los administradores del

"alto" performance han comenzado a escrutar a el arte y la cultura en busca de modelos creativos y de diversidad; e inversamente la manera en que artistas y activistas imitan prácticas industriales de producción y organización. Ambos procesos son a la vez perturbadores y promisorios, y, en ambos lados, la tecnología global de información frecuentemente es a la vez el medio y la justificación para dichos "préstamos." Lo que viene a ser nuevo en este escenario, es la "máquina de escribir" de la que hablaba anteriormente, el rebobinado y avanzada de todo tipo de valores de cambio, el playback de organización y creatividad, control y resistencia, convergencia y explosión. -Esto es lo que no habíamos experimentado antes.

+++

Casi Yo: Para mí, este proceso de imitación entre mayor y menor eficiencia técnica se lleva a cabo de arriba hacia abajo, contradiciendo la condición jerárquica del "mirar hacia arriba." Escritores como David Rondfelt y David Arquilla, en los libros "El Campo de Atenas" (Athena's Camp) y "Los Zapatistas y la Guerra Social en la Red" (Zapatistas and Social Netwar), concluyen que las jerarquías de la red no funcionan cuando se enfrentan contra la asincronía táctica de la "Guerra de Pulgas" y/o "Guerra de Enjambre" y por tanto la MARAÑA debe de aprender a funcionar como una serie de micro-redes.

+++

La MARAÑA tiene que descentralizarse e imitar a los de abajo. La Fuerza Aérea tiene que renunciar a su identidad, lo mismo que el Ejército y la Naval; deben de convertirse en algo de lo que no se ha oído hablar antes: Organismos acéfalos. Esto es algo que ellos se rehúsan a hacer. Argumentan finalmente que tal cosa es imposible, y comienzan a buscar estados híbridos de descentralización que sean simultáneamente controlados desde arriba pero con el poder en los de abajo, estructuras de poder duras pero suaves, crudas y bien cocidas. Esta trayectoria hacia el estado híbrido imita el modelo de alta fidelidad y alto rendimiento mucho más de lo que lo hace la idea del ENJAMBRE. EL ENJAMBRE emplea su tiempo inventando tácticas simples en vez de imitar técnicas avanzadas y complicadas. El ENJAMBRE prefiere reflejar antes que imitar.

+++

Me acuerdo de los artistas de Borde/Arte a mediados de los 80s, y de una acción que hicieron en contra de un grupo de comunidades adineradas anti- inmigrantes ilegales, que esta-

ban comandadas por un locutor de radio tipo Rush Limbaugh. Los miembros de estas comunidades se reunían con sus Mercedes Benz en el lado Estadounidense de la frontera, y prendían los faros de los autos para que las patrullas fronterizas pudieran ver a la gente que trataba de cruzar la frontera. Lo que hicieron entonces los artistas de Borde/Arte, fué colocar enormes espejos y materiales reflejantes en el lado Mexicano de la frontera. Cuando la gente de las comunidades adineradas encendió los faros de sus autos, fueron recibidos y cegados por el reflejo de esas mismas luces. Pocos días despues, el ejército de Mercedes Benz abandonó sus actividades de control fronterizo. Para mí esto es similar a lo que pasó en TOYWAR (La Guerra de los Juguetes).

+++

La situación de agrupación de "pulgas" atacando individualmente con equipo de reflejo digital fué el elemento más importante para el funcionamiento de TOYWAR (Guerra de los Juguetes). Había un cierto número de células, cada una trabajando en una trayectoria diferente hacia la misma meta, que era la destrucción de eToys.com (quienes por cierto tuvieron una "muerte punto com" hace un par de meses). Comparando lo que etoy.com (el grupo de arte por internet) estaba diciendo y haciendo con lo que rtmark estaba haciendo y diciendo, uno se da cuenta de que tenían puntos de vista completamente diferentes acerca de lo que había que hacer para llevar a cabo su objetivo. Dos técnicas de micro-administración distintas. Había también varios otros individuos y grupos haciendo psy-ops (operaciones psicológicas) en la bolsa de valores. The Thing (La Cosa) organizó toywar.com. TDE (EDT) tenía en funcionamiento varios portales para plantones virtuales en la red. Todas estas tácticas juntas dieron como resultado un ENJAMBRE. Las acciones en contra de eToys.com no tenían a un equipo de "gerencia general" coordinando la actividad de todos los participantes.

+++

Lo que pasó entonces fué que se desarrollaron varias zonas de dispersión de información y almacenes de archivo, lo que permitió a la comunidad global presenciar como eToys.com era cegado por sus propios faros. Espacios de contra-información (almacenes del ENJAMBRE) surgieron para aquellos que quisieran mantenerse informados, o añadir información, o bajar a sus computadoras una pieza de código "espejo", y sumarse a las acciones reflejantes. Estos almacenes del

ENJAMBRE también fueron importantes para controlar la visión de los medios acerca de lo que estaba pasando, mapeando adonde podían entrar para obtener información verídica sobre los terrores y disparates que había alrededor de TOYWAR (la guerra de los juguetes). Aunque todos estos equipos de gente se comunicaban entre sí, ninguno de ellos tenía control directo sobre los otros. Esta táctica de uso de los medios pertenecientes a los dispositivos mayor performance, llevada a cabo por núcleos menores fué lo que realmente perturbó el espacio de poder que los "punto coms" creían estar alcanzando.



+++

Esto permitió redirigir las infraestructuras directivas, de control y de encubrimiento hacia el espacio visual de el público digital. Ahora mucha gente puede ver como el TLC (NAFTA), Wall Street, el Pentágono, eToys.com, ICANN (el centro de nombres de dominio (domain names) en los Estados Unidos que controla todas las registraciones globales: .com, .edu, .net, .mil, .gov, y todos los nombres de dominio internacionales), Verio (un gran "router" de los Estados Unidos que apagó Thing.net durante TOYWAR, gracias al poder de eToys.com y su influencia como trans-corporación) y la Universidad de la Ciudad de Nueva York (NYU) (Stefan Wray, un miembro del TDE (EDT) fué expulsado de su programa de doctorado por tener un "link" en su página de red que apuntaba hacia la pagina del TDE) cumplen con funciones claves de encendido y apagado den-

tro de la MARAÑA, y su misión en pro de una "sociedad dirigida." Ahora es posible mapear los puntos de interés en los que coinciden estos centros de información del neoliberalismo, a saber: En el control trans-corporativo de la amplitud de banda, en el control militar de todas las infraestructuras, en promover el control de los Estados Unidos sobre las redes base, y en que las organizaciones que financian proyectos de investigación y desarrollo impidan cualquier tipo de análisis independiente dentro de la nueva academia de globalización.

+++

Casi No Yo: Debo de aclarar que yo no percibo ninguna oposición entre imitar y reflejar, ni entre red y jerarquía. La imitación y el reflejar son, al igual que los plantones y las demostraciones públicas, tácticas políticas disponibles para ser apropiadas por cualquier grupo (por ejemplo, la Derecha Cristiana ha utilizado la desobediencia civil en contra de centros de planificación familiar). Tampoco se puede decir que el poder performativo implica únicamente tácticas sofisticadas y de alta tecnología. Es crucial el darse cuenta de que las tácticas más simples, las que son derivadas del terreno al que llamaremos de "performance cultural" (demostraciones, teatro callejero, etcétera) pueden ser utilizadas y retrabajadas para producir otro tipo de efectos y reacciones. Podríamos citar ejemplos todo el día: El teatro político ha sido utilizado por las corporaciones como una de las armas contra el sexismo y el racismo en el lugar de trabajo, y la idea de decisiones tomadas "desde abajo" también ha sido usada por las corporaciones desde hace años. La tecnología de información acelera ésta apropiación de tácticas a través de innumerables zonas limítrofes.

+++

No he leído aún a Ronfeldt ni a Arquilla, pero no creo que el desarrollo de redes descentralizadas creadas por gobiernos, corporaciones y otras instituciones normativas sea imposible. Todo lo contrario. Mientras que el poder disciplinario y basado en la industria ha producido organizaciones centralizadas por un par de siglos, el poder performativo (basado en la información) ha estado probando sistemas descentralizados desde hace unas pocas décadas solamente. Ambos tipos de poder, tanto performativo como disciplinario, se encuentran operando actualmente, pero la disciplina está siendo reconfigurada rápidamente dentro del estrato de performance. Claro que ha habido fallas, pero estas se han transformado inmediatamente en parte de la

experiencia de base para futuras pruebas de implementación. Me parece que le tengo más "fé" a la posibilidad de el poder en red que a su imposibilidad.

+++

En resumen, yo no establecería distinciones entre performance normativo y performance de resistencia basándome en tácticas o modelos de organización, la diferencia debería ser establecida en términos de recursos y en base a los valores performativos que guían a dichas tácticas y/o modelos; valores tales como eficiencia organizacional, efectividad técnica, y eficacia cultural. Pero es demasiado simple el decir por ejemplo que las compañías multinacionales basan sus acciones puramente en consideraciones sobre eficiencia, mientras que los activistas se basan en eficacia cultural. Más que eso, se trata de mezclas y balances diferentes. Todas o casi todas las multinacionales toman en cuenta la eficacia cultural, en cuanto a la formación de equipos de personal administrativos y fuerza laboral, la apertura de mercados "glocalizados," y/o el mantenimiento de marcas y culturas corporativas. Además, como ya se había mencionado, la industria se ha enfocado en dirección a las artes en busca de nuevos modelos administrativos, del mismo modo que el Taylorismo enfocó esta búsqueda en la ciencia el siglo pasado.

+++

Por el otro lado, aunque la eficacia cultural es el núcleo del activismo social, ningún grupo activista quiere ser técnicamente inefectivo, ni organizacionalmente ineficiente. La mezcla de valores difiere radicalmente en estos dos casos, y eso es lo que es crucial. Para plantearlo de una manera más esquematizada, podemos decir que: Las multinacionales someten la eficacia y la efectividad a la prueba de la eficiencia, mientras que para los grupos activistas tanto la efectividad como la eficiencia están al servicio de la eficacia. Las tácticas y modelos de organización se desprenden entonces de estas diferentes escalas de valores.

+++

Casi Yo: Puedo ver como los estratos de los que estás hablando se remiten entre sí, y como hay referencias internas y externas entre ellos. También me doy cuenta de que estos lazos crean ciertos peligros y oportunidades en ambos lados del espectro. De hecho, el TDE (EDT) ha experimentado con un proceso de simulación de las "pruebas de eficiencia" como un modelo útil para el activismo futuro.

+++

Pero lo que nosotros hacemos, es simular

las "pruebas de eficiencia" establecidas por los zapatistas, antes que los modelos "glocalizados" creados por la cultura trans-corporativa. El TDE (EDT) intenta imitar los aviones de papel de la Fuerza Aérea Zapatista, y no el modelo usado por Starbucks para colonizar vecindarios. Aunque, creo que los dos estamos de acuerdo en que debemos de investigar el peldaño crítico abierto por esta nueva matriz performativa, o corremos el riesgo de perdernos el despegue hacia "un mundo que hará posibles todos los otros mundos," como cantan regularmente los Zapatistas.

+++

Casi No Yo: Y esa es una canción que suena particularmente bien.

Casi Otro Yo: Y dime, nariz de zanahoria abollada, ¿qué estás haciendo? -

La Gran Nariz: "Tengo que mandarle un mensaje sobre Hacktivismismo a Ricardo en Nueva York."

Bien, a un lado, este es un trabajo para durito el irrompible. Te voy a dictar un cuento, se lo mandas y va a ser la delicia de chicos y grandes.

Pero Durito...- Intenté protestar.

¡No hay pero que valga! Escribe ahí:

El cuento del cochecito abollado.

Había una vez un cochecito de cuerda que ya no tenía cuerda. O sea que sí tenía pero nadie le daba cuerda. Y nadie le daba cuerda porque era un cochecito viejo, todo abollado, le faltaba una llanta y, cuando funcionaba, sólo daba vuelta y vuelta.

Los niños no muy le hacían caso porque andaban en eso de los transformers y pokémones y caballeros del zodiaco y otras cosas.

Entonces el cochecito abollado de cuerda no tenía quién le diera cuerda. Y entonces en la gran ciudad se fue la luz porque el que mandaba privatizó la industria eléctrica y los ricos se llevaron la luz para otros países y los transformers y pokémones y caballeros del zodiaco nomás no jalaban. Y entonces el cochecito abollado dijo "yo tengo cuerda pero no tengo quién me dé cuerda" y un niño lo escuchó y le dio cuerda y el cochecito empezó a dar vuelta y vuelta y el niño dijo ¿y ahora? Así no, dijo el cochecito, ponme patas para arriba. Así lo hizo el niño y preguntó ¿y ahora? Pues pon una liga con ese motor que está allá y así hizo el niño y el cochecito dijo ahora dame cuerda y verás que se va a generar luz y sí, así hizo el niño y empezó a haber luz otra vez. Y esto se repitió en todas las casas donde tenían un cochecito de cuerda abollado y donde no, pues siguieron sin luz. Y al final el cochecito dijo: así de por sí hay que hacer, poner las cosas patas para arriba para que el mundo vuelva a tener luz. Tan-tan.

Moraleja: mejor no dejar que se privatice la industria eléctrica porque ¿qué tal que no todos tienen un cochecito de cuerda abollado?

Desde la colonia Isidro Fabela.

Don Durito de la Lacandona. (baterías incluidas)

México, Marzo del 2001 ☺

HACK-LABS.

Por Lendir.

"Porque resulta poco útil y hasta triste experimentar en solitario aquellas cosas que puedes hacer fácilmente con otros.

Porque no queremos aislarnos, sino todo lo contrario, del mundo que nos rodea.

Porque el cuarto de cada un@ es demasiado pequeño para montar redes de ordenadores.

Porque lo digital no sustituye a lo orgánico.

Porque es gozoso aprender y hacer cosas juntos..."

¿Qué es un hacklab?

La palabra hacklab es la fusión entre las palabras hacker y laboratorio. Se podría decir que un hacklab es el laboratorio de los hac-

kers. Es decir, el lugar dónde los hackers experimentan con la tecnología y sus usos sociales.

¿Qué un hacker?

Un hacker es una persona interesada en experimentar con la tecnología y, con sus usos sociales, una persona que trata de distribuir el conocimiento de un modo eficaz y creativo. Experimentar con la tecnología es hacer hacking, si está experimentando con software modifica el código y lo adapta a sus necesidades, ó a las de los suyos.

¿Por qué a un hacker le interesa experimentar con la tecnología y sus usos sociales?

La tecnología es la aplicación de una determinada ciencia, pero para un hacker no le vale cualquier aplicación, sino una aplicación liberadora para la sociedad es por ello que lo que le interesa son los usos sociales de la tecnología.

Los interfaces gráficos que permiten manejar a usuarios no muy experimentados sus ordenadores fueron creados por hackers que querían llevar la tecnología de las computadoras a la mayor población posible. El software libre es una apuesta muy seria por colectivizar ese bien común que es el software, pues de nada sirve tener interfaces amigables si solo pueden acceder unos pocos a éstos. Las redes inalámbricas libres son una apuesta para facilitar y favorecer la creación de redes ciudadanas socialmente responsables, popularizando el acceso a las redes de información. La lucha el derecho a la privacidad, se refleja cuando el/la hacker se opone a leyes que cuestionan ese derecho ó se interesa por la seguridad informática.

Sin embargo, esperamos que los hacklabs sirvan para inventar nuevas fórmulas de distribuir el conocimiento, si Gütemberg inventó la imprenta para liberar la información apliquemos licencias libres a esa información escrita, si los DNS nos hacen depender en exceso de grandes corporaciones usemos DNA para librarnos de esa cadena, si los medios de comunicación de masas nos mienten, convirtámonos nosotros en los generadores de la información de actualidad, si el hardware es caro y solo te permite a unos pocos acceder a él, vamos a hacer talleres dónde enseñar a construir ese hardware. Liberemos la información y así hackearemos el mundo.

Pero ¿un hacker es una persona que ha estudiado informática?

Ni todas las personas que saben de informática son hackers, ni todos los hackers saben de informática. Sin embargo, hay una creencia bastante generalizada entre los hackers acerca de que liberar la información es el mejor modo de transformar la sociedad, por ello hay una gran correlación entre hacker y teleco ó informático. Sin embargo, hay personas que experimentan con la tecnología y sus aspectos sociales en cualquier área. Por poner un ejemplo, Gütemberg fue un hacker debido a que fue el creador de una herramienta que ha ayudado a distribuir el conocimiento de una manera mucho más eficaz que la que antes había y, sin embargo, no es precisamente un informático.

Yo quiero saber dónde estais y como puedo

acceder a vosotros.

Puedes encontrar varios hacklabs a lo largo y ancho de la geografía hispana:

- * KernelPanic en Barcelona.
- * Metabolik en Bilbao.
- * DownGrade en Zaragoza.
- * La Cuca Albina en Alicante.
- * La Casa Encantada en la Coruña.
- * WH2001 ...aka cielito lindo en Madrid (zona Barrio de la Latina).
- * Vallekas-Lab en Madrid (zona Puente de Vallecas).

Existen otros hacklabs repartidos por Europa y que han inspirado a todos los anteriores en sus comienzos, como el hacklab de Amsterdam : ASCII. Pero donde más abundan estos espacios son en Italia siendo el más veterano de todos el LOA hacklab.

Pero... ¿yo puedo ir?

¡Claro!. Cualquiera puede venir a visitarnos siempre y cuando respete el espacio en el que está y venga con ánimo constructivo, ó al menos curioso ;)

¿En que espacios suelen encontrarse los hacklabs?

Normalmente todos los hacklabs se encuentran en locales alquilados ó en algun CSOA que haya por la zona.

¿Qué es un CSOA?

Las siglas significan Centro Social Okupado Autogestionado. Esto es un lugar en el que se realizan actividades sociales desde la autogestión, es decir, que quien realiza y organiza dichas actividades es quien las propone.

Si está okupado es porque la sociedad no permite que existan estos espacios de otra manera, pero sí permite que existan un montón de casas vacías por la especulación, mientras un montón de gente no tiene dónde vivir. Es por ello una reivindicación y un tomar lo que por derecho le pertenece a la gente (que no al dinero) y lo que le pertenece es un espacio dónde dormir, hacer política, reir y construir otros mundos posibles.

De la misma manera que la cultura hacker trata de hacer público (en un sentido de que cualquiera producir ó consumir) el software, el conocimiento, así como buscar usos sociales a la tecnología, etc. Los Centros Sociales Autogestionados tratan de hacer pública la vivienda en un sentido de que es un espacio gestionado por una asamblea de iguales es, por ello que buscar usos sociales dónde ya se está buscando usos sociales a edificios inutilizados por el sistema, no sólo es coherente, sino todo un lujo ☺

