

## Hacktivism II: códigos, flujos, redes

Mucho hemos hablado de hacktivism, de sus orígenes en las selvas de Chiapas, de los defacements y los usos políticos de la tecnología. Es hora de darle una vuelta de tuerca más al hacktivism, repasar otros momentos estelares de su historia, recordar algunas de sus tácticas más exitosas y recompilar su código para intensificar su flujo. Millones de dólares de pérdidas en bolsa, códigos de barras subversivos, tácticas infantiles para terminar con la televisión y el neo-anarquismo pragmático de los fundadores de internet... el hacktivism puede estar en cualquier lado. Y nosotros sin saberlo ;)

Hace tiempo dedicamos un artículo completo a la historia y el concepto de hacktivism: cómo el término surgió de miembros del Cult of the Death Cow en 1996 para referirse al “hacking con objetivos políticos”, cómo los Zapatistas comenzaron a usar la red como espacio político, cómo surgió el netstrike como forma de protesta y manifestación virtual en la red... También hemos hablado anteriormente de cómo el hacktivism puede extenderse a ese sistema operativo que son las leyes y el código jurídico y a ámbitos tecnológicos como la ingeniería robótica. Pues bien, ya es hora de darle una vuelta de tuerca más al concepto. Donde decíamos que la ley es código ha llegado el momento de explorar hasta que punto el código deviene también ley, como señalaba magistralmente Lawrence Lessig (fundador de Creative Commons) en su famoso slogan “Code is Law”. Paralelamente Kapor (fundador de la Electronic Frontier Foundation) afirmaba recientemente en su blog que “la arquitectura (de redes y computadoras) es política y la política es arquitectura”.

### Arquitectura, código, flujo. Una vuelta de tuerca más

Definir el hacktivism como “hacking con objetivos políticos” resulta ya demasiado pobre, porque los “objetivos políticos” no son otros que los que definen la cultura hacker: código abierto, arquitectura participativa de red y libertad de flujo de información. Una de las grandes figuras de la sociología moderna, Manuel Castells, afirma que las nuevas corrientes sociales tienen un marcado carácter *neoanarquistas* y encuentran en la red y en su técnica lo que no pudieron conseguir a comienzos del siglo pasado en la fábrica: mecanismos con los que “conciliar la autonomía personal y local con la complejidad de una organización productiva”. Y es que la fábrica industrial que definía al proletariado se ha desplazado hoy a la red, a esa fábrica de signos, códigos e información en la que habita el *cognitariado*, como lo llama Bifo (teórico y mediactivista italiano), una nueva clase trabajadora (y consumidora) a la que pertenecemos todas en la sociedad de la información.

Pero no nos confundamos, no es que los nuevos anarquistas vengán a saciar su sed política a las orillas de Internet y las nuevas tecnologías. La red nació ya neoanarquista, hacktivista, políticamente informada, codificada por una arquitectura política de la participación y un intenso flujo antiautoritario. Por si a alguien le queda aún alguna duda, no está de más recordar las palabras de David D. Clark (padre fundador de Internet), que resumen la forma de anarquismo pragmático que hace funcionar al IETF (Internet Engineering Task Force): “We reject kings, presidents and voting. We believe in rough consensus and running code.” (“Nosotros rechazamos a los reyes, los presidentes y la votaciones. Nosotros creemos en el tosco consenso y el código ejecutándose”) ¿Hay algo más hacker y político que esto? ¿Algo más hacktivista?

### ¿Dónde están los hacktivistas?

Allí donde se definen los códigos y las arquitecturas de red que soportan el flujo de información se encuentran también los hacktivistas: listas de correo de desarrollo de software libre, facultades de ingeniería informática de muchas universidades, departamentos de I+D de grandes corporaciones... Ahí se encuentran, en efecto, la mayoría de los hacktivistas. Pero la red se extiende a casi todos los rincones de la sociedad occidental y permite participar tecnopolíticamente a casi cualquier escala, desde el salón de una casa o la sala de ordenadores de un instituto; incluso desde la cuna. Incluso aunque a sus 14 meses de edad un bebé desconozca el significado de las siglas TCP/IP.

Ricardo Dominguez, fundador del Critical Art Ensemble, relataba en el hackmeeting del 2003 su primera experiencia hacktivista. Se encontraba el pequeño Ricardo en su cuna junto a su tercera figura paterna, una máquina cuadrada de voz intensa, cambiante y violenta que desprendía continuamente una luz acogedoramente cálida: la televisión. Un día, inició un gesto de amor infantil, ofreciendo unas gotas de leche de su biberón a ese misterioso y fiel miembro de la familia. Ante su sorpresa ... la televisión murió. El inconsciente Ricardo comprendió de pronto que un simple e inofensivo baso de leche era suficiente para cortocircuitar a esa máquina tan familiar pero a su vez tan terriblemente manipuladora; comprendió que una sociedad tecnológicamente gobernada y sometida es también extremadamente frágil, su poder y su debilidad residen en su infraestructura. De mayor pensó que allí donde hay código (tecnológico,

cultural, genético) hay también política, que allí donde hay flujo (de capital, de información, de personas) hay también política, que allí donde hay red (de personas, de computadoras, de comercio) hay también política. Desde entonces decidió extender la inteligencia y el ingenio técnico de los hackers a otros códigos, redes y flujos: hacktivismo de la biotecnología, del flujo de migrantes mejicanos a los EEUU o de las redes de capital que conforman el mercado bursátil.

## Guerras de juguete

Si los códigos, las redes y los flujos atraviesan casi todos los aspectos de la vida moderna, es de esperar que encontremos hacktivismo en muchos de esos espacios. El arte es uno de ellos. Los códigos vanguardistas, insolentes y subversivos que han marcado la historia del arte de este último siglo (desde el dadaísmo surrealista hasta el punk inconformista) se convierten en un *firewall* perfecto para protegerse de la persecución criminalizadora del poder. De hecho algunas de las mejores páginas de la historia del hacktivismo se han escrito bajo el paraguas del mundo del arte. Es el caso de Etoy, un colectivo de artistas surrealistas sueco, que entre 1999 y 2000 abrió un campo de batalla experimental contra la compañía norteamericana Etoys Inc. en lo que vino a llamarse ToyWars.

Todo empezó cuando, el por entonces gigante de la venta de juguetes por internet, Etoys Inc. quiso comprar el dominio *etoy.com* que pertenecía al colectivo de artistas del mismo nombre desde 1994. Ante la negativa de éstos a prescindir de su nombre de dominio, Etoys Inc. optó por una agresiva campaña judicial que los acusaba de competencia desleal y ataque terrorista a su marca comercial! Todo vale si tu abogado es lo suficientemente caro. Ganó la empresa de juguetes. Pero eso fue en los tribunales, la red tenía algo más que decir. Rápidamente Etoy, junto a otros colectivos de net-artistas, lanzó su campaña mediática y una estrategia participativa sin precedentes. La táctica de guerrilla electrónica era muy sencilla: cumplir todos los pasos de la compra de un juguete en el portal de Etoys Inc. y cancelar la compra en el último paso. La ToyWars confirmó que internet facilita una especie de democracia directa, que el acceso inmediato no sólo significa poder comprar y hacer caja sin moverse del salón. También significa poder hundir una empresa haciendo *click*.

La participación masiva en la batalla contra Etoys Inc. empezó a dejar fuera de servicio a su programa de venta *online*. Los artistas aprovecharon para difundir rápidamente la noticia por las redes de confianza que sustentan los valores de la bolsa. Los rumores de que el software de venta de juguetes era defectuoso e ineficaz empezaron a correr entre los agentes de bolsa. En pocos meses las acciones de Etoys Inc. cayeron en picado en lo que ha venido a ser la intervención artística más cara de la historia. Etoys Inc. perdió 4.500 millones de dólares y devolvieron el dominio *etoy.com* a sus legítimos propietarios.

## Hactivist.com: Cortocircuitos y recodificadores

Otro histórico del hacktivismo que trabaja en la encrucijada entre arte y tecnología es el colectivo *hactivist.com*. Dos proyectos suyos merecen una mención especial: su trabajo de ingeniería inversa sobre la GameBoy y el re-codificador de barras para grandes supermercados. De poco sirve una internet libre si las nuevas generaciones comienzan su temprana socialización tecnológica a través de sistemas informáticos cerrados, de consolas y videojuegos definidos por las grandes corporaciones. Así, los ingenieros de hactivist (sin K) sorprendieron a la comunidad con un detallado pero simple manual de cómo liberar la GameBoy. Y no precisamente para seguir jugando con juegos "pirateados", el manual incluía cómo crear tu propio juego y, por supuesto, una fantástica aventura gráfica, en la que un adolescente debe hacer pira de clase y enfrentarse a las aventuras en la gran ciudad, en el mundo real de los "mayores" donde la policía no regala ningún punto de vida.

Pero la más polémica de sus intervenciones fue sin duda el proyecto "Re-code, liberating capital". Una página web que permite crear pegatinas de los códigos de barras de los supermercados WallMark. La publicidad juega permanentemente con nosotras, recodificando el valor de los productos. Los artículos de Nike no valen su precio por su "gran calidad", menos aún por pagar un salario justo a sus trabajadores, sino por recodificar nuestra percepción con un valor añadido de marca. ¿Porqué no invertir el mecanismo y dejar en manos de las consumidoras la recodificación de las marcas a través de sus códigos de barras, que es, a fin de cuentas, lo que realmente importa cuando pasas por caja? La idea no le hizo mucha gracia a la multinacional de los supermercados que lanzó un duro ataque legal contra la web, ahora censurada, [www.re-code.com](http://www.re-code.com).

## Menos manifiestos y más COMOs

Pensándolo bien, la pregunta realmente importante no es dónde están los hacktivistas, ni quienes son los hacktivistas, ni siquiera qué es el hacktivismo. Lo importante está en el cómo. Código, red y flujo no pueden existir sin documentación. Su libertad depende críticamente de la accesibilidad de su funcionamiento, de los HOWTO o COMOs que acompañan a cada uno de sus puntos de ensamblaje. El hacktivista italiano Jaromil, fundador de [rastasoft.org](http://rastasoft.org), escribía hace un par de

años en la lista de correo del TransHackMeeting: “*death to manifestos! viva HOW-TOs ;)*” (muerte a los manifiestos! vivan los COMOs).

Contar historias de hacktivistas es una buena forma de explicar cómo es posible re-codificar el poder o cómo crear redes de participación social en los conflictos que nos afectan. Contar historias hacktivistas es también una forma de hacktivismo que permite acelerar el flujo creativo para imaginar y protagonizar nuevas historias. Historias que permitan conjugar la libertad y la justicia en un mundo tan enredadamente complejo. Y en ello estamos.

Evhack (evhack.info@gmail.com)

### **Licencia Copyleft**

Este texto está bajo una licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 2.5:

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/es/legalcode.es>

Se permite la copia, distribución, reproducción, préstamo y modificación total o parcial de este texto por cualquier medio, siempre y cuando se acredite la autoría original y la obra resultante se distribuya bajo los términos de una licencia idéntica a esta.