



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
POSGRADO EN HISTORIA DEL ARTE
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES ESTÉTICAS**

**«LA ICONOGRAFÍA DE ANONYMOUS, LULZSEC Y
CULT OF THE DEAD COW: ARTE, TECNOLOGÍA Y POLÍTICA»**

**ENSAYO DE INVESTIGACIÓN
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE
MAESTRÍA EN HISTORIA DEL ARTE**

PRESENTA:

KARENINA MORALES OLVERA

**DRA. DEBORAH DOROTINSKY ALPERSTEIN
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES ESTÉTICAS**

DRA. ELIA ESPINOSA LÓPEZ

INSTITUTO DE INVESTIGACIONES ESTÉTICAS

LIC. LILIANA QUINTERO ÁLVAREZ ICAZA

CENTRO MULTIMEDIA DEL CENTRO NACIONAL DE LAS ARTES

MÉXICO, D.F., ABRIL DE 2013



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

La trayectoria real de cualquier trabajo de investigación comienza con las personas que administran la universidad y guían a las personas en sus quehaceres de estudiantes. Por eso, quiero agradecer la labor tan importante de Brígida, Héctor y Teresita: por su trabajo valioso y por su paciencia con nosotros, los estudiantes del posgrado en Historia del Arte. Por supuesto, el presente estudio es también el trabajo de mi comité tutor, tres mujeres fuertes que advirtieron posibles desviaciones y debilidades en mi investigación y me apuntaron los caminos correctos a seguir. Por ello, y porque hicimos un muy buen equipo, le doy las gracias a mis tutoras Deborah Dorotinsky Alperstein, Elia Espinosa López y Liliana Quintero Álvarez Icaza. También, les agradezco a mis padres por su apoyo incondicional, por la educación que me dieron y siguen dando, y por los principios y valores que me han inculcado, pues todo esto también informo el presente trabajo de investigación. Claro, debo y quiero dar las gracias a esas personas valientes y apasionadas, los hacktivistas, por pelear por lo que quieren y por atreverse a ver más allá del statu quo. Pero, finalmente y sobre todo, quiero agradecer la labor tan importante e indispensable de la Universidad Nacional Autónoma de México, por ser una universidad verdaderamente comprometida con la sociedad, por seguir siendo, a pesar de las intimidaciones y peligros inminentes de la mano privatizadora nacional y transnacional, una universidad del pueblo, y por haberme dado su apoyo total de principio a fin. En particular, a la Coordinación de Estudios de Posgrado de la UNAM, por la Beca CEP que me otorgaron para cursar la maestría en Historia del arte, pues fue gracias a ella que pude dedicar todo mi tiempo a este proyecto de investigación. En todos los sentidos, pero sobre todo en el sentido económico que actualmente es el factor más importante que determina el futuro profesional de cualquier estudiante en potencia, la UNAM ha demostrado que para ella los estudiantes no tienen raza, ni colores, ni patria, ni dinero, ni lugares especiales por ser tal o cual miembro de la sociedad: la Universidad Nacional Autónoma de México es sin lugar a dudas la estrella más brillante de toda América. Por ser parte de nuestras vidas y por ser nosotros parte de la suya, a la UNAM se le quiere y se le defiende: el presente estudio es también su trabajo y a ella se lo dedico con el corazón.

Índice

<i>Introducción</i>	vii
I <i>El sujeto hacktivista más allá de la posmodernidad</i>	
1.1 <i>Sociedad: modernismo y posmodernidad</i>	18
1.2 <i>El bohemio Moderno y el hacktivista en la posmodernidad</i>	23
1.3 <i>La implosión de la tecnología electrónica (informática) es del hacker por el hacker para todos</i>	31
1.4 <i>Cult of the Dead Cow: Hacktivismo y culture jamming</i>	40
1.5 <i>La lógica de la posmodernidad y el simbolismo hacktivista</i>	46
1.6 <i>La parodia del modernismo y el pastiche de la posmodernidad</i>	50
1.7 <i>Los motivos y los temas artísticos en la posmodernidad</i>	55
II <i>La imagen hacktivista: forma y contenido</i>	
2.1 <i>La imagen en el hacktivismo</i>	59
2.2 <i>Avatar hacktivista</i>	60
2.3 <i>El nacimiento de Anonymous en el foro virtual de 4Chan</i>	66
2.4 <i>Anonymous adopta el avatar de «V de Vendetta»</i>	70
2.5 <i>El legado importante de LulzSec: memes, poesía, arte ASCII, política y Piratería</i>	76
III <i>El «espacio público» y el movimiento Software Libre: el hacktivista en el Internet</i>	
3.1 <i>El «espacio público»</i>	87
3.2 <i>La «opinión pública» versus el poder</i>	90
3.3 <i>La transmutación del «espacio público» al Internet</i>	91
3.4 <i>La pérdida de las «metanarrativas» en la posmodernidad, el discurso «paralógico» del hacktivismo y el contraataque del «cuarto poder»</i>	98
3.5 <i>El hacktivismo es la lucha por la re-conquista del «espacio público» y la «opinión pública» (crítica)</i> .	104
3.6 <i>El movimiento Free Software en el «espacio público» del Internet</i>	111
<i>Conclusiones</i>	123
<i>Adjuntos</i>	
<i>Entrevista, «El mundo de los hackers visto a través de los ojos de un hacktivista Anonymous»</i>	128
<i>«El mensaje final de Lulzsec»</i>	132
<i>El discurso de Charles Chaplin en «El Gran Dictador»</i>	134
<i>Bibliografía</i>	137

Introducción

**«Las tecnologías electrónicas anulan el tiempo y el espacio
[...]
El mundo occidental está implosionando».**
Marshall McLuhan

De los *hacks*, *hacking* y *hackers*, hemos escuchado que tienen que ver con actos delincuenciales como robos de información, extorsiones, tráfico ilegal de números de tarjetas de crédito y hasta terrorismo cibernético: nada de esto es cierto. Un *hacker* puede ser una persona que ansía la información como el drogadicto ansía la droga o simplemente un ser inteligente que conoce y quiere llevar al máximo el potencial de la tecnología informática. El *hacker* pudiera también ser visto como un científico informático, aunque dicha concepción no es del todo correcta, pues existen científicos informáticos que no son *hackers* y ciertamente hay *hackers* que no son científicos informáticos. Por otro lado, en el Internet, como en el mundo físico, sí hay criminales, extorsionistas, estafadores, etc., pero el término correcto para referirse a estas personas es *cracker* y no *hacker*, y ellas no forman parte del presente ensayo.

Hack es una palabra inglesa que puede significar un «corte rudo» o una «patada fuerte»; un *hack-er* significaría literalmente «hacedor de cortes rudos» o «hacedor de patadas fuertes».¹ Sin embargo, el significado de la palabra *hack* cambió radicalmente en el

1 La palabra *hacking* significaría literalmente «la acción o el estado de hacer cortes rudos» o «la acción o el estado de dar patadas fuertes», aunque en su uso cotidiano las palabras *hack* y *hacking* son intercambiables: uno puede hacer un *hack* o le puede gustar el *hacking* de alguien más.

Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT, Estados Unidos), en las décadas de los 40 y 50, tras ser adoptada por una pandilla de estudiantes curiosos como parte de su jerga lúdica. Es gracias a estos estudiantes que la palabra *hack* se asoció por primera vez con la tecnología informática, como una «acción especial» de estos estudiantes, digna de cálculos copiosos y noches sin dormir.

Hace varias décadas ya desde que aparecieron los primeros *hackers* en la universidad del MIT y los *hackers* de ahora no son como los *hackers* de entonces. Nuestros *hackers* se encuentran en todas partes del mundo y en muchas ocasiones son ellos quienes buscan, encuentran y se incorporan al mundo de los *hackers* años antes de entrar a la universidad. Es decir, más que un movimiento, el fenómeno del *hacking* debiese ser visto como uno de tantos frutos de nuestra actual era informática: *tiempos extraños en los que un aparato electrónico puede volverse tan vital como adictivo justo por dejarnos entrar al tesoro informático que es la vida misma.*

No obstante, es en el núcleo de los *hackers* donde se encuentra el verdadero objeto del presente estudio: el hacktivista. El hacktivista es un *hacker* activista, integrante de una colectividad politizada que destaca justamente por *pensar y trabajar fuera de los parámetros establecidos*. Entre las acciones o «hacktividades» más conocidas de los hacktivistas se encuentra la búsqueda y publicación (en sus ciberwebs o *blogs*, o a través de *Youtube*, *Tweeter*, *Facebook*, etc.) de noticias censuradas, denuncia de actos fraudulentos, información clasificada o anuncios hechos por ellos mismos con los detalles

e instrucciones de cómo participar en futuras hacktivities; la clausura y destrucción o denuncia de material pornográfico en el Internet, y en particular, de todo aquel material que tenga que ver con la pederastia, así como también la publicación de los datos personales de los autores de dichos cibernets (con el propósito de que la sociedad o la policía haga algo con ellos); la creación de programas informáticos «de libertad de expresión» que permiten que la gente tenga comunicaciones privadas (aunque nunca 100% secretas); las sentadas virtuales (*virtual sit-ins*) en las que los hacktivistas se coordinan de tal manera que todos al mismo tiempo oprimen constantemente el botón de recargar (o refrescar) en la barra de direcciones de su navegador de Internet una vez que en ella aparece la dirección de su *blanco* (sea éste una empresa, una institución o una persona), con el fin de paralizarlo colectivamente saturándolo con paquetes de información; y finalmente, entre sus hacktivities más creativas se encuentran las desfiguraciones (*defacements*) parodias y desviaciones de cibernets.

A veces la coordinación de una hacktivity inicia en el Internet y termina en la calle, en una marcha de protesta, por ejemplo. Pero las hacktivities también tienen que ver con faxes, como cuando los hacktivistas se ponen de acuerdo para enviar por fax y desde sus computadoras páginas totalmente en negro, con el fin de vaciar de tinta los cartuchos de las máquinas de fax de las instituciones, empresas o personas contra quienes se está protestando. Los hacktivistas más jóvenes suelen también hacer protestas de pizza en las que decenas, sino es que cientos, de pizzas se mandan pedir por teléfono a la dirección y en nombre de la persona o institución antagónica.

Ni protagonistas ni mucho menos «superhéroes», la mayoría de las veces los hacktivistas son tachados de villanos precisamente por ser el enemigo principal de una fuerza que es tan externa a la tecnología informática como peligrosa —y esto quizá lo entienda el hacktivista mejor que nadie—: me refiero a la inversión privada. Una vez más, la mano colonizadora del inversionista privatizador se apodera irónicamente del *espacio intangible* del Internet, de tal manera que las sentadas virtuales se convierten en «ataques distribuidos de denegación de servicio» (*Distributed Denial-of-Service attacks*, o DDOS según sus siglas en inglés), y el activismo de los hackers se convierte en «ciberterrorismo».² Anonymous, por ejemplo, quien ha sido uno de los colectivos hacktivistas más activos estos últimos cuatro años (y más valientes además, especialmente si tomamos en cuenta que muchos de ellos son apenas adolescentes y se han atrevido a protestar, con sentadas virtuales, por ejemplo, en contra de la autoridad, hasta entonces intocable, de la mismísima Agencia Central de Inteligencia de los Estados Unidos, la CIA), ha sido severamente atacado, principalmente por los medios masivos de comunicación, y se les ha llegado a acusar de ser «terroristas cibernéticos». No obstante, *hackers* de la talla de Richard Stallman, fundador del movimiento Free Software, han salido en defensa del colectivo Anonymous, pues implícita en la criminalización del hacktivismo está la erradicación de muchas de las libertades que actualmente consideramos inalienables dentro y fuera del Internet:

Anonymous hace protestas en el mundo virtual que son comparables con las protestas comunes en el mundo físico. Por ejemplo, cuando [el colectivo] hace que la gente envíe muchas solicitudes de información a un ciber sitio, todos al mismo tiempo, esto equivale a

2 Alexandra Samuel-Whitney, «Hacktivism and the Future of Political Participation», Cambridge, Harvard University Press, 2004, p. 16, Internet, 10 de mayo de 2006, *Alexandra Samuel*, enero de 2011, <<http://www.alexandrasamuel.com/dissertation/pdfs/index.html>>.

hacer una protesta en frente de la puerta de un edificio. Ahora, hacer una protesta en frente de la puerta de un edificio no es un crimen, pero estamos bajo el control del Imperio y de las corporaciones. Los gobiernos que rigen en nuestros países [Inglaterra y Estados Unidos] son gobiernos de ocupación: Ellos no trabajan para nosotros, no nos representan, solo pretenden hacerlo, pero en realidad están trabajando para el Imperio, de tal manera que intentan criminalizar las protestas cada vez que pueden. Asimismo, en los Estados Unidos, vimos protestas gigantes, también en Inglaterra, con el movimiento Occupy, y éstas fueron aplastadas a la fuerza, y los periodistas fueron atacados también, una y otra vez. Pero, una de las maneras en que se puede criminalizar las protestas, es cuando su forma cambia, cuando la gente se traslada de las protestas en el espacio físico a las protestas virtuales; son comparables, aunque no sean exactamente lo mismo, y ahí es que se presenta la oportunidad de declararlas criminales. Entonces, a las protestas de Anonymous en las calles virtuales se les declara ataques [... Distribuidos de Denegación de Servicio] y se les describe con el vocabulario de la criminalidad, y a la gente se le castiga por protestar esencialmente en frente de una puerta. Pero, los enemigos de la democracia son los que están haciendo esto, y están tratando de castigar a la gente por practicar la democracia.³

Para el Estado, la comunidad hacktivista es antagónica e inclusive, dicen algunos, criminal. Sin embargo, *la comunidad hacktivista ignora las barreras legales que pretenden controlar el flujo de información, y se opone rotundamente a ellas, porque las considera injustas, dañinas e innecesarias.* Por ello, el Estado policiaco y *privativo* obliga al hacktivista a tener una existencia tan fantasmal como el espacio en el que se mueve, el Internet. Así pues, considero que la imagen juega un papel fundamental para el hacktivista en tanto que le sirve desde como *avatar* (personalidad virtual), hasta como medio de expresión, comunicación y denuncia, e inclusive muchas veces es únicamente a través de ella que él puede *existir*.

Tres colectivos hacktivistas sobresalen actualmente del resto: Anonymous, Cult of the Dead Cow y LulzSec, y en ellos he enfocado mi presente estudio. Su popularidad tiene

³ Max Keiser, «Keiser Report: Happy Hacking! (ft. Richard Stallman) (E344)», Internet, 22 de septiembre de 2012, *Youtube (Keiser Report, Russia Today)*, 22 de septiembre de 2012, <<http://www.youtube.com/watch?v=3o82P4V1vu0>>.

que ver sobre todo con su constante compromiso con el público. Es decir, hay hacktivistas que hacen su trabajo en completo anonimato, sin importarles si otros se enteran de lo que hacen o no, y lo hacen simplemente por compromisos o principios propios. Sin embargo, también hay hacktivistas, como los colectivos de Anonymous, Cult of the Dead Cow y LulzSec, que consideran que su labor es parte de un mismo movimiento que sobrepasa los límites del Internet y en el que toda persona responsable debería participar, pues a muchos de estos hacktivistas les es natural entender el Internet como una extensión del «espacio público» al que todos tenemos derechos constitucionales y que debemos defender.

Sobre este punto, debo aclarar que he decidido dejar entrecomillados los conceptos de «espacio público» y «opinión pública» porque ambos conceptos son sorprendentemente intrínsecos al hacktivismo, como veremos más adelante, y porque el presente trabajo los entiende y elabora como lo que fueron originalmente, derechos democráticos constitucionales, y aquí sigo los estudios sociológicos de Jürgen Habermas, y en particular su texto *The Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry into a Category of Bourgeois Society*. Incluso, este trabajo pretende también ser una denuncia de la manera en que los medios masivos de comunicación han pervertido los conceptos de «espacio público» y «opinión pública», de tal manera que ahora se entienden ya sea como conceptos exclusivos del «medio del espectáculo» (e incluyo aquí a la gran mayoría de los políticos que controlan el mundo) o como conceptos, entre muchos otros, que carecen de importancia y derechos concretos. Asimismo, considero que a los

intelectuales de derecha les interesa hablar ya no de los «espacios públicos» constitucionales sino de los «no-lugares» (que según Marc Augé, son lugares tan efímeros como inexistentes) precisamente porque, al *no existir*, no hay ley que los proteja. Es justamente de este tema que deriva mi segunda hipótesis, pues todo parece indicar que lo que motiva y mueve al hacktivista es eso que entendemos como característica fundamental de los «espacios públicos», incluyendo el Internet, y que de hecho opera en él como su «metanarrativa»: «la información es libre».

Es precisamente el compromiso de Anonymous, Cult of the Dead Cow y LulzSec hacia con el público lo que los obliga a tener una presencia más visible en el Internet, y esto a su vez significa que su producción iconográfica es mayor y más significativa. Para la Historia del arte, la iconografía de Anonymous, Cult of the Dead Cow y LulzSec es una mina rica en símbolos y significados, vínculos y rupturas iconográficas, que debemos investigar. Sin embargo, considero que es *dentro* de la sociedad a la que pertenecen estos tres grupos, que es nuestra sociedad también, que podemos encontrar respuesta a los símbolos y posibles significados de sus imágenes. Pero más que un estudio socio-histórico de la producción iconográfica de estos hacktivistas, el presente trabajo pretende, a través de un juego dialéctico entre la parte y el todo, acercarse también a la producción artístico-cultural del Occidente, y en particular, a lo que actualmente conocemos como posmodernidad. Aquí debo hacer una pausa y señalar que es justamente la incertidumbre que existe en torno al tema de la posmodernidad, lo que me ha hecho referirme a ella no como un movimiento, usando en el lenguaje español los

correspondientes sufijos *-ismo* e *-ista*, sino como un «dominante cultural», que es como lo entiende Fredric Jameson en su texto de 1991, *Postmodernism, or The Cultural Logic of Late Capitalism*, y que es como también lo entiendo yo. Jean Francois Lyotard y Terry Eagleton, pero sobre todo Fredric Jameson, han escrito textos importantes sobre la posmodernidad, y los análisis e interpretaciones del presente ensayo se han nutrido en una buena parte de sus aportaciones.

Para Lyotard, la posmodernidad es la pérdida de las «metanarrativas» de la Modernidad occidental, como lo fueron en su momento las ideas de que la ciencia se encargaría de proveer progreso a la sociedad y de que el capitalismo comprendía en sí y haría valer la expresión «todos los hombres somos iguales». Por otro lado, Jameson ve la posmodernidad más que nada como una condición cultural, síntoma de los quehaceres contemporáneos propios de un capitalismo tardío. Por ello, Jameson vislumbra en la posmodernidad una especie de nostalgia y aislamiento humanos, la «mengua de la afectación» (*the waning of affect*), que se relacionan con las vicisitudes del sujeto Moderno en tanto que en el sujeto posmoderno parecen ya no tener importancia.⁴ Así pues, la «mengua de la afectación» posmoderna se relaciona con *las crisis de las «metanarrativas» Modernas* de las sociedades postindustriales, por la manera en que la segunda se puede entender como razón o causa de la primera.

4 Debido a que el **sustantivo** *affect* en la lengua inglesa se utiliza por lo general para referirse a los sentimientos subjetivos con los que responde el sujeto de manera inmediata ante un pensamiento u otro estímulo interno o externo, he decidido traducirlo como *afectación* en español, pues esta palabra, a diferencia de la palabra *afecto*, significa «acción de afectar» (o ser afectado).

Entonces, ¿debemos entender la producción iconográfica del hacktivista como posmoderna? La iconografía de Anonymous, Cult of the Dead Cow y LulzSec muestra a un sujeto que supera y opera fuera de la producción cultural posmoderna y considero que esto tiene que ver precisamente con la relación tan estrecha que el hacktivista tiene con la tecnología informática. Es decir, las posibilidades de emancipación latentes en la tecnología informática, y que el hacktivista conoce tan bien, así como también la vasta información a la que el hacktivista tiene acceso mediante esta tecnología, inspiran en él los ideales por los que lucha y que tanto lo apasionan, y esto a su vez lo transmite en sus imágenes. Así pues, considero que el sujeto hacktivista hace evidente en su producción iconográfica una *intensidad* que opera en oposición a la «mengua de la afectación» posmoderna y que no puede sino ser entendida como su «metanarrativa»: «la información es libre».

El trabajo de los hacktivistas se compone por lo general de imagen, video, sonido, texto y código, y muchas de sus hacktividades están compuestas de uno o más de estos cinco elementos artísticos. Sin embargo, el enfoque del presente estudio es únicamente la imagen.⁵ Asimismo, las características de la imagen digital, que es el tipo de imagen que el hacktivista produce, son importantes, e incluso existen ya textos muy interesantes que abordan el tema, como los trabajos de Lev Manovich y Jos de Mul, pero este trabajo no pretende ser un estudio estético sino *un estudio antropológico de la imagen hacktivista*.

5 Las imágenes de los hacktivistas por lo general no llevan título, pues ésta es una convención artística que incluso se ve cada vez menos en el arte contemporáneo occidental, pero podemos asignarles un título que sea descriptivo o que tenga que ver con el mensaje escrito que acompaña muchas de las imágenes de los hacktivistas, como lo he hecho en el presente ensayo.

Finalmente, tuve la fortuna de encontrar en el Internet muchos de los textos (importantísimos) en los que me apoyé para escribir este trabajo, y puesto que me considero simpatizante del movimiento hacktivista y apoyo su causa, «La información es libre», he decidido incluir en todos los casos los enlaces virtuales de estos textos, con la intención de que si al público le interesa, ellos puedan *copiar* el enlace en su máquina de búsqueda de Internet y ahí lo lean. Pero sobre todo, agradezco la labor, en muchos casos tediosa, de mis compañeros internautas (*hacktivistas o no*) de escanear o formatear el texto en su medio original (que generalmente es el medio físico de un libro) para admitirlo a nuestro «espacio público» del Internet: *es únicamente en nuestros «espacios públicos» que la información tiene un valor real y quizá algún día pronto la especie humana aprenda a usarla para el beneficio de todo nuestro hermoso Planeta.*

I

El sujeto hacktivista más allá de la posmodernidad



Bandera de Anonymous

«Este sitio puede contener descripciones de, o abogar a favor de, una o más de las siguientes cosas: adulterio, asesinatos, violencia mórbida, gramática mala, conducta sexual anormal en contextos violentos, o consumo de alcohol y drogas ilícitas.

Sin embargo, puede que no.

¡Quién sabe!»⁶

Cult of the Dead Cow

1.1 Sociedad: modernismo y posmodernidad

Sociólogos como Jürgen Habermas y Fredric Jameson nos dicen que la cultura, que representa una gran parte de lo que se conoce en el Marxismo como la superestructura, está directamente relacionada con, y de hecho depende de, la base, o en otras palabras, las condiciones económicas de la sociedad en cuestión. Para Friedrich Engels, las transformaciones en la superestructura se deben entender de la siguiente manera:

La concepción materialista de la historia parte de la proposición de que la producción de los medios de sustento de la vida humana, junto con la producción y el intercambio de las cosas producidas, son la base de toda estructura social; que en cada sociedad que ha aparecido en la historia, la manera en que se distribuye la riqueza y en que la sociedad se divide en clases u órdenes, depende de lo que se produce, de cómo se produce y de los productos que se intercambian. Desde este punto de vista, las causas finales de todos los cambios sociales y las revoluciones políticas deberán buscarse, no en los cerebros de los hombres, ni en sus mejores intuiciones de verdades eternas y justicia, sino en los cambios de sus modos de producción e intercambio. Ellas deberán ser buscadas, no en la filosofía, sino en la economía de cada época particular.⁷

⁶ Introducción o advertencia en la página principal del cbersito de Cult of the Dead Cow, <<http://www.cultdeadcow.com/>>, junio de 2012.

En el Occidente, nuestra actual Era Moderna inició con el proyecto de industrialización que impulsó la base económica. Para Habermas, dicho proyecto de industrialización o modernización, como también se le conoce, ha tenido las siguientes características:

- Formar capital y movilizar recursos;
- Desarrollar las fuerzas de producción y la productividad laboral;
- Establecer un poder político centralizado y formar identidades nacionales;
- Proliferar los derechos de la participación política;
- Producir modos de vida urbana;
- Institucionalizar la escuela formal;
- Secularizar los valores, las normas, etc.⁸

El problema se nos presenta, nos dice Habermas, en la medida en que el proyecto de modernización ha significado también, paradójicamente, un obstáculo para la evolución de la sociedad. Esto es, y aquí Habermas sigue las observaciones de Max Weber, la secularización impulsada por el pensamiento Moderno quebrantó esa noción unificadora de vida, lo que Weber llamó la «razón sustantiva», que antes había sido promulgada por la religión y la metafísica. Lo que antes se comprendía como un todo (el conocimiento, la justicia, la moralidad y el gusto), ahora se convertiría en tres esferas autónomas para el hombre occidental: la ciencia, la moralidad y el arte. Estas esferas de la vida social del hombre se han ido institucionalizando cada vez más con el paso del tiempo y de ello

⁷ Friedrich Engels, *Socialism: Utopian and Scientific*, Moscú, Progress Publishers, 1970, Internet, 2003, *Marxists Internet Archive*, enero de 2012, capítulo III, <<http://www.marxists.org/archive/marx/works/1880/soc-utop/index.htm>>.

⁸ Jürgen Habermas, *Philosophical Discourse on Modernity*, Massachusetts, MIT Press, 1987, p. 2.

hemos obtenido lo que Habermas caracterizó como la «cultura de expertos».⁹ No debe sorprendernos pues, que el proyecto de modernización haya sometido (y siga sometiendo) al hombre occidental a un proceso de alienación tan sofisticado que, cuando llega, se hace pasar por autonomía o especialización, palabras que actualmente son muy trilladas en el Occidente y muy engañosas. En nuestra disciplina, por ejemplo, los historiadores del arte descubrimos día a día que la actividad artística occidental se convierte cada vez más en una práctica especializada, aislada, e incluso a veces demasiado introvertida.

En lo que concierne a la producción cultural del Occidente, las vanguardias artísticas de los siglos XIX y XX quizá sirvan para ejemplificar de la mejor manera el pensamiento Moderno. Un deseo insaciable por el progreso, por lo nuevo, fue lo que llevó a los artistas Modernos a querer ir siempre más allá de lo ya explorado y a querer expandir siempre un poco más las fronteras del arte, y esto lo vemos particularmente en efecto en los artistas de la primera mitad del siglo XX, quienes, podemos decir, fueron los primeros en tornarse conscientes de este nuevo ímpetu artístico. Para Boris Groys, el arte Moderno ha sido una máquina que opera bajo una lógica de contradicción por la manera en que es un «arte de inclusión», puesto que abarca y se apropia de todo lo que antes no era considerado arte (pensemos por ejemplo en el arte *povera*), pero también es un «arte de exclusión», pues rechaza todo lo que imita ingenua, irreflexiva y apolémicamente los ya explorados patrones de arte y todo lo que no es controversial.¹⁰

⁹ Jürgen Habermas, «Modernity Versus Postmodernity», *New German Critique*, Núm. 22, invierno de 1981, Internet, (s/f), *Scribd (Beijo Se Liga)*, 3 de febrero de 2011, pp. 13-14 <<http://www.scribd.com/doc/56908563/modernity-versus-postmodernity-jurgen-habermas>>.

¹⁰ Boris Groys, *Art Power*, Massachusetts, MIT Press, 2008, p. 1.

Por otro lado, el materialismo histórico nos dice que las transformaciones por las que ha pasado el modo de producción capitalista en el Occidente, de capitalismo clásico a imperialista, a nuestro actual capitalismo transnacional, han provocado transformaciones en su producción cultural. La erradicación de toda frontera internacional, implícita en el capitalismo transnacional (también conocido como «globalización», «capitalismo tardío», «capitalismo desregulado», «capitalismo de desastre», «capitalismo posindustrial», «neoliberalismo» y «el nuevo orden mundial»), significa también la paulatina disolución de los Estados-Nación tal y como los entendemos actualmente.¹¹ Sin embargo, el único privilegiado en esta historia ha sido, hasta el momento, el fantasma del capital, pues sólo él puede trasladarse libremente por el planeta. Y mientras tanto, el movimiento físico e internacional del ser humano se torna más restringido y burocrático: pensemos, por ejemplo, en la circulación del capital que representa el Tratado de Libre Comercio con América del Norte (NAFTA, por sus siglas en inglés), en lo difícil que es para un mexicano de la clase trabajadora conseguir un pasaporte a los Estados Unidos y en lo prácticamente imposible que es para el mismo mexicano conseguir una visa de trabajo para ese mismo país.

Para Fredric Jameson, las transformaciones culturales del capitalismo tardío se pueden entender mejor bajo el concepto de posmodernidad, el cual no significa «otro tipo de

¹¹ En su libro, *The Shock Doctrine*, Naomi Klein acuña el término «capitalismo de desastre» para referirse a las tácticas socio-económicas empleadas por el actual capitalismo transnacional. Por otro lado, los términos «neoliberalismo» y «el nuevo orden mundial» se refieren específicamente a las reformas económicas promovidas en los años 80 por el entonces presidente estadounidense Ronald Reagan y la primera ministra de Inglaterra, Margaret Thatcher.

Olivier Debrouse, «Soñando en la pirámide», *Curare*, Núm. 17, enero-julio de 2001: 85-101.

cultura [..., sino un] dominante cultural». ¹² Jameson argumenta que la posmodernidad es lo que viene después del pensamiento Moderno, el resultado de una subjetividad aislada que se ha desencantado con las promesas fallidas de la modernidad y que reacciona a su seriedad y presunción, a sus edificios monumentales y a su carácter opositor. ¹³

Sin embargo, no todos los expertos en el tema aceptan este último giro cultural posmoderno. El problema que Jürgen Habermas ve en el concepto de posmodernidad se puede resumir, quizá de la mejor manera, con una de las primeras oraciones que el autor incluye en su ensayo titulado «Modernidad *versus* posmodernidad»: «La posmodernidad —señala Habermas— se presenta definitivamente a sí misma como antimodernidad». ¹⁴ El modernismo, visto a través de los ojos de Habermas, es sobre todo esa promesa de superación del ser humano que alcanza su mayor fervor durante las revoluciones burguesas de los siglos XVIII y XIX, y que tiene entre sus objetivos principales la fundación de una sociedad racional donde la comunicación abierta y crítico-racional da lugar a la toma de decisiones informadas. Un desvío o transformación del modernismo, que supone en sí una progresión *ad infinitum*, implicaría para Habermas una amenaza para dicho proyecto de racionalización de la raza humana o, en el peor de los casos, un retroceso.

¹² Fredric Jameson, *Postmodernism or the Logic of Late Capitalism*, North Carolina, Duke University Press, 1997, p. 3.

¹³ *Ibíd.*, p. 45.

¹⁴ J. Habermas, «Modernity Versus Postmodernity», p.3.

La posmodernidad no puede existir, declara Habermas, porque la Modernidad es aún un proyecto incompleto. Mientras tanto, Fredric Jameson vincula nuestra actual producción cultural con el capitalismo tardío y la estudia bajo el concepto de posmodernidad. Sin embargo, cabría decir que difícilmente Jameson y Habermas están hablando de lo mismo, pues el interés sociológico de Habermas ha sido siempre a gran escala, en un nivel esencialmente teórico, mientras que el seguimiento de Jameson ha sido siempre más cercano a la realidad y su interés en la producción cultural es tan teórico como práctico. Pero mientras reflexionamos sobre esta disyuntiva, a los historiadores del arte nos haría bien preguntarnos si podemos realmente pensar en un *Duchamp* de la misma manera que pensamos en un *Koons*, por ejemplo. A mí me parecería que no podemos y que esto tiene que ver tanto con el trabajo de estos dos artistas como con la manera en que actualmente entendemos el arte y al artista.

1.2 El bohemio Moderno y el hacktivista en la posmodernidad

Para la publicación *Tekhné 1.0: Arte, pensamiento y tecnología*, (2004) del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, el CONACULTA, el filósofo austriaco, Wolfgang Sützl, participó con un ensayo titulado «Contaminación y pureza. Violencia y emancipación en los usos “desobedientes” de la técnica».¹⁵ En dicho ensayo, Sützl (también) entiende el hacktivismo como un «híbrido de arte, técnica y política», y plantea

¹⁵ W. Sützl, «Contaminación y pureza. Violencia y emancipación en los usos “desobedientes” de la técnica», *Tekhné 1.0: Arte, pensamiento y tecnología*, Tania Aedo y Liliana Quintero (eds.), Ciudad de México, CONACULTA, 2004, pp. 80-87.

que los hacktivistas son los «neobohemios ruidosos» de nuestros tiempos.¹⁶ Por otro lado, en su texto *The Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry into a Category of Bourgeois Society*, Jürgen Habermas señala que el concepto de bohemio se remonta a los primeros intelectuales de la Era Moderna quienes, una vez ganadas las revoluciones del siglo XVIII, y al sentir que ya no tenían que servir de voceros para la causa revolucionaria (en la medida en que ésta ya había comenzado a *ganar*), fueron aislándose paulatinamente del resto de la sociedad. Habermas los define como «un estrato de “intelectuales” que se explica a sí mismo su aislamiento progresivo [...] del público de la burguesía educada, como una emancipación —ilusoria— de las posiciones sociales en general y se interpreta como un “intelectual libre y errante”». ¹⁷ Sützl, por otro lado, emplea la visión de bohemio-*flaneur* de Walter Benjamin, quien los describe como personajes parisinos decimonónicos que «se mueve[n] sin afirmar ni negar este centro [parisino], como sería característico del burgués y el revolucionario, respectivamente». ¹⁸

Los paralelismos entre los bohemios Modernos y los hacktivistas de hoy sí existen, aunque sobre todo existen diferencias importantes. Ambos, el hacktivista y el bohemio, son personajes que se encuentran en los márgenes de la sociedad y ambos practican el callejeo casi como un estilo de vida: el bohemio-*flaneur* de Walter Benjamin vagabundeaba por las calles de París a principios del siglo XX mientras que el hacktivista

¹⁶ W. Sützl, «Contaminación y pureza. Violencia y emancipación en los usos “desobedientes”», p. 82.

¹⁷ Jürgen Habermas, *The Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry into a Category of Bourgeois Society*, Massachusetts, MIT Press, 1991, p. 174.

¹⁸ W. Sützl, «Contaminación y pureza. Violencia y emancipación en los usos “desobedientes” pp. 86-87.

ahora vagabundea por las calles virtuales del Internet.¹⁹ Pero, mientras que la actitud reflexiva del bohemio-*flaneur* se tornó reaccionaria y separatista con el paso del tiempo, el hacktivista es un sujeto que busca, genera y publica información justamente por su función social y emancipadora. Y mientras que el bohemio-*flaneur* lamentaba con nostalgia los beneficios de un pasado privilegiado y esencialmente elitista, el hacktivista, a pesar de tener el poder en sus manos, la llave maestra a las puertas del conocimiento (la información), desdeña las características principales de nuestro presente explotador: las jerarquías sociales, la subyugación de los pueblos a través del control de la información, los dobles estándares (en particular los «morales»), el autoritarismo y, por supuesto, el elitismo. Ambos, el bohemio y el hacktivista, son amantes de la libertad, pero mientras que el bohemio entendía la libertad sobre todo como una cuestión geográfica (él era, después de todo, un cierto tipo de poeta vagabundo), el hacktivista entiende la libertad sobre todo como «libertad de información» y *libertad de tener un acceso libre y total a ella*; el pasatiempo favorito del hacktivista es estar sentado en frente de su pantalla (o pantallas), buscando y generando información (modificando y creando códigos, por ejemplo) las horas que pueda y aguante, para después compartirla con los demás.

Quizá una de las preguntas más importantes que pudiéramos hacer con respecto a la relación que existe entre bohemios y hacktivistas tiene que ver con su potencial

¹⁹ El bohemio de la Era Moderna era un sujeto elitista, responsable de lo que Habermas llamó la institucionalización del vanguardismo en el Occidente y, para Walter Benjamin, fue *él* quien a principios del siglo XX, en Francia, devino en *flaneur*, palabra francesa que significa algo así como paseante. Asimismo, cabe notar que Benjamin se inspira en las ideas del poeta francés decimonónico Charles Baudelaire para hablar sobre la figura del *flaneur*.

J. Habermas, *The Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry into a Category of Bourgeois Society*, p. 175.

revolucionario: ¿fue el bohemio Moderno una figura revolucionaria como lo es hoy el hacktivista? Para Jürgen Habermas, el revolucionario intelectual del siglo XVIII dejó de ser revolucionario justo cuando devino bohemio y, de igual manera, considero que el hacktivista dejará de ser revolucionario cuando deje de luchar en contra del control humano, o lo que es lo mismo, cuando deje de ser hacktivista.

¿Y qué decir de la manera de vestir de los hacktivistas, tan elegante y formal en sus representaciones iconográficas, como en *Anonymous Never Forgive, Never Forget* (Anonymous nunca perdona, nunca olvida) (Figura I), por ejemplo, y tan parecida a la manera de vestir del bohemio-*flaneur* de Walter Benjamin?²⁰ La vestimenta formal con la que los grupos hacktivistas Anonymous y LulzSec se representan en sus imágenes en realidad no caracteriza al hacktivista, pues su obsesión por la información (y en ocasiones su adicción a ella) es tanta que en ocasiones la ropa que viste le es totalmente indiferente. Y aunque existen rumores que dicen que los hacktivistas no solo descuidan su vestimenta sino que también, y de manera alarmante, su higiene personal, sería igual de erróneo imaginarnos al hacktivista como un «Don Juan» que como un «vaquero». La verdad es que el hacktivista puede provenir de cualquier clase social, puede tener cualquier tipo de

²⁰ Aunque las palabras bohemio, *flaneur* y *dandy* parecen describir a figuras históricas totalmente distintas, en ocasiones es difícil distinguirlas, y las palabras que las describen parecieran ser simplemente maneras distintas de referirse al mismo tipo de persona. Por ejemplo, en su trabajo incompleto, *El libro de los pasajes*, Benjamin escribió sobre el bohemio-*flaneur* parisino como el máximo conocedor y exponente de la vida urbana, con una apariencia y unos modales mucho muy parecidos a los del *dandy* inglés. Asimismo, debemos recordar que los tres vocablos se refieren a personas provenientes de un mismo contexto histórico: la Europa Moderna de los siglos XVIII, XIX y XX, así que sus paralelismos son inevitables.

Susan Buck-Morss, «The Flaneur, the Sandwichman and the Whore: the Politics of Loitering», *New German Critique*, Núm. 39, otoño de 1986: 99-140, Internet, (S/f), *Revalvatio*, Diciembre de 2012, <<https://www.revalvatio.org>>.



I. *Anonymous Never Forgive Never Forget*, Anonymous; imagen digital, 2012

empleo imaginable y su manera de vestir puede ser tan variada como variable. Pero entonces, ¿por qué representarse a sí mismos como personas formales y serias? La respuesta tiene que ver con lo que los hacktivistas consideran es el mayor peligro para la humanidad y su principal enemigo: el control y la censura de la información, que a su vez se relaciona directamente con la idea de policías y agentes secretos, ambos supuestos agentes del orden y la disciplina. También, la imagen de un hombre vestido de traje es

una de las representaciones más

icónicas de los banqueros y los abogados, esas personas tan importantes en nuestros tiempos y tan dañinas, dueños de los medios masivos de comunicación y responsables de que el Estado se vuelva cada vez más un Estado policiaco. Así pues, en *Anonymous Never Forgive, Never Forget* (Figura I), Anonymous, al vestirse de traje, está en efecto apropiándose del poder y el control que el hombre de traje, corbata y guantes simboliza (banqueros, abogados o políticos, por ejemplo), y el verdadero significado de su imagen

no es la exaltación de este tipo de persona poderosa y pulcra, sino lo contrario, su destrucción. El hombre de traje, Anonymous, sostiene un mazo con las dos manos y está a punto de destruir algo, que es la televisión que a su vez es símbolo del control que tienen los medios de comunicación masiva sobre el ser humano. Y es que, a no ser por el mensaje que aparece en la televisión, «el juego se acabó», la nieve en la pantalla significa que ésta ha perdido la transmisión. Ciertamente, el mensaje de la imagen se relaciona también con los juegos electrónicos, tan gustados por los adolescentes de todo el mundo (y por la gran mayoría de los *hackers*), y sin embargo, éste se transforma en algo más por la manera en que el televisor se encuentra entre el hacktivista Anonymous y los espectadores, y de hecho nos encara. Es como si el televisor fuese el único obstáculo que se interpusiera entre el público (esto es, el espectador) y Anonymous. Es como si Anonymous, al querer destruir con el mazo el poder mediático del televisor, buscase «jalar» al público a su lado. Asimismo, el televisor aparece entre un par de corchetes que acentúa y llama la atención al mensaje que éste contiene, y si tomamos en consideración los textos que le preceden y le siguen, el mensaje completo se convierte en advertencia: «Somos legión, el juego se acabó, espérennos».

Entre los temas más recurrentes en la iconografía hacktivista se encuentra justamente el de un hombre (o mujer) de negocios (con traje oscuro, corbata y guantes, y con un signo de interrogación o la máscara de Guy Fawkes por cabeza) y el de un héroe. En *Anonymous Never Forgive, Never Forget*, el lema de Anonymous, que se dice fue tomado

de las reglas de un foro virtual extremadamente famoso entre los jóvenes internautas y conocido como 4Chan, complementa el mensaje heroico de la imagen:

<i>We Are Anonymous</i>	Somos Anonymous
<i>We Do Not Forgive</i>	No perdonamos
<i>We Do Not Forget</i>	No olvidamos
<i>Expect Us</i>	Espérennos

Otra de las maneras en que suelen representarse a sí mismos los hacktivistas es como seres revolucionarios y progresistas, como en la imagen del grupo Cult of the Dead Cow, *Forget the Past, Live the Present, Build the Future* (Olvida el pasado, vive el presente, construye el futuro) (Figura II). En esta imagen, Cult of the Dead Cow es un hombre musculoso, tiene el pecho desnudo y porta un tatuaje grande en el lado izquierdo de su pecho que representa la cabeza de una vaca, que a su vez es uno de los varios emblemas que tiene el grupo.²¹ Esta imagen evoca los anhelos primordiales del modernismo: el progreso de la industria, el futuro prometedor de la gran urbe, la preponderancia del «hombre nuevo» sobre todo lo demás, etc.; pero también es reminiscente de las imágenes heroicas del periodo Comunismo Heroico en Rusia, por ejemplo, o del Muralismo en el México de principios del siglo XX. Con una pala en su mano (en lugar de un mazo), sin camisa y con pantalones de mezclilla, la parafernalia propia de un trabajador, el hacktivista en *Forget the Past, Live the Present, Build the Future* se ve a sí mismo *no*

²¹ Cult of the Dead Cow suele representarse como una figura masculina y sabemos que esto es así porque la mayoría de sus integrantes son hombres. Este grupo es particular por la manera en que sus integrantes son figuras públicas y bien conocidas, y quizá esto tenga que ver con el hecho de que su trabajo hacktivista, por lo menos del que sus integrantes suelen hablar en público, no va dirigido al público estadounidense, que es al que ellos pertenecen, sino a gente de otras partes del planeta, general y curiosamente provenientes de países antagónicos para los Estados Unidos.



II. *Forget the Past, Live the Present, Build the Future*, Cult of the Dead Cow; imagen digital, 2011

como el destructor del «orden establecido», sino como el constructor de un mejor mañana. Cult of the Dead Cow es el hombre gigante, símbolo del progreso, que vino a construir un mejor futuro con una pala en su mano derecha y una herramienta en su mano izquierda, y digo herramienta por la manera tan peculiar en que la sostiene. Esta herramienta contiene sus iniciales, cDc, y pudiera entenderse como el conjunto de

programas informáticos que el grupo ha creado para el progreso de la humanidad. ¿Seguirá viva en la mente del hacktivista la «gran narrativa» del proyecto de industrialización y progreso que la Era Moderna en un principio significó? ¿Será que la tecnología informática tiene algo que ver en todo esto?

1.3 La implosión de la tecnología electrónica (informática) es del hacker por el hacker para todos

Considero que es precisamente en nuestro actual momento histórico que la visión profética de Marshall McLuhan se hace más evidente que nunca, en tanto que la «tecnología electrónica» (de la informática) ha transformado radical y definitivamente al planeta entero al revertir en el hombre dos de los «frutos» mejor conocidos del modo de producción capitalista: la enajenación y el individualismo. Ahora más que nunca podemos ver que la «villa global» electrónica, de la que tanto nos habló McLuhan, se convierte en el amigo-enemigo número uno del capitalismo transnacional y quizá en su último logro importante:

Después de tres mil años de explosiones especializadas y de especializaciones en aumento, y de enajenación en las extensiones tecnológicas de nuestros cuerpos, nuestro mundo se ha vuelto compresor gracias a un dramático reverso. Tras haber sido contraído electrónicamente, el globo terráqueo ahora no es más que una villa. **La velocidad electrónica, al juntar todas las funciones sociales y políticas en una implosión repentina, ha incrementado la conciencia humana de responsabilidad a un nivel intenso.** Este factor implosivo es el que altera la posición del negro, el adolescente y algunos otros grupos. **Ellos ya no pueden permanecer contenidos, en el sentido político de asociación limitada, sino que ahora participan en nuestras vidas y nosotros en las de ellos, gracias a los medios electrónicos.**²²

²² Énfasis de la autora. Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, Massachusetts, MIT Press, 1994, p.5.

La «villa global» de la informática revierte la política separatista y beligerante de la economía transnacional, y a través de ella, los negros, los cafés, los adolescentes y las personas de la tercera edad (es decir, todos), trabajamos juntos, nos comunicamos y nos acercamos cada vez más.

Sin embargo, no debemos olvidar que la tecnología informática nació de la Segunda Guerra Mundial y de la Guerra Fría, como un brazo más de combate para el «complejo militar industrial».²³ La función del Computador e Integrador Numérico Electrónico (*Electronic Numerical Integrator and Computer*, o ENIAC por sus siglas en inglés), por ejemplo, creado en 1946 y considerado por muchos como la primera computadora en la historia, era «construir tablas de balística para la artillería en los combates».²⁴ Asimismo, este tipo de tecnología fue impulsada por la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada de Defensa (*Defense Advanced Research Projects Agency*, o DARPA por sus siglas en inglés), misma que fue creada en 1958 por el cuerpo militar de los Estados Unidos para «mantener la delantera en la tecnología».²⁵ En efecto, la agencia DARPA fue creada por los Estados Unidos como respuesta a la amenaza que los avances tecnológicos de la entonces Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas suponían para el capitalismo occidental, un año después de que ésta lanzara al espacio el primer satélite en la historia: *Sputnik*. El militar científico estadounidense, Vannevar Bush, en su ensayo titulado «Como Pensamos» (publicado en 1945 por la revista *Atlantic Monthly*), contempló la

²³ Término acuñado en 1961 por el entonces presidente de los Estados Unidos, Dwight D. Eisenhower.

²⁴ Ken Jordan y Randall Packer (eds.), *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*, Nueva York, W. W. Norton & Company, 2002, p. xvii.

²⁵ Christiane Paul, *Digital Art*, Londres, Thames & Hudson Inc., 2008, p. 10.

creación de un aparato, al que nombró Memex, capaz de contener una librería de «conocimiento colectivo» que pudiera ser guardado en un cierto tipo de escritorio con pantallas translúcidas.²⁶

El proyecto Memex nunca se llevó a cabo, pero éste ciertamente influyó en la creación de lo que después se conocería como la «red mundial de la informática» (*World Wide Web*, o *www* por sus siglas en inglés).²⁷ Una figura importante durante este tiempo fue Douglas Engelbart, quien tenía un interés particular por crear un sistema que permitiera encontrar y tomar información digital de otros lugares.²⁸ Fue en el Instituto de Investigaciones de Stanford, en la Conferencia Fall Joint Computer Conference de 1968, y ante más de tres mil científicos informáticos, donde Engelbart y su equipo de científicos dieron a conocer su proyecto Sistema en-línea (oNLine System, o NLS según sus siglas en inglés). Una de las ideas principales de este proyecto fue mostrar «que la creatividad puede mejorar si se comparten ideas e información mediante computadoras usadas como aparatos de comunicación» y es por eso que el proyecto se llamó Sistema en-línea, pues todas las computadoras en aquella conferencia estaban conectadas a través de cables en una «red de trabajo» (*network*).²⁹ El primer mensaje electrónico en la historia fue enviado desde la Universidad de California en Los Angeles (UCLA) al laboratorio de Engelbart en 1969.³⁰ Ese mismo año, el equipo de Engelbart creó ARPANET, que en efecto significa la «red de ARPA», y ella es la precursora de lo que ahora conocemos como el Internet (red interna).

²⁶ C. Paul, *Digital Art*, p. 8.

²⁷ *Ibíd.*, p. 9.

²⁸ K. Jordan y R. Packer (eds.), *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*, p. xviii.

²⁹ *Ibíd.*

³⁰ *Ibíd.*

Si siguiéramos por este camino, veríamos que la tecnología informática se convertiría en un brazo exclusivamente militar y sumamente poderoso, pues para eso había sido diseñada. Y es precisamente aquí que ese jovencito curioso, el estudiante universitario, el *hacker*, entra a la escena de nuestra historia, pues para él, a diferencia de las personas encargadas hasta ese momento de la tecnología informática, la computadora representaba una mezcla de objeto de curiosidad y travesura.

La palabra *hack* se relacionó con la informática por primera vez en la comunidad universitaria del Instituto de Tecnología de Massachusetts (el MIT), en los Estados Unidos. El Tech Model Railroad Club, una organización estudiantil del MIT, fue creado en 1946 por estudiantes apasionados por los trenes eléctricos en miniatura. En su apasionante trabajo periodístico, *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*, Steven Levy señala que el club eventualmente se dividió en dos pandillas: la pandilla más inclinada hacia los propios trenes se llamaba Knife-and-Paintbrush Contingent, y la pandilla The System estaba compuesta por estudiantes interesados primordialmente en la parte electrónica de los trenes.³¹ The System también gustaba de hacer expediciones secretas a media noche en la universidad, en búsqueda de computadoras, esos aparatos tan exóticos, extraños y monumentales en aquellos tiempos. Fue una mezcla de pasión, complicidad y curiosidad ilimitada, que fungía por encima de cualquier autoridad impuesta desde afuera, lo que haría que con el tiempo estos estudiantes crearan incluso su propia jerga: si un aparato no funcionaba, es porque estaba «perdiendo»; las oficinas no se llamaban oficinas sino «orificios»; los proyectos que se hacían con un cierto tipo de

³¹ Steven Levy, *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*, Sebastopol, O'Reilly Media Inc., 2010, p. 8.

«placer alocado», se llamaban «*hacks*», y así sucesivamente.³² Asimismo, Levy señala que para que algo calificara como un «hack», éste tendría que estar «impregnado de innovación, estilo y virtuosismo técnicos».³³

En 1975, aproximadamente tres décadas después, los *hackers* expandieron su mundo un poco más al llevar su grupo, primero al garaje de la casa de uno de sus compañeros y luego al auditorio Stanford Linear Accelerator Center, de la Universidad de Stanford en California. Ahí, los *hackers* se reunían quincenalmente e incluso publicaban su propio boletín informativo (mismo que enviaban por correo a *hackers* de todo el país). El nuevo grupo de *hackers* se llamó (por consenso, por supuesto) el Club de Computadoras Caseras (*Homebrew Computer Club*) y se dice que fue ahí que nació la primera computadora personal. De hecho, la primera computadora Apple fue construida por Steve Wozniak literalmente en el Club de Computadoras Caseras. Todos los integrantes del club recuerdan con entusiasmo cómo Apple fue construida, pues la fabricación de tanto el *hardware* —la parte física de la computadora— como el *software* —los programas informáticos de la misma— se hicieron en parte durante las reuniones del grupo, y se dice que Wozniak compartía la información de todo este proceso con quien estuviera interesado en escucharle.³⁴ Es decir, *la computadora personal nació de un ambiente abierto, libre y cooperativo*: en el Club de Computadoras Caseras, todos intercambiaban información y colaboraban en la elaboración de este o aquel componente informático.

³² S. Levy, *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*, pp. 9-10.

³³ *Ibíd.*

³⁴ *Ibíd.*, p. 258.

La colección entera de todos los boletines informativos publicados por el Club de Computadoras Caseras se encuentra disponible, por supuesto, en el Internet.³⁵ Es por demás interesante notar que en sus primeras y últimas publicaciones (el club existió por tres años, de 1975 a 1977), los *hackers* se mostraron bastante creativos, alegres y bromistas, e incluso incluyeron ilustraciones y retratos hechos a mano por ellos mismos. Por ejemplo, la primera ilustración del grupo, publicada en 1975, es una representación realista de algunos de los integrantes del club (Figura III).

³⁵ Bruce Damer, *DigiBarn: Computer Museum*, (s/f), Internet, junio de 2012, <<http://www.digibarn.com/collections/newsletters/homebrew/>>.



III. Integrantes del Club de Computadoras Caseras, Homebrew Computer Club; imagen digitalizada de un dibujo hecho a mano, 12 de abril de 1975

Y aunque la imagen es un tanto esquemática, en tanto que no tiene mucho detalle ni textura, tres cosas en ella llaman mucho la atención: primero, es una representación jerárquica aunque *no* en el sentido estricto de la palabra; es decir, las personas aparecen todas en un espacio compartido, en primer plano, y a no ser por la figura central, la cual ocupa un espacio ligeramente mayor que el resto, ninguna de las figuras sobresale de las demás; segundo, la imagen parece no tener principio ni fin y el acomodamiento de las figuras en la imagen parece haber sido errático (lo que pudiera explicar la diferencia de tamaño de las figuras en el espacio limitado de la hoja de dibujo), y esto se relaciona con el «bucle programático» o *loop* (aunque el efecto muy probablemente no haya sido *intencional*), el cual funciona en base a una repetición programada que relega a segundo plano la idea de un principio y un fin pero que sí puede producir un progreso y un avance *ad infinitum*; y, tercero, el ángulo en el que se representa a cada una de las siete figuras en la imagen es distinto y la mirada con que se les representa es en todos los casos *intensa*, concentrada, de tal manera que cada una de las personas representadas parece estar observando o atendiendo algo distinto. Asimismo, uno puede observar en la imagen frases como «compartir recursos» y «arte informático» dentro de rombos, elipses y rectángulos, que son los símbolos que se utilizan para describir gráficamente las instrucciones de un algoritmo. *Es como si en la imagen del Club de Computadoras Caseras, sus integrantes se hubiesen representado como elementos o funciones específicas dentro de un programa informático, como si ellos mismos fuesen el algoritmo.* Por último, quisiera dirigir su atención al primer vínculo familiar que existe entre este primer autorretrato público de los *hackers* del Club de Computadoras Caseras y

la producción iconográfica de los hacktivistas, pues en ambos casos es común encontrar una omisión o un rechazo a las ideas de jerarquía, estrellato y autonomía: Para los hacktivistas, el «compartir recursos» con los demás sigue siendo un aspecto fundamental de su ética, y en su iconografía es común observar alegorías de la cooperación y la equidad. La imagen de *Anonymous We Are Legion* (Anonymous Somos Legión) (Figura IV) es un ejemplo claro de ello: ¿quién puede dejar de ver en ambas imágenes los vínculos simbólicos que existen entre ellas?



IV. Anonymous We Are Legion, Anonymous; imagen digital, 2012

No obstante, a pesar del vínculo que existe entre los hacktivistas, como el colectivo Anonymous, y los *hackers* fundadores de la informática («héroes de la revolución informática»), el hacktivista es más bien el hijo bastardo de la informática: rechazado por

algunos, por ser joven y tempestuoso, y por otros, por trabajar por encima de la «legalidad». Incluso el propio Cult of the Dead Cow, autor del neologismo *hacktivismo*, en su conferencia Quinta Esperanza (*Fifth Hope*) del 2004, hizo público su desdén por el resto de los hacktivistas, como Anonymous, diciendo que para ellos el hacktivismo «es usar la tecnología de tal manera que mejore los derechos humanos [...] abriendo el Internet en los llamados países *Firewall* [...] Lo demás es ciberactivismo o disidencia digital o lo que sea».³⁶

1.4 Cult of the Dead Cow: Hacktivismo y culture jamming

Cult of the Dead Cow es uno de esos grupos difíciles de ubicar con exactitud. Su historia nació en Lubock, Texas, en 1984, y en esta ocasión los *hackers*-hacktivistas no contaron con la protección de una universidad ni con la calidez de un hogar, pues su morada era nada más ni nada menos que lo que en algún momento fue un matadero.³⁷ No existe ninguna versión oficial que trate el origen del nombre de este grupo, que significa en español el Culto a la vaca muerta, pero se dice que proviene precisamente de esta asociación con su morada, el ex matadero Farm Pac, mismo que antes de ser ocupado por ellos fue incluso usado por los jóvenes de la ciudad como casa embrujada. Lo cierto es que Cult of the Dead Cow es conocido en los Estados Unidos como un grupo engañoso, no confiable, pues es responsable de programas informáticos «anti-éticos» (y para el

³⁶ Cult of the Dead Cow, «The Fifth HOPE: Cult of the Dead Cow Hactivism Panel», Internet, 21 de septiembre de 2011, *Youtube*, *Cult of the Dead Cow (GBPPR2)*, mayo de 2012, <<http://www.youtube.com/watch?v=tyuSKtm6xGU>>.

³⁷ Ciber sitio oficial de Cult of the Dead Cow: <<http://w3.cultdeadcow.com/cms/about.html>>.

Estado policiaco de los Estados Unidos, ciertamente criminales), como el famoso programa BackDoor (Puertatrasera), que una vez instalado en cualquier computadora, quien sea que lo haya instalado tendrá un acceso remoto y total sobre ella, pero también ha creado programas informáticos que permiten una comunicación libre y relativamente privada en países donde la «libre expresión» no existe o está en peligro.

Fue Cult of the Dead Cow quien, en uno de sus correos electrónicos internos, acuñó en 1996 el término hacktivismo, pero no fue sino hasta finales de 1999, en una conferencia de *hackers*, que la palabra cobró vida. Oxblood Ruffin, integrante del grupo, fue el motor inicial del proyecto y se dice que fue él quien supuestamente después decidió llamarlo «Hacktivismo» (así, tal cual, en español), alegando que de esta manera el proyecto atraería a más jóvenes *hackers*, quienes lo verían como «sexy, sudoroso y peligroso».³⁸

Los «programas informáticos de libertad de expresión» creados dentro del proyecto Hacktivismo tenían en su mirada países como Cuba, China y Túnez, pues el grupo los veía como represivos por tener impuestas a nivel nacional barreras de seguridad (*firewalls*) en sus Internets. Esto no significa que los Estados Unidos y el resto del Primer Mundo no tienen barreras de seguridad que truncan, vigilan y censuran el flujo de las comunicaciones de sus ciudadanos, sino que la «opinión pública» *producida* por los medios masivos de comunicación de estos países tacha de represivos y anti-democráticos a países como Cuba y Túnez. Lo cierto es que cuando Anonymous decidió protestar en el 2010 en contra de una de las instituciones vertebrales de los Estados Unidos, la CIA, por

³⁸ A. Samuel-Whitney, «Hacktivism and the Future of Political Participation», p. 92.

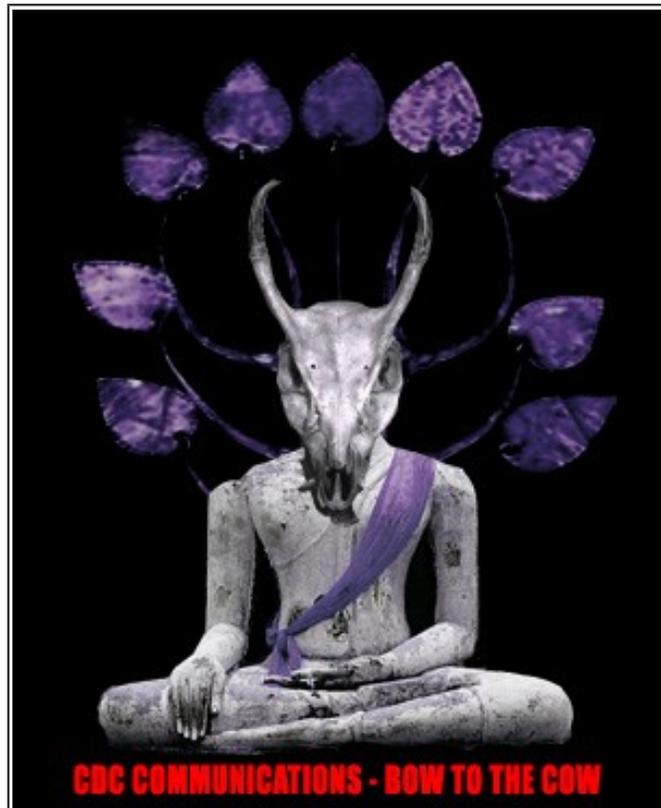
las acciones ilegales y abusivas que esta empresa realizó en contra de la organización periodística de WikiLeaks, el mismo Oxblood Ruffin condenó públicamente sus hacktividades, al declarar que «Anonymous está peleando por la libertad de expresión en el Internet, pero es difícil apoyarlos cuando están llevando a cabo ataques de denegación de servicio [DOS] y no están permitiendo que la gente hable».³⁹

Sin embargo, muy por encima de las contradicciones que existen dentro de las hacktividades de Cult of the Dead Cow, el grupo se ha convertido en un grupo hacktivista importante a nivel internacional y esto muy probablemente tenga que ver con su afición a la publicidad y con su producción artístico-cultural. Por ejemplo, la imagen del Buda bovino, *Comunicaciones CDC - Inclínate ante la vaca* (Figura V), es característica del tipo de imagen que Cult of the Dead Cow produce, y considero que para entenderla mejor debemos acercarnos a ella a través de la práctica de *culture jamming* (traducida a veces como Resistencia a la hegemonía cultural), la cual es, en palabras de Naomi Klein, «una deconstrucción [...], un Rayo X del subconsciente de la campaña [propagandística] que devela la verdadera realidad».⁴⁰ En términos prácticos, *culture jamming* se refiere a la actividad de interceptar un mensaje (en nuestro caso, visual) con otro que sea de la misma naturaleza (visual), pero crítico y en la mayoría de los casos opuesto al original. Por ejemplo, nuestra imagen es una fotografía de lo que parece ser una escultura real de Buda, considerada sagrada por algunos grupos religiosos, que representa al Buda

³⁹ Elinor Mills, «Old-time hacktivists: Anonymous, you've crossed the line», Internet, 30 de marzo de 2012, *NewsCNET*, junio de 2012, <http://news.cnet.com/8301-27080_3-57406793-245/old-time-hacktivists-anonymous-youve-crossed-the-line/>.

⁴⁰ Naomi Klein, *No Logo*, Londres, Flamingo, 2000, pp. 117-118.

iluminado (con los cinco dedos de la mano derecha apuntando hacia abajo, para simbolizar su iluminación), y al Buda sabio (que se representa aquí con la palma de la mano izquierda volteada hacia arriba, sobre su regazo). Sin embargo, Cult of the Dead Cow intervino la imagen de Buda añadiéndole unas hojas del árbol *Bodhi*, mismo que se relaciona con la historia del Príncipe Siddhartha



V. Comunicaciones CDC - *Inclínate ante la vaca*, Cult of the Dead Cow; imagen digital, 2012

Gautama, pues se dice que fue bajo este árbol que él se convirtió en «El iluminado» (*buda*).⁴¹ La imagen también fue intervenida al ocultar la cabeza original de la estatua de Buda y «pegar» encima de ella la cabeza de una vaca, misma que fue alterada con algún programa informático de edición de imágenes digitales para que viera de frente al espectador.⁴²

⁴¹ En realidad, el árbol *Bodhi* era una higuera y, como sabemos, las hojas de la higuera son trilobuladas; no obstante, la convención a través de los años ha sido representar las hojas del árbol *Bodhi* tal y como las vemos en nuestra imagen, en forma de corazón.

⁴² A este proceso se le conoce en la informática simplemente como «copiar y pegar» y debemos entenderlo como una extensión o modificación de la práctica Moderna del fotomontaje, que a su vez se remonta a la antigua práctica artística del *collage*. Es interesante notar que mucho de lo que hacemos actualmente en la computadora es justamente hacer *collages*; la forma cambió pero el proceso es el mismo: «copiamos» información (visual, textual y auditiva) de una parte y la «pegamos» en otra. En casos como el de nuestra imagen del Buda bovino, es muy probable que las partes hayan sido «copiadas» y «pegadas» de la siguiente manera: la cabeza de la vaca fue modificada visualmente aparte, y una vez terminada la pieza, ésta fue copiada y pegada encima de la cabeza de la imagen de Buda.

Así pues, nuestro Buda bovino nos ve directamente a los ojos con una mirada intensa que, a diferencia del Buda tradicional con sus ojos cerrados y su sonrisa amigable, parece querer controlarnos o hacernos entrar en trance. Asimismo, el aspecto de nuestra imagen difícilmente puede ser asumido como benigno o confiable (que se supone es parte del significado original de las imágenes de Buda), y su cabeza, más que de una vaca, parece ser la cabeza de lo que «el sistema de Hollywood» ha fomentado como representativo de un «demonio», con sus cuernos destacados y lo que parecen ser colmillos en su hocico. Así pues, el significado de *Comunicaciones CDC - Inclínate ante la vaca* es un revés intencionado de esta creencia milenaria en la existencia de un ser divino benévolo, motivo de tantas religiones organizadas y de tanto control humano. Aquí, Cult of the Dead Cow, la *vaca Buda*, se mofa, más que de la idea de un ser divino, de la política implícita en toda religión organizada, de la manera en que ésta manipula a la gente, y esto se entiende mejor si tomamos en consideración el texto imperativo que acompaña la imagen: «Inclínate ante la vaca».

La imagen digital de Cult of the Dead Cow se compone de cuatro colores. El fondo negro de la imagen y el color rojo del lema que la acompaña es parte de la identidad visual de Cult of the Dead Cow, pues es una combinación de colores que vemos seguido en todo lo que el grupo publica en el Internet. La estatua de Buda, con su cabeza nueva, conservó su color piedra original, y el único color que salta a la vista en la imagen es el morado,

especialmente si tomamos en cuenta que este color no es parte de la iconografía budista tradicional.⁴³

Por otro lado, el morado sí es un color importante en la religión cristiana. El color morado lo asociamos con la vestimenta de las figuras más importantes de esta religión y se dice que esto se debe a que los pigmentos necesarios para producir este color son y han sido siempre escasos y costosos, de tal manera que en el pasado sólo la alta sociedad, incluyendo, por supuesto, el Vaticano, podía lucir vestimenta morada. De aquí que podemos interpretar el uso del color morado en nuestra imagen de dos maneras: uno, como parte de esa misma parodia religiosa, si entendemos que la religión aquí es tratada como una práctica humana universal; o, dos, como un *pastiche* que, siguiendo la lógica de Fredric Jameson en su libro *The Cultural Turn*, es el espacio propio de la posmodernidad.⁴⁴

⁴³ Si consideramos el alcance que el budismo ha tenido a través de los siglos en Asia, y últimamente en el resto del mundo (su multiculturalismo y evolución), tratar de determinar sus colores tradicionales sería incluso para los expertos un proyecto arriesgado. No obstante, debemos notar que la filosofía budista habla de seis colores que se dice representan el aura que emanó de Buda al alcanzar éste su Iluminación: el azul, el amarillo, el rojo, el blanco, el naranja y el último (una combinación de los cinco previos colores). Asimismo, en la iconografía budista típicamente se representa «[l]os cinco elementos de la madera, el fuego, la tierra, el metal y el agua, que ocupan las cinco direcciones del este, el sur, el centro, el oeste y el norte, y a los cuales les corresponden los cinco colores del verde, el rojo, el amarillo, el blanco y el azul-negro». Por último, un concepto importante del budismo es el de las Cinco Familias Budas y sus colores correspondientes: El Señor Akshobhya Azul, de la Familia Vajra; el Señor Vairochana Blanco, de la Familia Tathagata; el Señor Ratnasambhava Amarillo, de la Familia Ratna; el Señor Amitabha Rojo, de la Familia Padma; y por último, el Señor Amoghasiddhi Verde, de la Familia Karma.

Robert Beer, *The Encyclopedia of Tibetan Symbols and Motifs*, Boston, Shambala Publications, Inc., 1999, pp. 108 y 116.

⁴⁴ Fredric Jameson, *The Cultural Turn: Selected Writings on the Postmodern: 1983-1998*, Nueva York, Verso, 1998, pp. 3-4.

1.5 La lógica de la posmodernidad y el simbolismo hacktivista

En un principio, Cult of the Dead Cow (o cDc, como también se le conoce) era un grupo más de *hackers* rebeldes, jóvenes y obsesionados con la información. Sin embargo, con el paso del tiempo sus integrantes (quienes por cierto solo entran a cDc por invitación del grupo) fueron mostrando su lado artístico, publicando en su cbersitio imágenes y videos, pero sobre todo textos. Estos *hackers* no hacen arte, en el sentido de que su formación educativo-institucional no es como artistas, pero todo en su cbersitio califica como artístico: cuentos, ensayos, videos, imágenes, sonido (algunos, incluyendo el fundador del grupo, son músicos), e incluso el mismo diseño de su «morada virtual». A primera vista, nos pudiera parecer que el trabajo que cDc produce es posmoderno por la manera en que es irónico y se inspira en la «cultura de masa» (en las historietas baratas y en los videojuegos de la cultura de Hollywood), sobre todo si pensamos en la introducción de su cbersitio (página 18) o en los títulos de algunos de sus textos (como «Lujuria de conejita», «Sexo con Satanás» o «Que se chingue el mundo»). Sin embargo, la *intensidad* con la que el hacktivista representa visualmente estas *modas posmodernas*, la manera en que el hombre «bien vestido» se convierte en el «hombre bien vestido en frente del televisor con un mazo en sus manos» o la figura benévola de Buda se convierte en una vaca poseída que te ordena a «inclinarte ante ella», hace que estas ideas puedan ser *apreciadas más allá de su superficie*. Esta intensidad que distingue la iconografía hacktivista del arte posmoderno, la podemos entender quizá de la mejor manera bajo el concepto de *afectación* de Fredric Jameson.

Fredric Jameson identifica en la «mengua de la afectación» el padecimiento más general de la cultura posmoderna occidental.⁴⁵ La subjetividad individualista y autónoma implícita en la ideología burguesa probablemente encontró su mejor expresión en la filosofía de Herbert Spencer: «La supervivencia del más apto». Para Jameson, la agonía y el dolor implícitos, por ejemplo, en el expresionismo alemán, nos hablan también de las experiencias radicales de aislamiento y soledad a las que se tuvo que enfrentar el sujeto Moderno. No obstante, el posmodernismo del capitalismo tardío también significa para Jameson el fin del dilema del sujeto individualista (Moderno) versus su terrible y nocivo aislamiento:

El fin del ego burgués, o mónada, sin duda alguna trae consigo el fin de las psicopatologías de ese ego — lo que he estado llamando la mengua de la afectación.

[...]

Esto no significa que los productos culturales de la era posmoderna están totalmente desprovistos de sentimiento, sino que dichos sentimientos — que sería mejor y más exacto, siguiendo a J. F. Lyotard, llamar «intensidades» — ahora levitan [...] son impersonales y tienden a estar dominados por un tipo peculiar de euforia.⁴⁶

En efecto, y a diferencia de la *levitación impersonal y eufórica de las «intensidades posmodernas»*, la iconografía hacktivista encierra en su núcleo y proyecta hacia afuera una conciencia crítica que muy probablemente provenga de su pasión por la tecnología informática y por la relación tan estrecha que ésta tiene con la información, el poder y el control humanos: *ésta es la intensidad hacktivista*. Sobre todo, el hacktivista es un ser privilegiado con acceso casi ilimitado a la información (su único obstáculo son sus propias limitaciones informáticas), y quizá su pasión por la informática sea el antídoto que lo protege de esa mengua afectiva, tan evidente en nuestra sociedad occidental y tan

⁴⁵ F. Jameson, *Postmodernism, or The Cultural Logic of Late Capitalism*, pp. 14-15.

⁴⁶ *Ibíd.*

prevaleciente en el contenido informativo de las transmisiones de los medios masivos de comunicación; según «la televisión» de los Estados Unidos, por ejemplo, lo que más le importa a la cultura de masa desde hace unas décadas atrás es el clima.

A diferencia de las complejidades políticas y económicas, responsables de la gran mayoría de los padecimientos humanos, incluyendo la posmodernidad, la lógica informática es esencialmente matemática y el hacktivista opera de manera semejante a esa tecnología que conoce tan bien. Por ello, el hacktivista, como el *hacker*, considera que toda la



VI. *Anonymous Che Guevara*, Anonymous; imagen digital, 2011

información debería ser libre, pues «si no tienes acceso a la información que necesitas para mejorar las cosas, ¿cómo podrás arreglarlas?».⁴⁷ Sin embargo, el hacktivista entiende bien que la información es poder y que su postura es tan política como revolucionaria. En *Anonymous Che Guevara*, por ejemplo, (Figura VI), el internacionalmente reconocido ícono del Che Guevara, con su boina y pelo largo, fue intervenida con la máscara de

⁴⁷ S. Levy, *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*, p. 28.

Anonymous y el emblema de 4Chan (el trébol de cuatro hojas). Así, los ideales implícitos en el ícono del Che Guevara se «recombinan» con los ideales del colectivo Anonymous y dan lugar a un nuevo tipo de revolucionario: *el guerrillero informático*.

En *Anonymous Anarquista* (Figura VII), el colectivo Anonymous se identifica con el anarquismo al representarse con la bandera del movimiento anarquista: de esquina a esquina, la bandera ha sido dividida diagonalmente en rojo (color representativo del comunismo) y negro (color representativo del anarquismo). Cabe notar que los colores rojo y negro, en bloques horizontales, también representa la bandera de una huelga laboral, aunque la historia de esta bandera también se relaciona de manera directa con los derechos reclamados, peleados y ganados por los trabajadores marxistas y anarquistas. Asimismo, en la leyenda «A(A)A» de *Anonymous Anarquista*, la letra A en mayúscula y entre paréntesis, que es como se representa la letra A dentro de un círculo en la informática, es el símbolo del movimiento anarquista.

Las direcciones <irc.anonops.ru> y <http://aaa.status.net> que aparecen en la parte superior de la imagen junto a la leyenda «A(A)A» («Acción Anonymous Anarquista») son probablemente los sitios virtuales donde los hacktivistas se ponen o pusieron de acuerdo para llevar a cabo sus hacktividades más inofensivas (puesto que son lugares públicos).⁴⁸ El hacktivista, con una gorra y un pañuelo sobre su cara para cubrir su

⁴⁸ El signo de número seguido de la palabra *anarchism* es un *hashtag*. El *hashtag* es un neologismo informático que literalmente significa «etiqueta signo de número». La palabra se relaciona con la manera en que uno puede buscar información más fácilmente en ciertos lugares en el Internet, como *Twitter* y *Google+*. El internauta simplemente pone el signo de número antes de la palabra o frase que está buscando en dicho lugar y el resultado que obtendrá será toda aquella información (mensajes, artículos, etc.) que haya sido «etiquetada» de la misma manera.

identidad, sostiene con sus brazos un teclado de computadora en lugar de una metralleta, posiciona los dedos de la mano derecha sobre el teclado como si tocando un gatillo y con el dedo índice parece estar listo para apretar la *tecla detonadora* en cualquier momento: una bomba informática, un virus destructor de discos duros o un caballo de Troya que le permita acceder secretamente a la información que busca y copiarla toda.



VII. *Anonymous Anarquista*, Anonymous; imagen digital, 2012

1.6 La parodia del modernismo y el pastiche de la posmodernidad

Para Jameson, el *pastiche* es para la posmodernidad lo que la parodia fue para el modernismo. Es decir, los estilos propios del modernismo tenían la característica de ser

cada uno de ellos únicos e inconfundibles, de tal manera que la parodia Moderna «capitaliza[ba] la unicidad de estos estilos y se aprovechaba de sus idiosincrasias y excentricidades para producir una imitación que se burla[ba] del original». ⁴⁹ A diferencia de la claridad crítica de la parodia, podemos decir que el *pastiche* es una especie de actividad contemporánea postideológica. ⁵⁰ Pero, incluso si creemos en la posibilidad de una «postideología», el *pastiche* de la posmodernidad es más bien el resultado de una producción cultural donde «las ansiedades de lo absurdo —señala Jameson— son recapturadas y recontenidas [...] para que sean consumidas totalmente, al igual que sus otras muestras aparentemente más anodinas». ⁵¹

Es dentro de estas «ansiedades de lo absurdo» que considero que podemos comenzar a entender el significado de imágenes como *Catedral de Notre-Dame* (Figura VIII) de *Cult of the Dead Cow*. Una vez más, tenemos frente a nosotros una imagen preexistente, la fotografía digital de una catedral, que ha sido intervenida visualmente mediante un

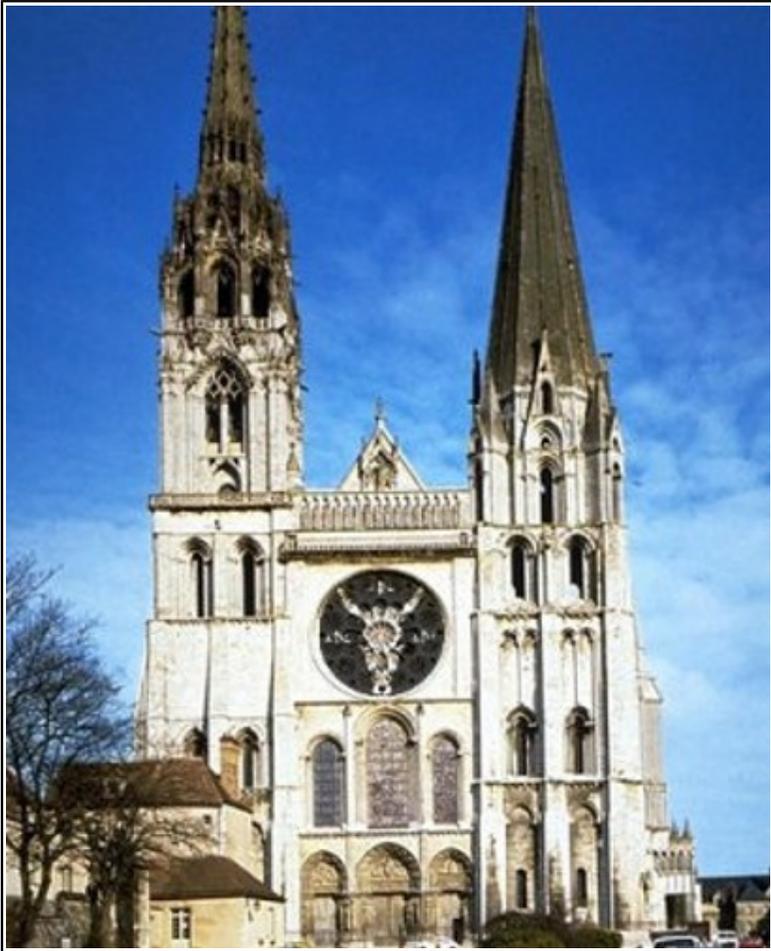
⁴⁹ Pensar en una parodia suprema sería, por ejemplo, pensar en la escultura de Andy Warhol, *Brillo Box*, por la manera en que transmite tan clara e inconfundiblemente su verdadero significado y parece decirnos, «¡La mercancía de fábrica, el consumismo ciego y barato, ese soy yo, su nuevo amo y Señor, su nuevo Zeus, acercaos a mí y veneradme!». Y entonces aquí, por ejemplo, se nos presenta el verdadero brillo del artista Andy Warhol, y podemos apreciar el valor social tan importante de sus trabajos, pues él es una de esas figuras especiales para la historia del arte que, como Marcel Duchamp, marcan el final de una tendencia artística en el Occidente y señalan el camino que ha de tomar la que está aún por llegar. Es decir, ¿cómo calificar el trabajo de Andy Warhol, cómo Moderno o posmoderno? Andy Warhol es un artista excepcional precisamente por haber fusionado en sus trabajos la parodia y la pretensión sofisticada del modernismo con el *pastiche* antiutópico de la posmodernidad.

F. Jameson, *The Cultural Turn: Selected Writings on the Postmodern: 1983-1998*, p. 4.

⁵⁰ Aquí hago referencia al artículo de Francis Fukuyama, de 1989, titulado «¿El fin del mundo?», en el que el autor plantea que la Revolución de la Independencia de los Estados Unidos y la Revolución Francesa de finales del siglo XVIII, representan el fin de la evolución ideológica del hombre. Según Fukuyama, la eventual muerte de las ideologías opuestas a la del (neo)liberalismo económico significaría a la larga una «des-ideologización» de la sociedad en la que solo quedaría el «Mercantilismo Común de las relaciones internacionales». Francis Fukuyama, «The End of History?», *The National Interest*, Núm. 16, verano de 1989, p. 16, Internet, 27 de marzo de 2011, *Scribd* (Andrescu Florentina Madalina), octubre de 2011, <<http://www.scribd.com/doc/51640751/The-End-of-History>>.

⁵¹ F. Jameson, *The Cultural Turn: Selected Writings on the Postmodern: 1983-1998*, p. 4.

programa de edición de imágenes digitales. Pero, a diferencia de nuestra imagen anterior, la intervención en ésta es lo suficientemente sutil y eficaz como para pasar por auténtica: a primera vista, nuestra imagen es simplemente una fotografía más de una catedral; sin embargo, el rosetón en la imagen fue intervenido con la cabeza de una vaca y una cruz



VIII. *Catedral de Notre Dame, Cult of the Dead Cow*; imagen digital, 2011

(emblema de cDc). Aquí debemos recordar que el rosetón tiene dos significados para la religión cristiana:⁵² por un lado, el rosetón es una ventana circular que representa una rosa, que a su vez es el símbolo de amor por su relación con la Antigua Roma y la asociación de ésta con Venus, la diosa del amor; pero también se dice que la ventana circular representa un rayo de luz, que es Jesucristo en el cielo: «En relación con sus palabras en Juan 8:12, “Otra vez Jesús les habló, diciendo: 'Yo soy la luz del mundo; el

⁵² La palabra rosetón, adaptación de la palabra rosa, fue el nombre con el que el Cristianismo bautizó la ventana circular, el óculo, al incorporarla a su arquitectura.

que me sigue no andará en tinieblas, sino que tendrá la luz de la vida”». ⁵³ ¿Por qué fue únicamente el rosetón intervenido en esta imagen? ¿Será que su nuevo significado tiene que ver con estas ideas de amor y de Jesucristo (figura principal del cristianismo)?

Por otro lado, la fotografía que tenemos ante nosotros es la de la fachada de la catedral de Chartres, mientras que el nombre de la imagen es *Catedral de Notre-Dame*. Esto pudiera pasar por una simple confusión de nombres, después de todo, ambas catedrales están en Francia y ambas tienen un cierto parecido, pero esta posibilidad pierde fuerza si recordamos que el trabajo que tenemos frente a nosotros fue hecho por uno o varios hacktivistas, especialmente si tomamos en cuenta que «*hacking*», en palabras del genio informático, Richard Stallman, es «una astucia juguetona». ⁵⁴ Y es que incluso los que tenemos la más mínima idea de lo que constituye la parte técnica de lo que hace el hacktivista, sabemos, y debemos advertir a los demás, que «el *jáker* está en los detalles».

La sutileza del mensaje de *Catedral de Notre-Dame* nos impide leerlo con el lente de *culture jamming*, pues ésta es una actividad abierta y directamente política que aspira a un cierto grado de *shock* que haga despertar conciencias en el público. Y es precisamente aquí que me parece adecuado contraponer la imagen de *Catedral de Notre-Dame* con el concepto *pastiche* de Jameson. Para Jameson, el *pastiche* no es tanto un método artístico como un síntoma de la posmodernidad: la multiplicidad de los puntos de vista

⁵³ George Ferguson, *Signs & Symbols in Christian Art*, Nueva York, Oxford University Press, 1961, pp. 37 y 43.

⁵⁴ Richard Stallman, «The Anonymous WikiLeaks Protests are a Mass Demo Against Control», Internet, 17 de diciembre de 2010, *The Guardian*, marzo de 2012, <<http://www.guardian.co.uk/commentisfree/2010/dec/17/anonymous-wikileaks-protest-amazon-mastercard>>.

individualistas del capitalismo tardío hacen de la sociedad occidental una mina rica en diversidad e innovaciones, pero también la convierten en una especie de cacofonía alucinante y esquizofrénica. ¿Es entonces la imagen *Catedral de Notre-Dame* un ejemplo visual del *pastiche*, esa «parodia en blanco» de la posmodernidad?

Aquí debemos recordar que tanto la fuente original de nuestra imagen (la Catedral de Chartres), como el emblema de cDc, aluden a la religión: la primera, como un lugar específico y restringido de congregación religiosa, y el segundo, como una burla total y abierta a la idea en sí de la religión. Pero el tema de la religión en la iconografía de *Cult of the Dead Cow*, o más bien, el intentar contextualizar este tema tanto en *Catedral de Notre-Dame* como en *Inclínate ante la vaca*, es seguido por la inevitable pregunta de ¿qué hace la religión en el Occidente en pleno siglo XXI, y qué función puede cumplir ésta en un sistema socioeconómico que no da lugar a nada espiritual que no se pueda comprar o comprobar «científicamente»? Para Slavoj Žižek, la cultura es hoy en día una «categoría de vida-mundo central [...] y cuando se trata de la religión, [...] nosotros ya no “creemos realmente”, [...] simplemente llevamos a cabo (ciertos) rituales religiosos y costumbres como parte del respeto que le debemos al “estilo de vida” de la comunidad a la que pertenecemos».⁵⁵ Asimismo, Žižek plantea que el sujeto posmoderno hace un uso constante de mecanismos de distanciamiento irónico para apartarse de ese *Otro* indeseado e *inoccidental* («fiel creyente acríptico y vestigio del pasado», según el Occidente). «La cultura es el nombre de todas esas cosas que practicamos sin creer realmente en ellas, sin

⁵⁵ Slavoj Žižek, *The Puppet and the Dwarf: The Perverse Core of Christianity*, Massachusetts, The MIT Press, 2003, pp. 6-7.

tomárnolas en serio», señala Žižek, pues nuestra noción posmoderna de vida es en efecto «infundamentalista»: desplazada e impersonal.⁵⁶ Sin embargo, *Catedral de Notre-Dame* no pretende ser una alusión distanciada ni irónica a la práctica occidental de participar en rituales religiosos, precisamente porque cDc es un grupo antirreligioso. Y el mismo nombre de Cult of the Dead Cow, que es en sí una aporía, lo confirma: pues no se puede rendir culto a algo (la vaca muerta) que simplemente ya no es.

1.7 Los motivos y los temas artísticos en la posmodernidad

El historiador Erwin Panofsky, en su excelente análisis de la Edad Media y la Antigüedad clásica, nos habló sobre la importante diferencia que existe entre los motivos y los temas artísticos.⁵⁷ La Edad Media fue un tiempo de cambios importantes en el que el imperio romano había llegado a su fin, el paganismo estaba siendo reemplazado por el cristianismo y al Viejo Mundo no le quedaba de otra más que adaptarse a estos cambios y evolucionar con ellos. «La Antigüedad clásica —señaló Panofsky— estaba demasiado alejada [de la Edad Media] y al mismo tiempo demasiado presente como para ser concebida como un fenómeno histórico».⁵⁸ Así pues, con el análisis de Panofsky observamos que el arte de la Edad Media separó y combinó de manera muy peculiar los motivos y los temas de la Antigüedad clásica. Es decir, en el arte de la Edad Media, los motivos Clásicos fueron representados pictóricamente con significados distintos a los

⁵⁶ S. Žižek, *The Puppet and the Dwarf: The Perverse Core of Christianity*, pp. 6-7.

⁵⁷ Erwin Panofsky, *Meaning in the Visual Arts*, Chicago, University of Chicago Press, 1985, pp. 26-54.

⁵⁸ *Ibíd.*, p. 50.

originales, en contextos contemporáneos, como en la *Alegoría de Salvación*, en San Marcos (siglo XIII), que es una copia casi total del relieve de *Hércules cargando el jabalí de Erimanto*, en San Marcos, (circa siglo III). Pero también, el artista de la Edad Media tomó los temas Clásicos y los representó pictóricamente con figuras y en contextos no-Clásicos, como cuando la historia de «Eneas y Dido se representan [... pictóricamente en una escena] que se asemeja a la del Profeta Nathan ante David, en lugar de a la del héroe clásico frente a su amada».⁵⁹ La diferencia en los usos que le dieron a los motivos y a los temas artísticos de la Antigüedad clásica tenía que ver precisamente con el método de aprendizaje del artista que los empleó en la Edad Media. Es decir, los artistas medievales que simplemente copiaban los motivos Clásicos para sus representaciones pictóricas contemporáneas, lo hacían inspirándose en los modelos visuales de antaño que tenían a su alcance, mientras que los artistas que representaban en contextos cotidianos los temas de la Antigüedad clásica, estaban en efecto traduciendo en imágenes los temas Clásicos que habían aprendido de fuentes literarias.

Considero que es precisamente esta separación de temas y motivos artísticos la que nos permite entender correctamente el verdadero significado de *Catedral de Notre-Dame*, pues a diferencia del proceso de separación y «apropiación» de los temas y los motivos artísticos que ocurrió durante la Edad Media, nuestra imagen pertenece a una civilización que ha sido a través de los años efectivamente atomizada, y si reconsideramos un poco la idea de una «sociedad postideológica» de Fukuyama, podemos hasta decir que en ella la producción cultural también es postemática.

⁵⁹ E. Panofsky, *Meaning in the Visual Arts*, p. 43.

Terry Eagleton entiende esta condición postemática como «la auto-referencialidad del arte posmoderno»:

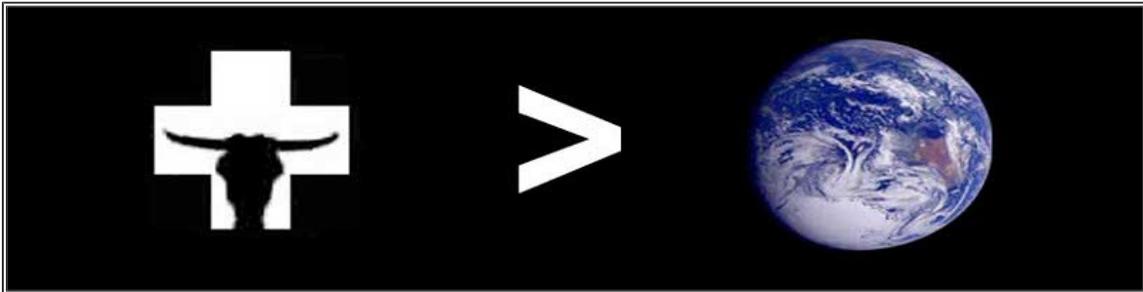
Decir que la realidad social está totalmente mercantilizada equivale a decir que es siempre y automáticamente “estética” - texturizada, empacada, fetichizada, libidinosa; y para que el arte refleje la realidad equivale pues a que no haga nada más que reflejarse a sí mismo, en una auto-referencialidad críptica, la cual es ciertamente una de las estructuras más intrínsecas del fetiche mercancía. La mercancía no es tanto una imagen en el sentido de una “reflexión”, como una imagen de sí misma, su material completo se consagra en su autopresentación; y bajo estas condiciones, el arte representacional más auténtico se convierte, paradójicamente, en el artefacto antirepresentacional, cuya contingencia y facticidad son parte del destino de todos los objetos del capitalismo tardío. Si la irrealidad de la imagen artística refleja la irrealidad de la sociedad entera, entonces esto equivale a decir que no refleja nada real, y que, por lo tanto, no refleja nada. Detrás de esta paradoja se encuentra la histórica evidencia que indica que la autonomía y la autoidentidad brutal del artefacto posmoderno es el efecto de su integración total en un sistema económico donde dicha autonomía, en la forma del fetiche mercancía, está a la orden del día.⁶⁰

Y a decir verdad, ¿quién puede encontrar en el arte posmoderno un tema artístico que sea realmente tratado como tal? Todo parece indicar que el tema de la religión, como todos los demás temas (o «metanarrativas»), es un tema muerto para el Occidente posmoderno: de él solo nos quedan sus imágenes, el «espectáculo». En la imagen de cDc, es únicamente el «motivo expresivo» de la catedral lo que fue copiado del «modelo visual» de la catedral. Desde esta perspectiva, *Catedral de Notre-Dame* parece decirnos que «la religión en el siglo XXI en el Occidente es un artificio, un vestigio visual con el que se puede jugar»; y considero que hasta aquí llega la parte posmoderna, porque luego *Cult of the Dead Cow*, con su emblema tan convincentemente acomodado sobre la imagen, parece terminar la frase diciendo, «y frente a la que hay que pretender, por convención y no por convicción, que todavía existe».

⁶⁰ Terry Eagleton, «Capitalism, Modernism and Postmodernism», *New Left Review*, Núm. 152, julio/agosto de 1985: 60-73, Internet, 10 de enero de 2010, *Scribd*, noviembre de 2011, <<http://www.scribd.com/doc/38541416/EAGLETON-Terry-Capitalism-Modernism-And-Postmodernism-1985>>.

II

La imagen hacktivista: forma y contenido



Mezcla de imágenes y símbolos matemáticos que debe leerse como «Cult of the Dead Cow es "mayor que" el planeta tierra». Fuente: www.cultdeadcow.com

2.1 La imagen en el hacktivismo

Si partimos de la observación que Hans Belting hace sobre la imagen digital como el resultado de un «método que ya no depende de la re-presentación [... por la manera en que] al crear su propia vida parece haber terminado su dependencia a la vida real», entonces la imagen digital parece perder fuerza y valor social. El problema con este tipo de imágenes, señala Belting, es que «entre más operan en un nivel de irrealidad que ignora nuestra necesidad básica de lo real, más autoridad pierden como imágenes».⁶¹ Sin embargo, y esto es algo que el mismo Belting plantea en su texto *An Anthropology of Images: Picture, Medium, Body*, es únicamente como imagen que podemos *apreciar* la obra de arte, y su contenido y valor social se encuentra no en el medio (o soporte físico) de ésta, sino en la imagen producida por el medio. Es decir, la imagen es siempre tan dependiente del *medio vivo* que la digiere (el ser humano, por ejemplo) como del *medio físico* que la produce (su soporte físico, cuando lo hay). Por ello, la ubicación de toda imagen se encuentra justo en la frontera que separa su existencia física de la mental.⁶² Así pues, es únicamente como imagen, como portadora de símbolos y significados humanos, que me interesa estudiar la imagen digital del hacktivista.

⁶¹ Hans Belting, *An Anthropology of Images: Picture, Medium, Body*, New Jersey, Princeton University Press, 2011, pp. 30-46.

⁶² *Ibíd.*

La imagen ciertamente ocupa un lugar especial en el mundo hacktivista. Para él, la imagen puede serle útil de varias maneras: la imagen puede ser el vehículo a través del cual el hacktivista le envía un troyano o un virus a su computadora-blanco (para entrar a ella, por ejemplo); la imagen también puede ser empleada como método esteganográfico, para esconder información dentro de ella que pueda ser enviada a otras personas; la imagen puede ser la fachada de un cuarto virtual secreto y estar programada de tal manera que al pulsar ciertos lugares específicos de ella, en un determinado orden, se pueda entrar a dicho lugar secreto; asimismo, para el hacktivista la imagen es el medio más importante de comunicación, denuncia o información; la imagen también puede ser usada por el hacktivista para expresarse artísticamente; y por último, la imagen es el *avatar* del hacktivista, la persona y personalidad virtual de ese individuo que por su labor secreta debe mantener su identidad oculta siempre. De aquí podemos asumir que, puesto que el hacktivista trabaja tan estrechamente con la imagen, ésta se vuelve eventualmente importante para él por varias razones.

2.2 Avatar hacktivista

Avatar es un concepto hinduista cuyo significado original significa «descenso» y se relaciona con las reencarnaciones de los dioses hindús. Sin embargo, para la comunidad virtual este concepto significa identidad o personalidad virtual, una especie de álter ego que puede ser real o ficticio. Cuando el término *avatar* apareció por primera vez en 1986, en el juego virtual *Habitat*, los autores del juego comentan que emplearon este término

debido a que, para poder jugar juegos en el Internet en ese entonces, las personas tenían que acceder a ellos a través de la línea telefónica, como si entrando a través de un «hilo plateado».⁶³ A los autores del juego les pareció adecuado que, tras tener que entrar a *Habitat* a través de este «hilo plateado», los jugadores eligieran su «*avatar*» de entre una variedad predeterminada de personajes.⁶⁴

En la década de los 80, las imágenes eran todavía una novedad en la informática, y en el Internet las personas no podían *presentarse* ante los demás con una fotografía digital propia, como lo hacemos ahora. Los internautas podían definir su identidad a través de imágenes genéricas (como dibujos de flores o pelotas de baloncesto hechos en computadora, por ejemplo) y no fue sino hasta 10 años después, en la década de los 90, que las personas también tendrían la opción de presentarse virtualmente ante los demás a través de una *persona-avatar*.

En nuestros días «posmodernos» de aparatos de todo tipo con cámaras fotográficas (digitales) incorporadas en ellos y de tecnologías visuales de punta, las imágenes han plagado no solo nuestros «espacios públicos», como las calles, el cielo y hasta nuestras viviendas, sino también, como era de esperarse, el Internet.⁶⁵ El *avatar* sigue siendo una opción (creativa) de presentarnos ante los demás en el Internet, pero ya no es la mejor alternativa de presentación: ahora la mayoría de la gente simplemente nos presentamos

⁶³ Aaron Britt, «On Language: Avatar», Internet, 8 de agosto de 2008, *The New York Times*, mayo de 2012, <<http://www.nytimes.com/2008/08/10/magazine/10wwln-guest-t.html>>.

⁶⁴ *Ibíd.*

⁶⁵ Aquí estoy pensando estrictamente en los espectaculares que cuelgan sobre los edificios de vivienda en la Ciudad de México y que muchas veces incluso cubren vulgarmente las ventanas de quienes viven en ellos.

con la última fotografía digital de nosotros mismos, misma que podemos subir al Internet y usar ahí casi instantáneamente.

Sin embargo, el hacktivista, precisamente por su pericia informática que le permite sobrepasar o *dar la vuelta* a las barreras de seguridad que han impuesto los gobiernos y las empresas, y que en efecto no son sino parches limitadores del flujo constante y libre de información, ya no es visto con buenos ojos. Ahora las autoridades se refieren a ellos, y a los *hackers* en general, como criminales. Así pues, la única manera en que los hacktivistas pueden tener una presencia pública en el Internet, aunque hay quienes incluso no existen más allá de su sobrenombre, es a través de un *avatar*.

Por supuesto, no todos los hacktivistas esconden su identidad. Los integrantes del grupo Cult of the Dead Cow, como los de su pariente alemán, el Chaos Computer Club (CCC), y muchos otros hacktivistas que prefieren trabajar solos, son la excepción de la regla y sus caras son tan conocidas como sus nombres. De los hacktivistas que sí conocemos, como Oxblood Ruffin o Ricardo Domínguez del grupo Electronic Disturbance Theater (por citar dos ejemplos), algunos de ellos trabajan para el gobierno de los Estados Unidos y su hacktivismo va dirigido más bien a un público extranjero, aunque también pudieran ser agentes secretos; y otros, como Julián Assange y Jacob Appelbaum (por citar otros dos ejemplos), son simplemente hacktivistas tan buenos en lo que hacen, y tan seguros de sí mismos, que se consideran inalcanzables. Después de todo, se dice que para silenciar «*legalmente*» a un hacktivista, la evidencia inculpadora que el demandante debe

acumular en contra del acusado debe ser contundente y que la persecución del policía y el hacktivista se asemeja mucho al «juego del gato y el ratón». Y aunque si bien todo esto es bien sabido, también se sabe que, de los hacktivistas, los verdaderamente buenos son los verdaderamente fantasmales: son los que entran, hacen su trabajo y salen de las computadoras sin dejar huella alguna.

De los hacktivistas que sí dependen de un *avatar* para existir en el Internet, hay desde los que simplemente copian y pegan una imagen genérica del Internet y la usan como *avatar*, hasta los que se esmeran por crear *avatares* verdaderamente artísticos, tan complejos y simbólicos como las pinturas de Hans Holbein, por ejemplo. La imagen *El mundo virtual de Anonymous* (Figura IX), además de ser uno de tantos *avatares* del colectivo internacional Anonymous, es una hermosa alegoría que plasma visualmente la idea de ese mundo virtual que existe en el Internet.



IX. *El mundo virtual de Anonymous*, Anonymous; imagen digital, 2012

A primera vista, el tema central de *El mundo virtual de Anonymous* es la tierra que ha sido representada aquí con dos satélites, el sol y la luna.⁶⁶ El planeta y sus dos satélites resplandecen juntos y en armonía cromática: el sol, que flota sobre la tierra junto a uno de sus polos mientras la luna flota sobre el otro, es representado de color naranja mientras la luna aparece vestida de azul; así, la elección y la posición de los colores azul y naranja

⁶⁶ La idea de representar al sol como satélite de la tierra, y no al revés, posiblemente tenga que ver con el hecho de que para el colectivo Anonymous el sol, como la luna, es una fuente de energía e importa únicamente en tanto que, como fuente de energía, hace o puede hacer posible que el Internet exista.

hacen referencia a la teoría del color que dice que en la rueda cromática el naranja es el opuesto al azul y que por ello este par de colores hace contraste, fuerza y armonía.

En nuestra imagen, la energía que emiten las dos fuentes de energía, el sol y la luna, es tanta que incluso parece destellarse sobre la tierra y hacia afuera, en el espacio. Como sabemos, la energía es un componente indispensable para todo tipo de vida (aunque en nuestra imagen parece ser ella la vida misma), pero la energía también hace posible que el Internet, y el mundo virtual que en él creamos, exista, y los hacktivistas seguramente nunca se olvidan de ello. Así pues, en *El mundo virtual de Anonymous*, la idea central de la imagen, más que el planeta tierra con sus dos satélites, es la energía en tanto que ésta hace posible que el Internet, esos puntos brillantes que vemos junto con los destellos que los unen, exista. Es decir, el conjunto esquemático de puntos y líneas que vemos representado tan sutilmente sobre el planeta, y que parece incluso rebasar sus límites, es nada más ni nada menos que la representación visual del mapa del Internet. Dicho de otra manera, en *El mundo virtual de Anonymous* el Internet es la energía que vemos irradiar sobre el planeta tierra y el espacio, y la energía es el Internet.

Finalmente, la figura de traje que representa al colectivo Anonymous, junto con el círculo reticulado y la corona de laureles que lo corona (emblema de Anonymous), parecen proteger cual escudo al planeta tierra, aunque quizá el colectivo también nos esté diciendo que Anonymous es el Internet y que el uno no puede existir sin el otro. Por otro lado, el tórax del adolescente que sostiene con su mano derecha al mundo virtual del

Internet es el fondo que llena y completa la imagen. Y considero que lo que el joven sostiene en la mano es el mundo virtual del Internet y no el planeta tierra con sus dos satélites, porque de hecho no lo sostiene sino que parece más bien levitar sobre ella como si acentuando su virtualidad.⁶⁷ Esta levitación en *El mundo virtual de Anonymous* es justo lo que más me llama la atención, pues es como si en ella el colectivo nos recordara que en el Internet el mundo entero está al alcance de nuestras manos, pero que *Anonymous*, como el Internet, es sobre todo virtual, es sobre todo una idea.

2.3 El nacimiento de Anonymous en el foro virtual de 4Chan

Uno de los rumores más populares que existe sobre los *hackers* y hacktivistas es que la mayoría son adolescentes varones, tan hormonales como inquisitivos, expertos en videojuegos y ávidos lectores de historietas. El colectivo Anonymous no es la excepción de todo esto, y sobre él se sabe que nació en el foro virtual /b/ de 4Chan, en el 2004. 4Chan es un conjunto de foros de imágenes, separados por temas, que no puede sino ser descrito como el refugio de los adictos a la cultura visual de la «sociedad del

⁶⁷ Las representaciones de figuras masculinas, como la del joven que sostiene el mundo virtual del Internet en este caso, son muy frecuentes en la iconografía hacktivista y de hecho parecieran ser la regla. Esto tiene que ver con el hecho de que, hasta el momento, y por razones que los mismos *hackers*, hacktivistas y expertos en informática desconocen, la mayoría de las personas que conocen y trabajan la tecnología informática son hombres. Sin embargo, los hacktivistas son personas inteligentes, críticas y con un sentimiento de justicia muy fuerte, y por ello, algunos pudieran decir que en la iconografía hacktivista el sexismo en contra de las mujeres es evidente. No obstante, considero que cualquier análisis feminista serio diría que, a diferencia de las representaciones femeninas tan populares en el modernismo occidental, por ejemplo, al hacktivista no le interesa idealizar a la figura femenina ni ve en ella un objeto a través del cual se pueda representar ideas y principios. Así pues, las imágenes masculinas que el hacktivista produce son más bien reflejos naturales donde ellos mismos se representan como forma y contenido.

espectáculo». Se dice que el foro /b/, que es el foro de las imágenes fortuitas (*random*), es el más popular de todos los foros, por mucho, a pesar de tener la reputación de ser el *peor* de todos, pues en él abunda la pornografía, el humor y la burla a costillas de la deshonra de sus mismos participantes y de terceras personas, y los comentarios ofensivos.⁶⁸ De todo esto, quizá lo más importante es hacer notar que en el caso de Anonymous, el nombre hizo al colectivo tanto como el colectivo hizo el nombre. Es decir, en un principio los integrantes de 4Chan tenían que elegir un sobrenombre para poder interactuar con otros integrantes en el foro. Sin embargo, años después, en el 2004, un participante conocido simplemente como Shii escribió un ensayo sobre la importancia del anonimato en los foros de imágenes, «señalando que el foro 2Chan de Japón era un lugar donde el anonimato contrarrestaba la vanidad y evitaba que los usuarios crearan pandillas y prestigios elitistas [...] “En un foro anónimo, escribió [Shii], la lógica dominará por encima de la vanidad”». ⁶⁹ Al creador del foro, Christopher Poole, le gustó la propuesta de Shii y decidió hacer obligatorio el anonimato en 4Chan. Hubo, por supuesto, quienes estuvieron en contra de no poder usar su sobrenombre (o *handle* como también se le conoce en el mundo de la informática), y de ahí que por un tiempo se formaron (irónicamente) dos pandillas: la pandilla de Los anónimos (Anonymous) y la pandilla de Los sobrenombres (Handles). Los que estaban a favor de los sobrenombres se burlaban de Los anónimos por existir como si fueran todos una sola persona y los llamaban

⁶⁸ David Auerbach y Gabriela Coleman, *Here Comes Nobody: Essays on Anonymous, 4Chan and the Other Internet Culture*, Casa editorial en línea, Triple Canopy, 2012, p. 7.

⁶⁹ 2Chan es el foro original y nació en Japón, en el año 1999, y se dice que Poole creó 4Chan para contrarrestar la exclusividad de 2Chan. Parmy Olson, *We Are Anonymous: Inside the Hacker World of LulzSec, Anonymous and the Global Cyber Insurgency*, Nueva York, Little, Brown and Company, 2012, pp. 33-34.

despectivamente «mente de colmena» (*hive mind*).⁷⁰ A Anonymous le gustó la idea de ser todos juntos una «mente de colmena» y con el paso del tiempo la adoptó como una de sus fortalezas más importantes. Es más, los mensajes de algunas de sus hacktividades han incluso llevado la frase «*hive mind*».

El primer acto hacktivista de Anonymous ocurrió en el 2008, cuando, tras haber subido a *Youtube* uno de los videos de la empresa Cienciología, quien aún en el 2012 no puede definirse concretamente como religión, creencia o filosofía, ésta amenazó con demandarlos por violación de derechos de autor si no lo quitaban de ahí. En dicho video, que por cierto se encontraba dentro de los límites permisibles de publicación de videos de terceras personas (que actualmente es de un máximo de 10 minutos), Tom Cruise es entrevistado por representantes de Cienciología en un estado mental que no puede sino ser descrito como *alterado*. Tom Cruise es una de tantas figuras hollywoodenses adherentes a la empresa Cienciología, y ésta vigila sigilosamente la publicidad de sus clientes. El problema con este video es que Cruise no puede siquiera emitir frases coherentes completas y aparece riéndose de repente, de la nada, así que la empresa optó por bloquear el video, y amenazaron con demandar a todos los que lo publicaran en el Internet. Muchos Anonymous se reunieron en un cuarto virtual y privado de 4Chan para conversar sobre las amenazas de Cienciología y decidieron responder. Ese mismo día, el colectivo Anonymous decidió llamar su operación Proyecto chanología (*Chanology Project*) y decidió también que todos tendrían que usar un mismo *avatar* que los

⁷⁰ P. Olson, *We Are Anonymous: Inside the Hacker World of LulzSec, Anonymous and the Global Cyber Insurgency*, pp. 33-34.

representase. Según Gregg Housh, uno de los muy pocos Anonymous que aparecen en público con su nombre real, el colectivo eligió usar, de entre varias máscaras, la máscara de la historieta de Alan Moore y David Lloyd, «V de Vendetta».⁷¹ Anonymous también hizo un llamado general a toda la comunidad virtual a unirse a su protesta y, según Housch, aproximadamente 10,000 personas respondieron y se reunieron todos juntos en el mismo cuarto virtual y privado de 4Chan, de tal manera que terminaron sobrecargando los servidores del foro y perdieron intermitentemente la transmisión de sus conversaciones.⁷² No obstante, el Proyecto chanología terminó siendo todo un éxito y entre las hacktividades que Anonymous llevó a cabo con otras personas en el 2008, como protesta a las acciones de Cienciología, se encuentran desde manifestaciones en el mundo real, algunas en frente de las instalaciones de Cienciología en 143 ciudades de 42 países distintos, hasta videos amenazantes y sentadas virtuales (los llamados «ataques distribuidos de denegación de servicio» o *DDOS attacks*, según el Estado policiaco transnacional) en las distintas moradas virtuales que la empresa tiene en el Internet.⁷³ Fue justamente durante la operación Proyecto chanología que considero que el colectivo Anonymous manifestó, reconoció y aceptó su verdadera identidad colectiva, pues desde

⁷¹ Housch ha declarado públicamente en repetidas ocasiones que él aún tiene el documento *Google* original que contiene la lista de todas las máscaras que propusieron como posible *avatar* de Anonymous, y argumenta que la decisión de usar la máscara de «V de Vendetta» fue más que nada fortuita.

Brian Knappenberger, «We Are Legion FULL», Internet, 30 de septiembre de 2012, *Youtube*, Brian Knappenberger, (*Kev Lane*), 12 de mayo de 2012, <<http://www.youtube.com/watch?v=SZJHYr8CZco>>.

⁷² *Ibíd.*

⁷³ *Ibíd.*

entonces el colectivo ha demostrado tener «una ética robusta antilíder y anticelebridad [..., y] sus operaciones están abiertas a todo aquel que desee contribuir».⁷⁴

2.4 Anonymous adopta el avatar de «V de Vendetta»

La máscara que hoy conocemos como «V de *Vendetta*» nació en Inglaterra, de una tradición que data del año 1673 y que tiene que ver con el personaje histórico de Guy Fawkes o Guido Fawkes, como también se le conoce. Fawkes nació en 1570, en Inglaterra, y la historia lo conoce por haber sido un católico fanático que estuvo a punto de volar el Parlamento de Inglaterra (el Palacio de Westminster) en 1605, en *defensa* del catolicismo. De haber tenido éxito, Fawkes hubiera sido uno de los primeros dinamiteros suicidas en la historia, pues su plan era hacer explotar él mismo el Palacio de Westminster con 36 barriles de dinamita.⁷⁵ Sin embargo, Fawkes fue descubierto y detenido el 5 de noviembre de 1605, y el 31 de enero de 1606 murió en la horca. Asimismo, el 23 de enero de 1606, el Parlamento de Inglaterra pasó una ley que hizo del cinco de noviembre un día para recordar y festejar «el día jovial de la liberación [del Rey]».⁷⁶ Inicialmente, la gente celebraba el 5 de noviembre con fogatas y efigies del Papa, pues, después de todo, Fawkes había querido vengar la separación de Inglaterra y la Iglesia Católica que se había efectuado con la Ley de Sumisión del Clero de 1534, pero ahora el festejo es asociado

⁷⁴ Gabriela Coleman, «Hacker Politics and Publics», Internet, noviembre de 2011, *GabriellaColeman*, febrero de 2012, <www.gabriellacoleman.org>.

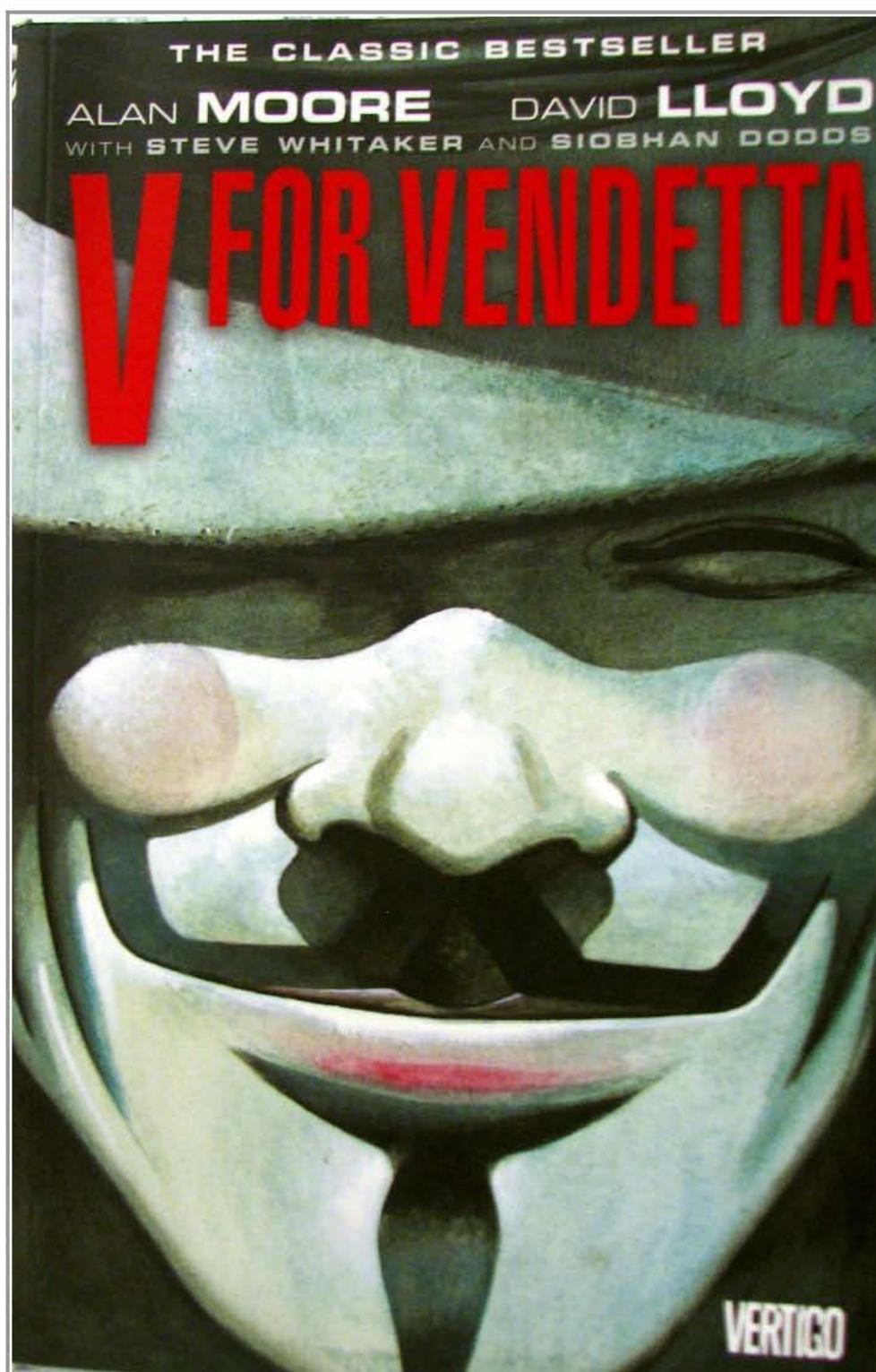
⁷⁵ John Gerard J. S., *What Was The Gunpodwer Plot?*, Londres, Osgood, McIlvaine & Co., 1897, p. 76, Internet, 27 de marzo de 2012, *Scribd (ALBINOCYCLOPS)*, 1 de abril de 2012, <[http://www.scribd.com/doc/86845911/What -Was-the-Gunpowder-Plot](http://www.scribd.com/doc/86845911/What-Was-the-Gunpowder-Plot)>.

⁷⁶ Ley de Observancia del Cinco de Noviembre de 1605 (*Observance of 5th of November Act 1605*).

casi exclusivamente con Guy Fawkes y las efigies destruidas en el fuego son casi siempre solo suyas.

La máscara que actualmente identificamos como de Guy Fawkes representa a un señor de bigote largo y barba, como se dice que portaba Fawkes en la vida real, pero lo que más sobresale en ella es su sonrisa (Figura X). ¿Por qué habría de representarse a Guy Fawkes con una sonrisa, cuando la historia dice que él era un hombre serio, en efecto un mártir, y que sufrió mucho durante días tras ser capturado y torturado por las autoridades inglesas? La respuesta tiene que ver con los autores de la historia de «V de Vendetta», Alan Moore y David Lloyd, quienes decidieron resucitar a Guy Fawkes en su historieta «completamente, con una de esas máscaras papel maché, capa y uno de esos sombreros canónicos [... para hacerlo lucir] muy estrafalario y [... darle la] imagen que se ha merecido todos estos años. No deberíamos quemar al tipo el cinco de noviembre, sino celebrar su intento de volar el Parlamento» (Figura XI).⁷⁷

⁷⁷ Alan Moore y David Lloyd, «*V for Vendetta*», Nueva York, DC Comics, 2005, p. 274.



X. Portada original de la historieta «V de *Vendetta*», donde se representa al personaje V con la máscara de Guy Fawkes (1988).



XI. Adaptación de la máscara Guy Fawkes de «V de Vendetta» para el filme del mismo nombre, dirigido por James McTeigue en el 2006.



XII. *Anonymous vengador y anarquista*, Anonymous; imagen digital, 2012

En «V de *Vendetta*», el personaje principal, quien se conoce simplemente como V, fue el único sobreviviente de uno de tantos experimentos clínicos que se llevaban a cabo en una Inglaterra fascista. V también sobrevivió un incendio a través del cual los científicos responsables de los experimentos clínicos intentaban deshacerse de todas sus víctimas y tuvieron que pasar varios años para que V reapareciera, aunque portando la máscara de Guy Fawkes, unos guantes, una capa larga, una peluca y un sombrero «canónico» para ocultar sus quemaduras; evidentemente, el sombrero canónico también hace referencia a la figura histórica de Guy Fawkes. Pues bien, V vuelve para vengarse y en «V de *Vendetta*» sí logra volar el Parlamento de Inglaterra junto con otros lugares clave para el gobierno fascista de Inglaterra. Así pues, el fanático religioso, víctima y mártir que fue Guy Fawkes en la vida real deja de existir en «V de *Vendetta*», y la unión de Fawkes y el personaje V, un anarquista inteligente, extremadamente fuerte y vengador, se transforma

en símbolo de *revolución, anarquismo y activismo* (al final de la historia, las acciones de V se convierten en agentes catalizadores que impulsan a la gente a levantarse en contra de su gobierno, pues éste no solamente ya no los representa sino que está literalmente acabando con ellos).

En *Anonymous vengador y anarquista* (Figura XII), el colectivo se representa de medio cuerpo como el personaje V de «*V de Vendetta*» y sostiene con su mano derecha una espada, símbolo comúnmente aceptado en el Occidente como de venganza, y con la izquierda una rosa roja, que en nuestra civilización tiene una trayectoria histórica muy larga como símbolo de amor. Sin embargo, la rosa en «*V de Vendetta*» también es símbolo de venganza y esperanza, pues en la historia Valerie, una de las compañeras de V en el laboratorio donde los dos eran sometidos a experimentos químicos brutales, escribió una carta de despedida que le entregó a V antes de morir asesinada ahí. En esa carta, Valerie escribió sobre su amor y las rosas, y sobre lo poco que éstas han llegado a significar en una sociedad tan disfuncional como la suya. Tras la recuperación de V, él comenzó a sembrar rosas en memoria a Valerie y como símbolo de esperanza, para que, tras la destrucción del gobierno corrupto que él se había propuesto llevar a cabo, éstas pudieran volver a ser importantes.

Al adoptar la máscara «recombinada» de «*V de Vendetta*», Anonymous adoptó su historia anarquista, revolucionaria y activista. Uno de los integrantes del colectivo Anonymous, Mike Vitale, lo describe de la siguiente manera:

Si has visto la película *V de Vendetta*, la escena final donde todos traen puesta la máscara de Guy Fawkes, esa parte es muy reminiscente de lo que Anonymous cree que Anonymous es. Queríamos representar el anonimato de alguna manera [...] la idea de que “ninguno de nosotros es tan cruel como todos nosotros”. Ahí tienes esa multitud de gente que son Anonymous y que van a pelear en contra de algo mayor y ganar.⁷⁸

Y ¿qué mejor manera de pelear en contra de tu adversario que con una sonrisa en tu boca? Peor que las representaciones hollywoodenses más siniestras y malignas, mucho peor, es ver a tu enemigo con una sonrisa perpetua que parece decir «soy yo quien va a ganar». La máscara sonriente de Guy Fawkes es la máscara de alguien que ya ganó su batalla o está determinado a hacerlo. Y eso es precisamente lo que Anonymous ha llegado a significar para sus adversarios: un colectivo triunfador y una «mente de colmena» tan impenetrable como invencible.

2.5 El legado importante de LulzSec: memes, poesía, arte ASCII, política y piratería

LulzSec es una palabra compuesta por las palabras lulz y sec; sec proviene de la palabra seguridad, o *security* en inglés, y lulz es una corrupción del acrónimo inglés *lol's*, que significa «carcajadas fuertes» (*laughing out loud's*). Así pues, el nombre de este grupo hacktivista se pudiera traducir como «La seguridad de las carcajadas fuertes».

LulzSec fue uno de tantos grupos hacktivistas cuyos integrantes también pertenecen al colectivo Anonymous, pero que en algún momento, y por un corto periodo de tiempo,

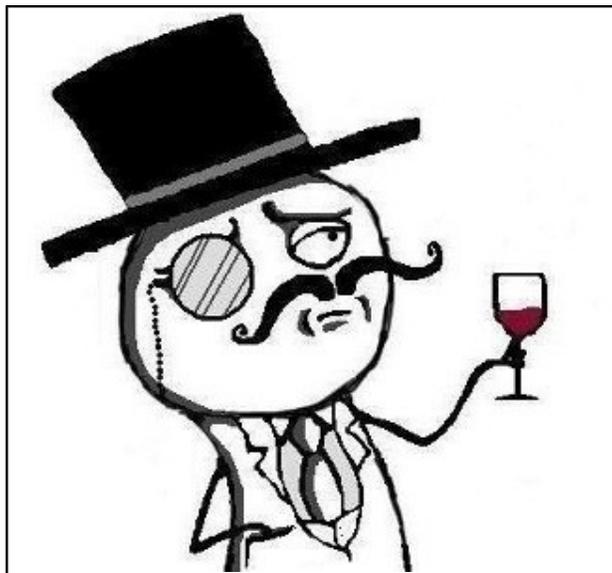
⁷⁸ Brian Knappenberger, «We Are Legion FULL», <<http://www.youtube.com/watch?v=SZJHYr8CZco>>.

deciden formar su propio equipo exclusivo para llevar a cabo una o varias hacktivities especiales que requieren de la discreción más cuidadosa. A pesar de sus importantes logros, el grupo LulzSec tuvo un final abrupto y lamentable: el grupo existió por solo dos meses, de mayo a julio de 2011.⁷⁹ El portavoz del grupo, conocido como Topiary, fue una persona bastante pública, pues incluso apareció en programas televisivos como *The Alyona Show*, hablando por *Skype* con su propia voz, aunque nunca revelando su verdadero nombre por supuesto, en representación del hacktivismo. Para la historia, Topiary, quien resultó no tener siquiera los 20 años de edad, será uno de esos personajes inolvidables, inteligente, chistoso y en ocasiones hasta noble.⁸⁰ Con un don de escritor y de artista (aunque él actualmente dice que le gustaría estudiar psicología), el papel de Topiary, quien además resultó ser un aprendiz y no un experto en informática, fue más que nada el de darle forma, cual artista, a la personalidad pública de LulzSec.

⁷⁹ El famoso escándalo de LulzSec se debió a que elementos del F.B.I. interceptaron a una de las figuras más importantes del grupo, el portorriqueño-estadounidense, Héctor Javier Monsegú, conocido como Sabú, en marzo de 2011, y lo hicieron trabajar como informante secreto durante meses para interceptar a través de él al resto de los integrantes de LulzSec. Es decir, el F.B.I. permitió que LulzSec llevara a cabo sus hacktivities («ilegales»), y quizá hasta contribuyeron en ellas, con el objetivo de arrestar a más gente y hacer de todos sus arrestos un ejemplo temible. Hasta el momento, y a través de Sabú, el F.B.I. y compañía han detenido y encarcelado en diversas partes del mundo a los siguientes hacktivistas (jovencitos todos, uno incluso menor de edad): Topiary (cuyo nombre real es Jake Davis), Anarchaos (Jeremy Hammond), Kayla (Ryan Ackroyd), Pwnsauce (Darren Martyn), Palladium (Donncha O'Cearbhaill), Ryan (Ryan Cleary) y T-flow (cuyo nombre aún no ha podido ser revelado puesto que el jovencito tiene apenas 16 años de edad). Aquí cabe destacar que, por su hacktivismo y unas cuantas desfachateces (comunes entre los jóvenes), algunos de estos jóvenes, si no es que todos, enfrentan condenas mucho mayores a la que enfrentaría un pederasta tras ser atrapado.

⁸⁰ Tras leer todas las historias que encontré sobre Topiary, y tras ver casi todas sus entrevistas, para mí es verdaderamente sorprendente descubrir que, a pesar de que su persona es tan noble como inteligente, él enfrenta cargos serios que lo podrían meter a la cárcel por muchos años. Para muestra del tipo de persona que es Topiary, les presento este ejemplo: una persona anónima, @Anon_E_Newman, probablemente algún policía federal encubierto (que ya antes le había enviado tweets parecidos para provocarlo), le envió el siguiente mensaje a Topiary el 12 de mayo de 2011: «Tan sólo considérame una espina en tu ano. ¡Espero que te dé hemorroides!»; a lo que Topiary respondió, «Te considero bloqueado en mi *Twitter*, ahora ya no volveremos a oír de ti nunca más. ¡Gracias por las historias chidas, hermano!».

Tanto la iconografía de LulzSec como sus comunicados de prensa, y hasta sus hacktividades, tienen un cierto estilo en común que parece hacerle honor al nombre del grupo: La seguridad de las carcajadas fuertes. Se dice que fue Topiary quien buscó y encontró entre su colección de imágenes una que fuera adecuada para el nombre del grupo y para su lema: «Lo hacemos por las carcajadas fuertes» (*We do it for the lulz*). Antes de ser elegida por Topiary como la personalidad del grupo LulzSec, los internautas más jóvenes conocían la imagen del caballero elegante como *Like A Sir* (*Como todo un caballero*) (Figuras XIII y XIV). Por su vestimenta y ademanes, podemos deducir que los modales de *Like a Sir* son siempre «victorianos». Es una figura seria, sí, y su cara inclusive luce displicente, pero sostiene en alto una copa de vino con su brazo izquierdo, como si celebrara algo, y guarda elegante y tranquilamente su mano derecha en el bolsillo de su saco, como si fuese éste un gesto relajado que dijera que este caballero está simplemente disfrutando de un buen momento.



XIII. *Like a Sir* o LulzSec, avatar de LulzSec (el supuesto autor de esta imagen es un usuario de ¡Cuánto Cabrón!, conocido ahí como Wberry); imagen digital, 2011



XIV. *Like a Sir* o LulzSec, avatar de LulzSec, Anonymous; imagen digitalizada, posiblemente de un dibujo hecho a mano, 2012

Se dice que *Like a Sir* apareció por primera vez en el 2011, en *¡Cuánto Cabrón!*, un foro virtual español de imágenes conocidas como Memes Cómicos Furiosos (*Raging Comic Memes*).⁸¹ En su libro, *El gen egoísta*, el teórico evolutivo Richard Dawkins acuñó la palabra meme (que a su vez es un acrónimo de las palabras memoria y mimesis) para referirse a todo aquello en el ser humano que no es hereditario (genético) sino aprendido, e.g., comportamientos o actitudes. En la informática, la palabra meme ha adquirido mucha popularidad últimamente y se relaciona con todo aquello que se propaga rápidamente en el Internet (imágenes, videos, chistes, correos electrónicos, etc.).

⁸¹ Efrain, «Feel Like a Sir: Part of Series on Rage Comics», Internet, enero de 2012, *Knowyourmeme*, mayo de 2012, <<http://knowyourmeme.com/memes/feel-like-a-sir>>.

Entonces, los Memes Cómicos Furiosos son imágenes muy populares, particularmente entre los internautas más jóvenes, y se dice que este tipo de memes, los «cómicos furiosos», también nacieron en 4Chan. Generalmente, los Memes Cómicos Furiosos son caras esquemáticas muy expresivas, que se pueden representar solas o con fotografías digitales y con mensajes cortos, con el propósito de representar visualmente uno de tantos temas determinados, como los temas «No me digas» y «Como todo un caballero», para hacer reír a la gente a través de ellas.⁸² Sin embargo, a pesar de que *Like a Sir* nació en el 2011 como un Meme Cómic Furioso de ¡Cuánto Cabrón!, ahora esta imagen difícilmente puede ser disociada de LulzSec: ahora y durante mucho tiempo en el Internet, *Like a Sir* es y será LulzSec.

El 10 de mayo de 2011, según el mensaje que el grupo envió a sus seguidores en *Twitter*, LulzSec decidió que adoptaría la canción «*The Love Boat*» (El bote del amor), como parte de su personalidad virtual. «*The Love Boat*» era el tema musical de un programa televisivo (del mismo nombre) que se transmitió en el canal ABC, en los Estados Unidos, durante las décadas de los 70 y 80. La apropiación de esta canción muy probablemente haya tenido que ver con el concepto de bote, aunque también la letra fue importante, pues algunas palabras clave en ella pudieron ser fácilmente sustituidas por sus homófonas para que concordaran con el nombre y la filosofía del grupo, como podemos ver en dos de sus tres versos:⁸³

⁸² Aunque estas imágenes son por lo general creadas desde cero por los integrantes del foro, para después compartirlas con sus compañeros dentro o fuera de éste, ya existen páginas *web* con programas especiales que le permiten a uno crear o «recombinar» su propio Meme Cómic Furioso a partir de modelos populares.

⁸³ Vid. *infra* págs. 83 y 84. LulzSec, «The Lulz Boat», Internet, 5 de junio de 2011, *Youtube* (*Some1inFNQ*), abril de 2012, <<http://www.youtube.com/watch?v=ckF5uWnx370>>.

<i>Love [Lulz], exciting and new</i>	Amor [Carcajadas fuertes], excitante y nuevo
<i>Come Aboard, we're expecting you</i>	Pasajeros a bordo, los hemos estado esperando
<i>Love [Lulz], life's sweetest reward</i>	Amor [Carcajadas fuertes], la recompensa más
<i>Let it flow, it floats back to you</i>	dulce de la vida
	Déjalo flotar, pues regresará a ti
<i>Love Boat [Lulz boat] soon will be</i>	El bote del amor [El bote de las Carcajadas fuertes]
<i>making another run</i>	pronto hará otro viaje
<i>The Love Boat [The Lulz boat]</i>	El bote del amor [El bote de las Carcajadas fuertes]
<i>promises something for everyone</i>	les promete algo a todos
<i>Set a course for adventure</i>	Comienza tu camino hacia la aventura
<i>Your mind, on a new romance</i>	Tu mente, en un romance nuevo

Así pues, la canción «El bote del amor» se convirtió en «El bote de las carcajadas fuertes» (*The Lulz Boat*) y algunos hacktivistas incluso subieron (y al parecer, siguen subiendo) a *Youtube* sus propios videos de la canción con la letra cambiada, cantada por ellos mismos e ilustrada con imágenes de LulzSec. Como era de esperarse, LulzSec después decidió que su bote virtual debería tener su propia imagen, así que construyeron uno empleando una técnica informática que se conoce como arte ASCII (Figura XV).



XV. *El bote de las carcajadas fuertes*, LulzSec; arte ASCII, imagen digital, 2011

Las imágenes creadas con la técnica arte ASCII, son imágenes creadas total y únicamente con los 128 caracteres informáticos del código de siete bits de ASCII.⁸⁴ Aquí es importante señalar que la técnica arte ASCII no es fácil, pues se requiere de tiempo, creatividad y, sobre todo, pericia informática para poder usarla, de tal manera que quien la usa lo hace por el placer original de hacer un *hack*, o sea, lo hace por el placer de hacerlo con una «astucia juguetona». Es decir, en los *hacks* y en el arte ASCII, no es tanto lo que se hace, sino el cómo se hace.

⁸⁴ Joan G. Stark, «The History of ASCII (Text) Art», Internet, s/f, *Web Citation*, mayo de 2012, <<http://www.webcitation.org/5klVZl8en#typewrite>>.

El bote de las carcajadas fuertes también es el bote de la piratería, actividad frecuentemente asociada con los *hackers* y hacktivistas. Sin embargo, y gracias a la tecnología informática, la *piratería* ahora es la causa que mueve a millones de personas en todo el mundo y que se entiende como «el derecho de compartir información con los demás». En efecto, ahora debemos entender la Piratería (con p mayúscula) como un movimiento internacional que se opone a las leyes injustas e irracionales que las transnacionales, como la industria cinematográfica-musical de Hollywood, impulsan y patrocinan: me refiero a las leyes SOPA y CISPA, y a todas las que escribieron ayer y escribirán mañana, que pretenden criminalizar la generosidad; esto es, pretenden convertir en crimen el que una persona comparta su información (sea ésta una canción, una imagen, un libro o un poema) con otra. Las últimas encuestas señalan que ya son 66 los países que cuentan con partidos políticos pirata, y en México el Partido Pirata Mexicano actualmente busca alinearse con el Partido Pirata de Suecia.

Los hacktivistas son responsables de mucha de la información que se ha diseminado en el Internet sobre las leyes SOPA y CISPA, y de hecho son ellos quienes aún hacen protestas virtuales y desfiguran los cibersitios de las transnacionales (Sony, Apple, etc.) que escriben, promueven o apoyan estas leyes. Aquí es importante señalar que el alcance del mensaje que Anonymous lanzó al mundo a través del Internet con información relacionada con las leyes SOPA y CISPA fue tal, y fue tanta la repercusión de sus ideas pro-Piratería, que integrantes del partido político polaco, Palikot, votaron en el Senado en contra de ACTA portando máscaras de Anonymous.⁸⁵

⁸⁵ *Vid. infra* p. 86.

Sin embargo, la Piratería no es la única causa que defienden los hacktivistas. Por ejemplo, cuando el canal estadounidense Public Broadcasting Service (PBS) presentó un documental sobre la organización periodística de WikiLeaks, titulado «*WikiRebels: The WikiLeaks documentary*» (Los RebeldesWiki: El documental WikiLeaks), muchas personas, incluyendo los integrantes de LulzSec, pensamos que PBS había sido muy injusto e irresponsable por la manera en que presentaron a WikiLeaks y al soldado Bradley Manning como criminales malintencionados. LulzSec protestó en contra del documental y desfiguró el cbersitio oficial de PBS cambiando el diseño original de éste por una de sus imágenes (Figura XVI).⁸⁶



XVI. Desfiguración del cbersitio oficial de PBS, LulzSec; 30 de mayo de 2011, imagen digital capturada de Zone-h

⁸⁶ Jack Mirkinson, «PBS Hacked Again By LulzSec In Retaliation For WikiLeaks Documentary», Internet, 31 de mayo de 2011, *The Huffington Post*, mayo de 2012, <http://www.huffingtonpost.com/2011/05/31/pbs-hacked-again-by-lulzs_n_868941.html>.

En la desfiguración del cbersitio de PBS, hecha por LulzSec, el señor LulzSec celebra su hacktivismo y lo acompaña su amigo, el *Gato Miau (Nyan Cat)*, que es un meme extremadamente famoso entre los internautas niños y adolescentes. La frase «Todo tu base son pertenece a» (*All your base are belong to*) también los acompaña, y ésta es otro meme muy popular en el Internet.⁸⁷ Entonces, el mensaje de LulzSec para PBS probablemente se deba leer, con ironía por supuesto, como «todo tu base son pertenece a LulzSec», y esto adquiere mucho *sentido* si tomamos en cuenta que el grupo «jakeó» su base de datos y pudo haber hecho lo que quisiera con ella. Pero no lo hicieron, la hacktividad de LulzSec fue tan clara como simbólica: ellos desfiguraron el cbersitio de PBS para protestar en contra de su documental.⁸⁸

⁸⁷ Esta frase proviene de *Zero Wing*, un videojuego japonés, y se volvió legendaria en los Estados Unidos por la manera tan pésima en que fue traducida del japonés al inglés (como traté de demostrar en mi traducción del inglés al español). Así, la frase rápidamente se convirtió en un meme y la razón de ello quizá tenga que ver con el hecho de que, a pesar de la obvia falta de elocuencia en los subtítulos del videojuego, los jóvenes muy probablemente lo hayan jugado muchas veces de todas maneras.

⁸⁸ LulzSec aprovechó «la oportunidad» para hacer un poco de publicidad y anunció su cuenta de Twitter en la parte inferior derecha de su desfiguración. Asimismo, el grupo dejó el siguiente mensaje: «¡Oye, Anonymous, escuchamos por ahí que estaban teniendo problemas!». Este último mensaje muy probablemente se haya referido a que Anonymous intentó pero no pudo desfigurar o «sacar del aire» el cbersitio de PBS, de tal manera que LulzSec intervino para ayudarlos.

III

El «espacio público» y el movimiento Software Libre: el hacktivista en el Internet



Integrantes del partido político Palikot, en Polonia, portan máscaras de Anonymous (Guy Fawkes) como protesta a la Ley ACTA; fotografía digital, 26 de enero de 2012.

Fuente: *WebProNews*, 27 de enero de 2012,

<<http://www.webpronews.com/acta-polish-guy-fawkes-2012-01>>

*«El punto no es exactamente atacarlos porque es divertido y decir: “Ah, mira, sí podemos hacerlo”. Estos cibersitios (sic) estaban en contra de WikiLeaks, nosotros apoyamos a WikiLeaks, apoyamos la información que WikiLeaks da, apoyamos la libertad de información y expresión, como ya dije. Y estos cibersitios (sic) habían retirado los fondos monetarios de WikiLeaks, estaban en contra de WikiLeaks y nosotros los hemos desconectado [...] Y como ya dije, estuvimos desconectando a Visa, MasterCard y Paypal por un buen tiempo, estas últimas, quién sabe cuántas, semanas o meses, especialmente ayer y hoy».*⁸⁸

**Hacker Jake Davis, mejor conocido como Topiary,
Integrante de Anonymous y LulzSec
(edad: 18 años)**

*«Picasso solía decir, “Los artistas buenos copian, los artistas grandes roban”, y saben, nosotros siempre hemos sido unos descarados cuando se trata de robar ideas grandes».*⁸⁹

**Steve Jobs,
Ex presidente ejecutivo de Apple**

3.1 El «espacio público»

En su recorrido histórico a través del surgimiento y desarrollo de la sociedad y el Estado burgueses, Jürgen Habermas señala que fue «bajo la luz de la esfera pública donde lo que existía se reveló, [donde] todo se hizo visible para todos».⁹⁰ Asimismo, para la transición histórica del feudalismo al Estado burgués, la mercancía y las noticias fueron dos

⁸⁸ Alyona Minkovski, «Anonymous hacker speaks of revenge for WikiLeaks & Julian Assange», Internet, 19 de diciembre de 2010, *YouTube, The Alyona Show, Russia Today (MarocFes)*, diciembre de 2010, <<https://www.youtube.com/watch?v=Oibmi6TQbdk&feature=related>>.

⁸⁹ Martyn Burke, «Pirates of Silicon Valley (Documentary)», Internet, 13 de octubre de 2011, *Youtube (Jumangee99)*, mayo de 2012, <<http://www.youtube.com/watch?v=HFg0YkQRB74>>.

⁹⁰ J. Habermas, *The Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry into a Category of Bourgeois Society*, p. 4.

elementos decisivos: «Estos elementos de las relaciones comerciales del capitalismo temprano, que son el tráfico de mercancías y las noticias, manifestaron su poder revolucionario únicamente en su fase mercantilista, en la que, simultáneamente con el Estado Moderno, las economías nacionales y territoriales asumieron sus formas».⁹¹

Quizá para nosotros sea difícil imaginarnos un mundo sin noticias ni un servicio postal, un mundo sin plusvalía, pero estos aspectos tan propios de nuestra realidad, junto con el «espacio público», también son productos del modernismo, y su aparición fue paralela a la de la sociedad burguesa. Dentro de todo esto, dos conceptos han sido fundamentales, yo diría que incluso determinantes, para nuestra actual concepción burguesa de vida: me refiero a los conceptos de privado y público. ¿Quién de nosotros no tiene algo que decir sobre estos dos conceptos? ¿Quién pudiera no asociar la palabra privado con propiedad y la palabra público con algo compartido? Pero algo muy curioso ha pasado con estos dos conceptos a través de los siglos, donde pareciera que su significado ha sido incluso invertido. En su libro, *The Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry into a Category of Bourgeois Society*, Habermas señala que en la Edad Media, las palabras noble y público eran sinónimos, pues solo la nobleza era digna de tener una presencia pública. En este punto debemos recordar que el poder que la nobleza ejercía sobre la plebe era sobre todo simbólico (la constitución también es un legado del pensamiento Moderno) y que, por ello, su «presencia pública» era importantísima; su poderío debía estar siempre «presente» frente al pueblo, y esto lo hacía la nobleza más

⁹¹ J. Habermas, *The Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry into a Category of Bourgeois Society*, p. 17.

que nada a través de sus insignias y escudos; es decir, lo hacía a través de sus re-presentaciones simbólicas. Por otro lado, Habermas señala que, al absorber el feudalismo las categorías legales alemanas y romanas, el concepto romano de privado se vinculó con el concepto alemán de común, de tal manera que el soldado común de antaño, al no tener rango ni poderes especiales, se decía que era un «privado».⁹²

De aquí que podemos decir que en el Occidente hubo un tiempo en el que el concepto de público se asociaba con lo excepcional y lo privilegiado, y el concepto de privado se asociaba con todo lo común, o lo que es lo mismo, con casi todo en la vida. Por supuesto, estas concepciones de vida tuvieron repercusiones legales y materiales concretas e importantes. A decir verdad, las revoluciones burguesas del siglo XVIII fueron posibles en una buena parte porque los nuevos burgueses, a través de sus «bienes privados» (mismos que fueron posibles solo a través de su magnífica ficción: la plusvalía), pudo verse a sí misma como una colectividad de sujetos privados con derechos y privilegios especiales; fue así que su visión «privativa» pondría en jaque la visión hasta ese entonces generalizada de una autoridad «pública» incuestionable. Asimismo, ha sido a través de los siglos, e impulsados una vez más por esta visión burguesa de vida (como veremos más adelante), que estos dos conceptos fueron cambiando de significado, de tal manera que ahora lo público es todo lo común (aunque solo para el Estado) y lo privado es lo privilegiado, lo excepcional (el Estado).

⁹² J. Habermas, *The Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry into a Category of Bourgeois Society*, p. 6.

3.2 La «opinión pública» versus el poder

Inicialmente, se suponía que el proyecto de modernización daría inicio a la nueva era de racionalización de la raza humana (la Ilustración), de la cual surgirían nuevos sujetos críticos y libres. Se suponía también que todo esto ocurriría a través de la «opinión pública», misma que tendría lugar en la esfera pública del Estado burgués: «La esfera pública burguesa pudiera ser concebida ante todo como la esfera donde la gente privada concurr[ía] como un público [...], y éste pronto alegó que la esfera pública regulaba desde arriba, en contra de las mismas autoridades públicas, al entablar con ellas un debate sobre las reglas generales que gobernaban las relaciones de una esfera privatizada, aunque públicamente relevante, de intercambio de mercancías y labor social».⁹³ La esfera pública, decían los intelectuales de la época como Immanuel Kant y Jean-Jacques Rousseau, sería el vehículo (y símbolo) más importante para la auto-determinación de la nueva sociedad burguesa, y consecuentemente del Estado burgués, pues sería ahí donde los nuevos sujetos privados tomarían libremente decisiones críticas, «justas» y en conjunto, a través de debates crítico-rationales. Obviamente, todo esto presuponía la paulatina multiplicación, el aumento, de los «espacios públicos» propiamente hablando, pues la revolución industrial del capitalismo temprano, producto en sí de la sociedad burguesa, daría lugar a mayores y mejores sociedades, y los pueblos se transformarían, todos ellos a través del tiempo, en grandes o pequeñas urbes.

⁹³ J. Habermas, *The Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry into a Category of Bourgeois Society*, p. 27.

Ya tenemos las urbes y las sociedades mayores, pero ¿dónde están, entonces, los «espacios públicos» que les corresponden? ¿Podemos hablar realmente de una «opinión pública» y de «espacios públicos», tal y como los imaginaron los grandes intelectuales que dieron inicio a nuestra actual Era Moderna? El problema aquí se encuentra en el centro mismo de la ideología burguesa, pues la manera en que ésta se entiende a sí misma como *seres autónomos con intereses privados que compiten entre sí*, aniquila la idea de un «espacio público» y crítico donde la toma de decisiones, *el consenso*, se lleva a cabo *de manera pacífica, justa y racional*, y por lo tanto, se aniquila a sí misma: «La esfera pública y política [de la burguesía] ya no [representa] la idea de una disolución del poder; en cambio, [sirve] para dividir; la opinión pública se convirtió en un límite de poder».⁹⁴

3.3 La transmutación del «espacio público» al Internet

En términos generales, podemos decir que la tecnología informática está compuesta de tres partes: el aparato con pantalla a través del cual el ser humano construye cosas (la computadora), el espacio virtual construido por y a través de cada una de nuestras computadoras, servidores y demás aparatos relacionados (es decir, el Internet), y los programas informáticos que hacen que todo esto funcione (el *software*). ¿Pero qué es el Internet? En su texto titulado, *The Hacker Crackdown*, Bruce Sterling define el ciberespacio como el «lugar» donde la conversación telefónica parece ocurrir. No es

⁹⁴ J. Habermas, *The Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry into a Category of Bourgeois Society*, p. 136.

dentro de tu teléfono, ese aparato de plástico en tu escritorio. No es dentro del teléfono de la otra persona, en alguna otra ciudad. El lugar entre los teléfonos. El espacio indefinido ubicado en algún lugar, donde ustedes dos, dos seres humanos, se encuentran y se comunican».⁹⁵ Es decir, el ciberespacio del Internet, también conocido como la realidad virtual o el mundo virtual del Internet, no tiene una presencia física *per se*.

Así pues, el Internet es ese espacio mágico de comunicaciones, transferencias y «realidades virtuales» que permitió que la tecnología informática levantara vuelo. En efecto, y como bien señaló McLuhan en su alucinante texto, *Understanding Media: The Extensions of Man*:

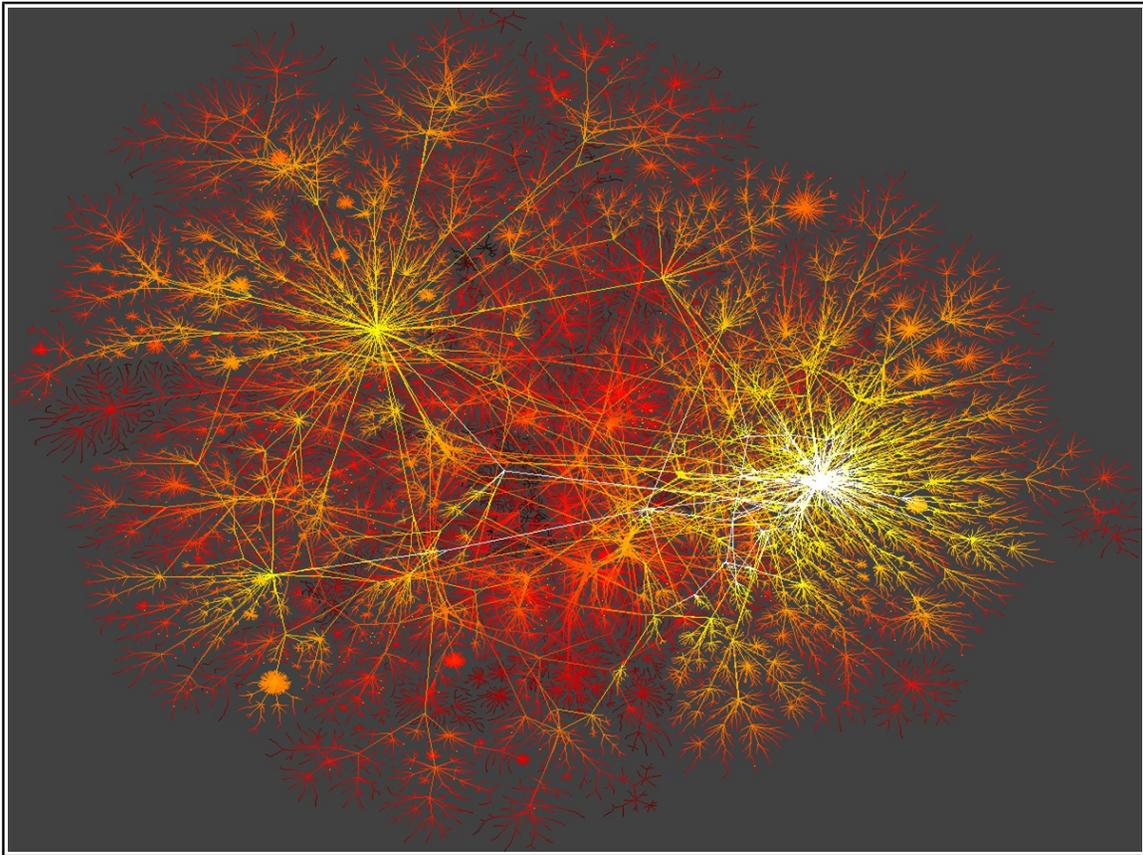
La tendencia del medio electrónico [informático] es crear un cierto tipo de interdependencia orgánica entre todas las instituciones de la sociedad [de tal manera que], mientras que las tecnologías anteriores (con la excepción del habla) habían en efecto extendido algunas partes de nuestros cuerpos, pudiera decirse que la tecnología electrónica ha **exteriorizado el sistema nervioso central** en sí, incluyendo el cerebro.⁹⁶

Pensar el Internet como un sistema nervioso, *como el sistema nervioso de todos los que en él participamos*, tiene mucho sentido, y por ello no debiera sorprendernos que en las primeras representaciones visuales del Internet (mismas que comienzan a aparecer apenas en estos días), más que un mapa, el Internet se asemeja de manera asombrosa al tejido nervioso de los humanos (Figura XVII). Así pues, frente a la estructura neuronal del Internet, la idea del rizoma de Deleuze y Guattari parece quedar corta.⁹⁷

⁹⁵ Bruce Sterling, *The Hacker Crackdown: Law and Disorder on the Electronic Frontier*, Nueva York, Bantman, 1993, Internet, 30 de agosto de 2011, Scribd, abril de 2012, <<http://www.scribd.com/doc/63563364/The-Hacker-Crackdown>>, p. 11.

⁹⁶ Énfasis de la autora. M. McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, p. 247.

⁹⁷ Gilles Deleuze y Felix Guattari, *A Thousand Plateaus: Capitalism & Schizophrenia*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1994.



XVII. Representación visual del Internet que muestra a los principales Proveedores de Servicio de Internet (ISP) de diferente color. Fuente: *Center for Complex Network Research (CCNR)*, Albert-László Barabási y Zoltán Toroczkai. Northeastern University y University of Notre Dame, imagen digital, 2007; Fuente: <http://www.nd.edu/~networks/Image%20Gallery/Large%20Images/caida2_lg%28brown%29.png>

El espacio del Internet es inmaterial, en efecto, inasible, pero también es contingente, en tanto que su existencia, desarrollo y permanencia dependen totalmente de nuestra participación. Es por eso por lo que nos es natural entender el Internet como un patrimonio cultural, como el «espacio público» de todos, y por eso ocurre también que casi todo en el Internet son intercambios sociales, y muchos de éstos son, literalmente, ejercicios de «opinión pública»: pensemos, por ejemplo, en los foros y los diarios *no-privados* (los famosos *blogs*), en *Facebook* y en *Twitter*. Por eso también, la llamada

«propiedad intelectual» ha sido una de las primeras categorías burguesas en entrar en crisis en nuestra era electrónica de intercambios binarios: la comunicación y el deseo de conocimiento son necesidades fundamentales en el ser humano, y mucho de lo que hacemos en el Internet es literalmente *compartir información*.

Sin embargo, la información también es poder y quizá nadie entienda mejor esta verdad que los que lo tienen. Por ello, no debería sorprendernos que la gente comienza a ver el Internet como «el quinto poder». Esta idea del Internet como «el quinto poder» nació en el 2003, cuando el periodista español, Ignacio Ramonet, publicó en el periódico *Le Monde* (edición española) que tras los tres poderes clásicos de la modernidad (el «poder ejecutivo», el «poder legislativo» y el «poder judicial»), y junto al más reciente poder de los medios masivos de comunicación («el cuarto poder»), el Internet llegó en quinto lugar para convertirse frente a los demás en «el quinto poder». Commander X, un hacktivista Anonymous muy conocido y respetado por sus compañeros (quien por cierto se encuentra actualmente peleando la demanda que el gobierno de los Estados Unidos interpuso en su contra por sus hacktividades), describe el poder de la informática de la siguiente manera:

Actualmente existe un argumento muy bueno que dice que probablemente somos la organización más poderosa en la Tierra. El mundo entero está actualmente siendo gobernado a través de la información. Nuestro mundo entero está siendo controlado y operado por los ceros y los unos invisibles que parpadean en el aire y parpadean a través de los cables que nos rodean. Así que, si eso controla a nuestro mundo, pregúntate ¿quién controla los unos y los ceros?: son los *geeks* y los *hackers* del mundo.⁹⁸

⁹⁸ Catherine Soylo, «Insider tells why Anonymous ‘might well be the most powerful organization on Earth’», Internet, 12 de mayo de 2012, *News National Post*, 12 de mayo de 2012, <<http://news.nationalpost.com/2012/05/12/insider-tells-why-anonymous-might-well-be-the-most-powerful-organization-on-earth/>>.

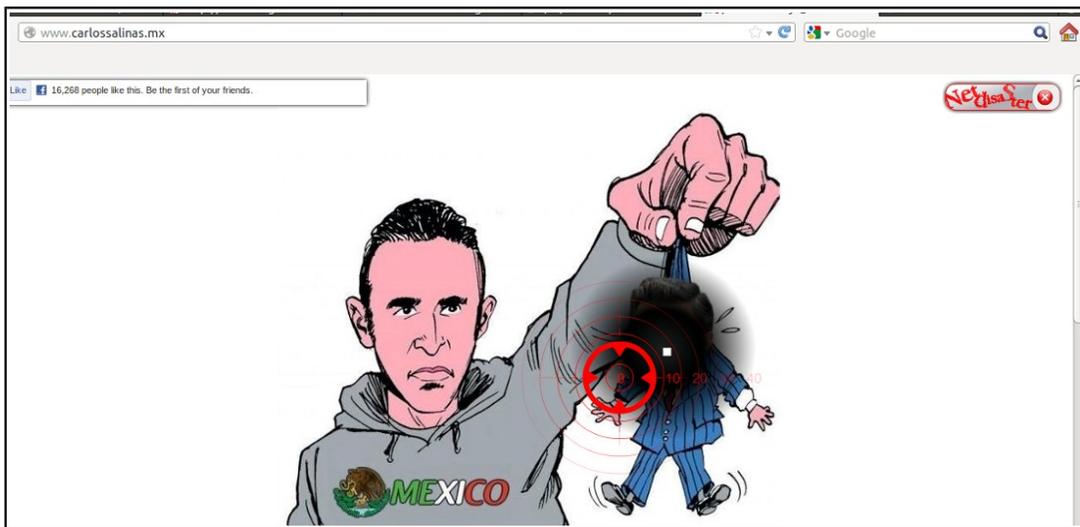
Los hacktivistas tienen el poder de la información en la medida en que pueden acceder a ella, y el hacktivismo significa justamente usar ese poder valioso de la información con el fin político de informar a los demás y de expresar «opiniones públicas». Cuando, por ejemplo, el 29 de septiembre de 2012, el grupo Anonymous decidió desfigurar el cbersitio de Carlos Salinas de Gortari, lo hicieron como protesta a lo que muchos, incluyendo estos hacktivistas, consideramos fue un fraude electoral en México.⁹⁹ La imagen de la desfiguración incluye un mensaje político, claramente en protesta a las elecciones presidenciales del 2012 en México y abiertamente en contra de Enrique Peña Nieto, «el presidente electo». Asimismo, la imagen debe ser interpretada como una protesta del público mexicano, o por lo menos de una buena parte del público mexicano, en tanto que representa a un joven (de apariencia mexicana) que porta una sudadera con el escudo mexicano y la palabra México. En la desfiguración del cbersitio de Salinas de Gortari, el joven sostiene con su mano izquierda, cual animal pequeño e indeseable, a Enrique Peña Nieto, y nos dice: «Esta porquería no es mi presidente» (Figura XVIII).

⁹⁹ Carlos Salinas de Gortari y Enrique Peña Nieto son integrantes del Partido Revolucionario Institucional (PRI) en México, y mucho se ha dicho sobre una posible confabulación ilícita entre estos dos políticos. Es decir, muchos pensamos que Peña Nieto realmente no ganó la mayoría de los votos presidenciales en las elecciones del 2012 en México, y que actualmente él es el «presidente electo» de este país en parte por las intervenciones ilícitas de Salinas de Gortari.



XVIII. Desfiguración del cbersitio de Carlos Salinas, <www.carlos salinas.mx>, Anonymous, 10 de septiembre de 2012; imagen digital interactiva, reconstruida por la autora a partir de varias capturas de pantalla de *Zone-h*,

Esta desfiguración, a diferencia de la gran mayoría de las desfiguraciones de ciber sitios, fue interactiva: en lugar de cursor tenía un puntero láser de arma que al posicionar sobre el blanco deseado (Peña Nieto) y presionar el ratón sobre éste, una bomba monumental (con sonido, además) caía sobre Peña Nieto dejando además un hoyo negro donde antes había habido un político (Figuras XIX y XX).



XIX. Detalle de la desfiguración de www.carlossalinas.mx, Anonymous, 10 de septiembre de 2012; imagen digital interactiva



XX. Detalle de la desfiguración de www.carlossalinas.mx, Anonymous, 10 de septiembre de 2012; imagen digital interactiva

Cabe destacar que la desfiguración anterior es un caso excepcional, pues el ex presidente de la República Mexicana no tiene un ciber sitio propio (¡ninguno!), así que el ciber sitio que en verdad *jakearon*, el <www.carlossalinas.mx>, pertenece a un pintor mexicano, de nombre Carlos Salinas. Este dato curioso probablemente se pudiera explicar de varias maneras, pero debemos recordar, una vez más, que el hacktivista es un sujeto sumamente calculador y detallista, de tal manera que la única explicación que me parece válida es pensar que el hacktivista entiende perfectamente bien que sus protestas, como la de desfigurar un ciber sitio en este caso, son valiosas sobre todo como actos simbólicos de protesta. La desfiguración del <www.carlossalinas.mx>, de Carlos Salinas, cumple su función simbólica de protestar en contra del ex presidente Salinas de Gortari.

3.4 La pérdida de las «metanarrativas» en la posmodernidad, el discurso «paralógico» del hacktivismo y el contraataque del «cuarto poder»

La posmodernidad es un fenómeno tan reciente y tan ligado a la transformación de la base económica en el Occidente (al capitalismo transnacional), que hoy por hoy aún no podemos definir con exactitud qué es o cómo se manifiesta. Algunos autores la desmienten (Jürgen Habermas), otros quisieran poder dirigirla (Rosalind Krauss), y muchos más escriben sobre la posmodernidad desde su propio campo, enriqueciendo así el conocimiento que tenemos hasta ahora sobre ella. Tal es el caso de Jean Francois Lyotard, quien en su texto *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*, trabaja el tema de la posmodernidad como el estado en el que actualmente se encuentra el

conocimiento en las sociedades «postindustriales», que es como él la entiende.¹⁰⁰

Para Lyotard, el conocimiento se puede entender como la suma de dos tipos distintos de conocimiento: el conocimiento científico y «la narrativa». Asimismo, Lyotard señala que ambos conocimientos, el científico y la narrativa, también son discursos, en tanto que operan a través del lenguaje. Sin embargo, y a diferencia de la narrativa, para que el conocimiento científico pueda ser aceptado como tal, primero debe satisfacer un número determinado de condiciones. En este sentido, el conocimiento científico opera como un «metadiscurso», en palabras de Lyotard, pues demanda que «un solo juego lingüístico, la denotación, se retenga y que los demás sean excluidos».¹⁰¹ Asimismo, Lyotard argumenta que el «discurso narrativo» es todo aquel tipo de conocimiento que no es «científico», y podemos decir que esto se debe a que la narrativa es un discurso *abierto* y cultural que permite una amplia gama de lo que Lyotard llama «juegos de lenguaje»: es decir, el conocimiento «narrativo» puede ser entendido, interpretado y manejado de muchas maneras. Asimismo, podemos decir que las capacidades de apertura y elasticidad de la narrativa le permiten a la gran mayoría de los seres humanos participar en ella, de tal manera que puede fungir como instrumento de unificación y regulación social.¹⁰² Así pues, podemos hablar de las narrativas comunes y cotidianas, y de las «metanarrativas», como lo fueron la Ilustración y el Cristianismo, por ejemplo.

¹⁰⁰ Jean Francois Lyotard, *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1984.

¹⁰¹ *Ibíd.*, p. 25.

¹⁰² *Ibíd.*, p. 22.

Por otro lado, Jean Francois Lyotard argumenta que el tipo de conocimiento que solía predominar en el Occidente pre-Moderno (y que actualmente predomina en las sociedades precapitalistas y capitalistas tempranas), es el «discurso narrativo», y que a diferencia de esto, lo que actualmente predomina en el Occidente es el conocimiento científico. Para Lyotard, la «condición posmoderna» hace evidente justamente la pérdida de las «metanarrativas» en el Occidente.

Una vez anuladas las «metanarrativas» en nuestra civilización occidental, ¿dónde se puede encontrar ese vínculo social que antes unía a la gente? ¿Cómo se puede lograr el verdadero consenso?, ¿dónde encontrarlo? Aquí, Lyotard hace mención de la «opinión pública» sobre la que tanto ha escrito Jürgen Habermas, pero, a diferencia de Habermas, él no la ve como algo positivo o relevante. No obstante, y a pesar de que Lyotard ve como única solución la «paralogia», que es un término acuñado por él mismo y que significa algo así como ir más allá de la forma establecida de pensar, tanto él como Habermas ponen de manifiesto la importancia del diálogo, que a su vez requiere tanto de la presencia de un público capaz de emitir juicios crítico-rationales como de un «espacio público» donde se pueda llevar a cabo libremente esta tarea social.

Casi todo en el Internet califica como un «espacio público» *informático*, y quizá por ello para el hacktivista la información, el diálogo y la «opinión pública» son tan naturales como importantes. El sujeto hacktivista es un ser privilegiado justamente por ser un sujeto que, a diferencia del resto de nosotros («los mortales»), tiene un dominio sólido de

la tecnología informática, de tal manera que ésta se convierte para él en una herramienta verdaderamente útil y beneficiosa. Asimismo, «el flujo libre de información» le permite al hacktivista conocer la realidad desde múltiples puntos de vista, y esto a su vez lo convierte en un ser «*paralogos*» que entiende la realidad, y aquí estoy siguiendo a Lyotard, por encima de lo que actualmente opera como el *statu quo*. *La libertad de expresión, comunicación e información* que el hacktivista encuentra en el «espacio público» del Internet se convierte para él en algo sumamente importante, y de esta manera se convierte en su «metanarrativa»: la idea de que «la información quiere ser libre». En efecto, el conocimiento «paralógico» de los hacktivistas eventualmente se convierte en su discurso, su «metanarrativa», y todo esto produce en ellos una verdadera cohesión social, mucho más real que la impuesta por la mercancía.

El «espacio público» es una cualidad inherente al Internet y suprimir esta cualidad equivaldría a cancelar muchos de los derechos que actualmente tenemos en los «espacios públicos» del mundo físico. Sin embargo, los ideólogos de derecha ya intentan re-definir y re-pensar la idea del «espacio público como un derecho constitucional inalienable». En su libro *Non-Places: An Introduction to Supermodernity*, Marc Augé maneja el concepto de «no-lugares» para referirse a todos aquellos lugares efímeros de la «supermodernidad» (término acuñado por él mismo en este libro para referirse a la posmodernidad): esto es, los espacios de circulación, consumo y comunicación.¹⁰³ Pero, ¿qué no se supone que son precisamente estos espacios, «no-lugares» según Augé, los más importantes para una sociedad racional precisamente por ser espacios (esto es, lugares) y por ser del público?

¹⁰³ Marc Augé, *Non-Places: An Introduction to Supermodernity*, Nueva York, Verso, 2008, p. viii.

¿Cómo hablar de «opinión pública» cuando ya no existen los «espacios públicos» que le corresponden sino los «no-lugares»? ¿No se supone que son precisamente este tipo de lugares públicos los que debemos rescatar? Augé no lo piensa de esta manera, sino que, al contrario, tras lo que considero es el resultado de un torcimiento del pensamiento del autor muy peculiar e interesante, él argumenta que «si un lugar puede ser definido como relacional, histórico y concerniente a la identidad, entonces un espacio que no puede ser definido como relacional, histórico, o concerniente a la identidad será un no-lugar».¹⁰⁴

Dentro de los enemigos de la «esfera pública» también tenemos a reaccionarios, como Paul Virilio, que quisieran ver el Internet desaparecer de la faz de la tierra. En su texto, *La bomba de información (The Information Bomb, 1998)*, Virilio incluso se atreve a declarar que los derrumbes de la bolsa de valores no se deben a la corrupción y avaricia capitalista, sino precisamente a la rapidez con la que la gente ahora tiene acceso a la información:

No estamos viendo el «fin de la historia», sino que estamos viendo el fin de la geografía. Mientras que, hasta la Revolución Industrial del siglo decimonónico, los intervalos de antaño producían distanciamientos auspiciosos entre las distintas sociedades, en la actual era de la revolución de transmisión, la incesante respuesta a las actividades humanas está generando la amenaza invisible de un accidente que está ocurriendo en esta interactividad generalizada – un accidente del que el derrumbe de la bolsa de valores pudiera ser un síntoma.

[...]

Después de la primera bomba, la bomba atómica, la cual era capaz de usar la energía de la radioactividad para destrozarse la materia, el espectro de una segunda bomba nos acecha al final de este milenio. Ésta es la bomba de información, capaz de usar **la interactividad de la información** para romper la paz entre las naciones. «En el Internet existe una tentación permanente para participar en el terrorismo, y es fácil causar daños con impunidad», declaró **un ex hacker que ahora es el director de una compañía**.¹⁰⁵

¹⁰⁴ M. Augé, *Non-Places: An Introduction to Supermodernity*, p. 63.

¹⁰⁵ Énfasis de la autora. Paul Virilio, *The Information Bomb*, Nueva York, Verso, 2005, p. 9, Internet, 22 de febrero de 2011, *Scribd (Usuario anónimo)*, mayo de 2011, <<http://www.scribd.com/doc/49289291/The-Information-Bomb>>.

Sin embargo, todos estos intentos de controlar y limitar el «espacio público» del Internet, debemos entenderlos por lo que en realidad significan: «el cuarto poder» está contraatacando al «espacio público» del Internet porque éste lo ha puesto en *jaque*. En efecto, «el cuarto poder» de los medios de comunicación no significa más que una cosa: es el control, limitación y manipulación de la información; el Internet es justamente lo contrario. «El cuarto poder», en sus últimos intentos por recuperar ese «espacio» perdido, el medio a través del cual los que tenían el poder solían dirigirse al público unidireccionalmente para presentarle lo que en algún momento se llegó a llamar equivocada e injustamente la «opinión pública» «representativa» o el «comunicado oficial», pelea a través del lenguaje: es decir, pelea con información. Por ejemplo, Alexandra Samuel-Whitney (politóloga de la Universidad de Harvard), como muchas otras personas, propone que algunas de las actividades de los hacktivistas pueden ser «transgresivas», e incluso se atreve a equiparar ciertos tipos de hacktivismo con el terrorismo, llamándolos actos «ciberterroristas».¹⁰⁶ Equiparar el activismo, virtual o no, con la violencia y la muerte implícita en el terrorismo (palabra muy tergiversada, por cierto, en el Occidente desde décadas atrás, como podemos observar en este caso) es *absolutamente irresponsable e injusto* de su parte, además de ser irracional, puesto que en efecto ambas acciones son mutuamente opuestas y excluyentes.

¹⁰⁶ A. Samuel-Whitney, «Hacktivism and the Future of Political Participation», pp. 4 y 16.

3.5 El hacktivismo es la lucha por la re-conquista del «espacio público» y la «opinión pública» (crítica)

Una de las imágenes mejor conocidas del colectivo Anonymous es *Anonymous y el mundo* (Figura XXI). Esta imagen se compone de un círculo, que muy posiblemente la identifique como un emblema más que como una mera imagen (más) del colectivo, dentro del cual se representa a una figura humana con cabeza de signo de interrogación, de frente y medio cuerpo, en frente o afuera del planeta Tierra, mismo que aparece enmarcado con una media corona de laureles. La imagen *Anonymous y el mundo* es en sí muy esquemática, especialmente si tomamos en cuenta que la Tierra es representada simplemente como un círculo con lo que pudieran ser coordenadas o, como trataré de demostrar en las siguientes líneas, una cárcel.



XXI. *Anonymous y el mundo*, Anonymous; imagen digital, 2010

En nuestros días, es común observar representaciones del planeta tierra de maneras muy similares a la que vemos en *Anonymous y el mundo*, como un círculo con coordenadas. ¿Por qué? Sería igual de sencillo representar la Tierra como un globo azul (después de todo, el mar cubre el 71% de la superficie terráquea), o como un globo azul con un mapa esquemático de los cinco continentes planetarios (o de los que se prefieran), o como un globo con personitas o árboles alrededor de él, como recuerdo yo que solían representarse en el pasado. ¿Por qué, entonces, esta preferencia actual por la representación visual de la Tierra como un globo vacío con coordenadas? Considero que la respuesta tiene que ver precisamente con esto que hemos venido tratando desde el principio, que es el actual modo de producción capitalista *transnacional*, y lo importante que es para él la producción, distribución y consumo de mercancías en todo el planeta. Es decir, nuestro mundo parece achicarse día a día y la ciencia y el capitalismo tienen mucho que ver aquí, pues para ambos conocer el mundo en el que vivimos es fundamental: para la ciencia lo es porque así genera conocimiento (ese, por lo menos, es su discurso oficial), y para el capitalismo lo es porque así puede explotarlo y controlarlo mejor.

Las coordenadas en el globo terráqueo representan la navegación y la vinculación de mapas (y de puntos en los mapas), eso es cierto, pero también representan ubicaciones exactas, vigilancia y control. ¿No es por ello que las compañías de seguridad, como la compañía Unity Resources Group (que es una de tantas *compañías militares privadas y legales*), suelen emplear como emblemas imágenes de globos con coordenadas? (Fig. XXII)



XXII. Emblema de la compañía, Unity Resources Group; imagen digital, 2012

Fuente: <<http://www.unityresourcesgroup.com/>>

¿Y no es por ello también que el emblema de la Compañía transnacional por antonomasia, el Banco Mundial, es un globo terráqueo con líneas verticales y horizontales? (Fig. XXIII) En términos económicos (y por lo tanto, en términos de control), el planeta es prácticamente suyo, ¿por qué no habría de representar a *su planeta Tierra* tras una cerca, o, mejor aún, tras una reja?



XXIII. Emblema del Banco Mundial; imagen digital, 2012.

Fuente: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/b/bd/World_Bank_Logo.svg>

Así pues, considero que la actual representación esquemática del planeta Tierra como un globo vacío con coordenadas, tan de moda en los emblemas de las compañías

transnacionales y de vigilancia, es realmente el símbolo de una cerca que demarca y limita la entrada a sus espacios (propiedades) privados y las rejas de la cárcel de vigilancia y control humanos de la que nos habló George Orwell en su (¿profético?) texto, 1984. Es por ello que para el colectivo Anonymous el «*Big Brother*» es un tema recurrente y razón importante de su *vendetta*, y es por ello también que Anonymous, la figura con cabeza de signo de interrogación en *Anonymous y el mundo*, se representa fuera de esa cárcel.

La Tierra es importante para Anonymous, el colectivo en sí es más político de lo que se imagina ser, y lo es al punto en que lo representa con una corona de laureles. ¿Pero quién es Anonymous en nuestra imagen? El colectivo se representa de traje blanco (aunque en otras versiones, su traje es negro), a pesar de que sus integrantes dicen ser *pro- pizza y anarquismo*. Asimismo, la pose de nuestra figura no pudiera ser más formal: es una pose erecta y firme, tiene sus brazos doblados cómodamente detrás de su espalda, y por ello inspira seguridad y confianza de una manera muy similar a como suelen hacer los hombres de negocios en sus propias representaciones. ¿Será que Anonymous quiere proyectarse en *Anonymous y el mundo* como un banquero? Si retomamos nuestra interpretación anterior del planeta Tierra como una cárcel privada, y de cómo Anonymous se representa fuera de ella, entonces la idea del colectivo representándose como un negociante tiene mucho sentido.

En *Anonymous y el mundo*, el colectivo evita darle una fisonomía y una identidad específicas a su imagen al representarla sin cabeza, aunque sí le da, una vez más, un género, el masculino. Es muy probable que esto se deba a que a los hacktivistas no les interesa operar dentro del *statu quo*, el discurso «políticamente correcto» que dice que debemos proyectar siempre una «equidad de género», de tal manera que, en tanto que la mayoría de los hacktivistas son hombres, les parece natural representarse a través de figuras masculinas. Ahora bien, será interesante observar los cambios de género en sus representaciones visuales una vez que la mujer se haya posicionado firmemente en el *campo de batalla hacktivista*. Por otro lado, la figura de Anonymous sin cabeza, sin duda alguna, tiene que ver con su rechazo total y definitivo a la idea de una figura rectora que dirige desde arriba, o desde afuera, sus acciones y pensamientos. Esto es algo que el colectivo repite públicamente una y otra vez; el colectivo dice estar en contra de las connotaciones implícitas en el concepto de «oficial», y se dice ser anarquista en su forma de gobierno y de pensar. Así pues, donde debiera ir su cabeza, Anonymous puso un signo de interrogación, símbolo de su anonimato y característica esencial del hacktivismo. No obstante, considero que es a través de este símbolo que Anonymous también se transforma en el enemigo del *Estado transnacional*, en tanto que el colectivo se representa fuera del sistema, fuera de la cárcel que vigila y controla al planeta Tierra, pero al mismo tiempo se representa como uno de ellos, como *uno entre ellos*, o lo que es lo mismo, como un hombre de negocios: *serio, formal y eficiente*. El signo de interrogación en *Anonymous y el mundo* pareciera convertir la imagen en pregunta, en la pregunta «¿quién soy?». Así pues, el mensaje de Anonymous en *Anonymous y el mundo*

pudiera leerse de la siguiente manera: «Estoy entre ustedes, me comporto como ustedes, sin embargo, *no soy como ustedes*, soy el anónimo que vino a acabar lo que ustedes comenzaron, y no podrán encontrarme».

Anonymous sí está luchando una pelea en contra del nuevo Estado policiaco. En la imagen *Tus mentiras patéticas* (Figura XXIV), por ejemplo, el mensaje que aparece junto a la máscara de Anonymous declara: «Tus mentiras patéticas *versus* nuestras carcajadas fuertes [*lulz*] y épicas. Nos encanta esta pelea».



XXIV. *Tus mentiras patéticas*, Anonymous; imagen digital, 2012

El efecto de claroscuro en *Tus mentiras patéticas* hace que la máscara de Anonymous, que es también símbolo de su ocultamiento, parezca salir de la oscuridad, y quizá este efecto pictórico sea aquí más relevante y simbólico que nunca. En efecto, el claroscuro en

Tus mentiras patéticas es símbolo de la «oscuridad» en la que el hacktivista debe permanecer la mayoría del tiempo, pues él existe y trabaja primordialmente en lo que se conoce como la *Deep Web* (la red profunda) del Internet, también conocido como el *Dark Internet* (el Internet oscuro), que son lugares del Internet *oficialmente inaccesibles* precisamente porque acceder a ellos constituye un acto criminal. Es decir, la *Deep Web*, que muchos piensan es el término que mejor engloba todos estos lugares extraoficiales del Internet, contiene información tan valiosa para el Estado que éste invierte muchísimo dinero y recursos por mantenerlos fuera del alcance del público; entrar a la *Deep Web* equivale a que la Oficina Federal de Investigación de los Estados Unidos (el FBI), e independientemente de dónde esté uno accediendo a ella, nos localice, nos grabe y siga todos nuestros movimientos virtuales.

Sin embargo, quizá lo más irónico de *Tus mentiras patéticas* es que, la cuenta oficial de Anonymous Hispano (@anonopshispano) en *Twitter*, que es donde se publicó originalmente la imagen, fue clausurada «por *Twitter*» el 15 de septiembre del 2012 sin razón alguna. Tuve la oportunidad de presenciar dicho acto, así como también de leer las cartas que Anonymous Hispano le escribió a *Twitter*, y las respuestas que la compañía encargada de manejar este servicio virtual de microblogging les escribió, y ésta, hasta el momento, es incapaz de producir una razón *legal* que *justifique* la clausura, cosa que ellos prometen nunca hacer. Hasta el momento, la cuenta <<https://twitter.com/AnonHispano>> sigue cerrada.

Así pues, para la sorpresa de muchos, el Internet terminó siendo incluso lo que prometieron cínicamente que sería los ideólogos de derecha. En su libro, *The Pearly Gates of Cyberspace: A History of Space from Dante to the Internet*, Margaret Wertheim cita al ex vicepresidente de los Estados Unidos, Al Gore, quien en su campaña presidencial de 1996 declaró que el ciberespacio sería:

La cura del declive democrático de los Estados Unidos. Ya no tendr[án] los ciudadanos que sentirse fuera del proceso gubernamental [...] ahora, vía el milagro del módem, todos podr[án] participar en las discusiones públicas [...] En el ciberespacio, llevar[emos] a cabo una verdadera democracia, el sueño que [...] falló tan evidentemente en nuestras comunidades físicas.¹⁰⁷

3.6 El movimiento Free Software en el espacio público del Internet

El *hacker* y científico informático, Richard Stallman, ha sido llamado desde «genio informático» hasta «el último de los verdaderos *hackers*», y con justa razón.¹⁰⁸ En 1983, Stallman inició el exitoso sistema operativo Ubuntu/GNU. Asimismo, Stallman ha dedicado su muy productiva labor profesional al movimiento *Free Software* (o movimiento Software Libre, como también se le conoce) que nació de la Fundación Free Software que él inició en 1985. En términos prácticos y muy generales, el movimiento *Free Software* parte de la siguiente premisa: todo en la informática es, en su nivel más esencial, un código. El código es en sí una serie de instrucciones que hace que el aparato informático (sea éste un iPhone, una computadora o un satélite) funcione de determinada

¹⁰⁷ Margaret Wertheim, *The Pearly Gates of Cyberspace: A History of Space from Dante to the Internet*, Nueva York, W.W. Norton & Company, Inc., 1999, p. 289.

¹⁰⁸ Este último elogio proviene del libro de Steven Levy, *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*, donde el autor incluso le dedicó un apartado especial a Richard Stallman: «El último de los verdaderos *hackers*».

manera. En un principio, antes de que interviniera la «inversión privada» en la tecnología informática, *todos* los códigos eran «libres»; es decir, uno podía acceder al código fuente del programa del aparato que fuera, uno podía leerlo, analizarlo, criticarlo, mejorarlo, *cambiarlo* (quitarle y ponerle), y compartir el «nuevo código» con todos los demás. De aquí que la tecnología informática, en tanto que era *mejorada* (o «actualizada», como se le conoce actualmente a este «proceso») por todos los que en ella participaban, se disparó exponencialmente. Unos eran más creativos que otros, y ellos, al momento de *mejorar* el código fuente, quizá le añadían más funciones, o hacían que las funciones que ya existían fueran más divertidas. Otros eran más prácticos y quizá intervenían el código fuente haciendo que éste fuese más eficaz o más veloz. Pero, una vez que la inversión privada *entró* al mundo de la informática, esto que hacían los *hackers* de mejorar los códigos fuente, porque les era natural y lógico, se hizo ilegal. *De hecho, fue la inversión privada (personas como el propio ex-CEO de Apple, Steve Jobs, que se sabe hizo todas estas cosas y más durante sus años como estudiante universitario), quien decidió y declaró que abrir y cambiar los códigos fuente de cualquier aparato informático es un crimen.* La inversión privada, el poder y el dinero de las transnacionales, es responsable de que ahora no tengamos acceso a ninguno de los códigos fuente de ningún aparato informático, y si lográramos tan solo acceder a ellos estaríamos cometiendo un acto ilícito. *El movimiento Free Software inició justamente como un movimiento que se opuso a la criminalización del acto de abrir y cambiar los códigos fuente de la informática.*

No obstante, la verdadera preocupación de personas éticas como Richard Stallman tiene que ver con el hecho de que no sabemos exactamente qué es lo que están haciendo estas compañías transnacionales con nuestros aparatos informáticos. Es decir, una vez oculto e inaccesible el código fuente, el «dueño» del código (es decir, las compañías transnacionales), puede hacer que el código haga lo que se les antoje sin que nosotros nos demos cuenta. Aquí debemos recordar que por cada proceso que vemos ocurrir en la pantalla de nuestra computadora portátil, por ejemplo, muchos más están ocurriendo sin que nos demos cuenta. Y ahora que todos los códigos fuente de casi todos los programas informáticos están cerrados y ocultos, *¡con la excepción del trabajo producido bajo el movimiento Free Software!*, los seres humanos en todo el planeta estamos prácticamente a la merced de la «bondad» de las transnacionales.

De aquí que podemos decir que la fundación de Stallman, así como el movimiento internacional que ésta ha desatado, el movimiento *Free Software*, también luchan por mantener el Internet, y todo lo que hace que éste funcione, «público». Richard Stallman lo explica de la siguiente manera:

Si compras o incluso consigues una copia gratis de un programa patentado [*proprietary*], tú no controlas lo que hace, y este programa frecuentemente está diseñado de tal manera que te maltratará. Es muy común entre los usuarios de programas informáticos patentados tener programas informáticos maliciosos

[...]

Microsoft Windows tiene componentes maliciosos, tiene componentes que espían al usuario, componentes que restringen al usuario (éstos se conocen como esposas digitales), y puertas traseras oficiales a través de las cuales, Microsoft, por ejemplo, puede cambiarlo todo remotamente. El sistema operativo Mac tiene esposas digitales oficiales que restringen al usuario: sus recientes productos Apple, las llamadas cosas «i», tienen [...] componentes de espionaje, esposas digitales oficiales, las más asquerosas de todas, y una puerta trasera oficial. Flashplayer, que es un programa informático gratis pero no libre,

tiene componentes de vigilancia y esposas digitales. La mayoría de los teléfonos celulares transmitirán tu ubicación, si se les ordena que lo hagan remotamente: ése es un componente de vigilancia y una puerta trasera al mismo tiempo.¹⁰⁹

Más adelante, Stallman habla de la amenaza quizá más peligrosa de todo esto:

Las agencias gubernamentales deben insistir en usar únicamente programas informáticos libres [*free software*] por el propio bien de la soberanía informática del Estado. Si una agencia del Estado usa un programa no-libre, esto significa que una entidad privada tiene el control informático del Estado: esto no debe ser así.¹¹⁰

Es decir, si el gobierno de México trabaja con computadoras Apple o Microsoft, cuyos códigos fuente están todos patentados, cerrados y ocultos, es muy probable que el gobierno mexicano esté siendo sometido a un espionaje constante y sistemático. Y en la era informática en la que vivimos, quien tiene la información primero es quien gana.

Por otro lado, el movimiento *Free Software*, se relaciona de manera sorprendente con la ética de los estudiantes *hackers* del instituto MIT. En su texto, *Hackers: Héroes de la revolución informática*, Steven Levy nos dice que los *hackers* del Tech Model Railroad Club del MIT llegaron a relacionarse de una manera tan peculiar entre sí y con la tecnología informática, que si se tuviera que determinar su ética, «La ética del *hacker*», ésta consistiría de las siguientes reglas:

1. El acceso a las computadoras —y a todo lo que te pueda enseñar algo acerca de la manera en que el mundo funciona— deberá ser ilimitado y total. Cede siempre a la imperativa de «échale una mano»;
2. Toda la información debe ser libre;
3. Desconfía de la autoridad — Promueve la descentralización;

¹⁰⁹ Aleksandr Gurnov, «Richard Stallman: We Are Heading for a Total Disaster», Internet, 19 de agosto de 2012, *Youtube, Spotlight, Russia Today*, 19 de agosto de 2012, <<http://www.youtube.com/watch?v=uFMMXRoSxnA>>.

¹¹⁰ *Ibíd.*

4. Los *hackers* deberán ser juzgados por su *hacking*, no por criterios falsos como nivel de educación, edad, raza o posición social;
5. Tú puedes crear arte y belleza en una computadora.¹¹¹

Desde entonces, la ética del *hacker*-hactivista ha tenido que ver sobre todo con el flujo libre de información y con la libertad de expresión. Por eso, cuando la Agencia Central de Inteligencia de los Estados Unidos (la C.I.A. y compañía) intentó clausurar la organización periodística de WikiLeaks y asesinar a su cabeza principal, Julián Assange, los hactivistas fueron los primeros en responder con innumerables protestas y campañas informativas. WikiLeaks fue creada por hactivistas en el 2010 como una organización periodística encargada de aceptar, revisar y publicar «secretos de Estado», como el video «Asesinato Colateral» («*Collateral Murder*») o los manuales secretos de tortura de la cárcel estadounidense de Guantánamo, y uno de sus lemas principales es justamente «La información quiere ser libre».¹¹² Cabe destacar que WikiLeaks contribuyó muy positivamente en la Revolución Jazmín de Túnez en el 2011, y tan solo por ello ya hizo historia. Julián Assange, quien es una de las figuras principales detrás de la creación y el diseño de WikiLeaks (además de ser su portavoz oficial), es uno de los *hackers* mejor conocidos a nivel internacional y uno de los más hábiles también (capaz, dice la leyenda, de mover satélites desde su propia computadora). Así pues, y en tanto que WikiLeaks y Julián Assange representan muchos de los principios que también mueven a los hactivistas, éstos los apoyaron y seguirán apoyándolos cada vez que necesiten ayuda.¹¹³

¹¹¹ S. Levy, *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*, pp. 27-31.

¹¹² WikiLeaks, «Collateral Murder», Internet, 13 de abril de 2010, *Youtube* (*srwuachinain*), julio de 2010, <<http://www.youtube.com/watch?v=Wfzz12LzMuQ>>.

¹¹³ Anonymous, «Anonymous - Message to UK Government (Free Assange)», Internet, 18 de agosto de 2012, *Youtube* (*AnonLegionOps*), noviembre de 2012, <<http://www.youtube.com/watch?v=gq5D2NepOpo>>.

Una de las maneras en que los hacktivistas también apoyan causas como la de WikiLeaks es creando campañas informativas muy similares a las que el público está acostumbrado a recibir pero «en sentido contrario». Así, si las campañas publicitarias de «el cuarto poder» engañan al público *desinformándolo*, las campañas informativas del hacktivismo las desactivan con *información*; bueno, por lo menos esa es su intención. Por ello, la práctica de *culture jamming* pudiera entenderse también como una estrategia hacktivista.

En el 2008, para la campaña propagandística de la contienda a la presidencia de los Estados Unidos del entonces Senador Barack Obama, el artista Shepard Fairey intervino una fotografía de Obama y la convirtió en una de las imágenes más famosas del presidente de los Estados Unidos. La fama y popularidad de la imagen de Fairey muy probablemente se deba a que apeló, a través de su simbolismo, a los intereses y la emotividad estadounidenses. Esta imagen se conoce como *Barack Obama Hope* o *Yes We Can* (Barack Obama Esperanza o Sí podemos) (Figura XXV), y ha provocado en el Internet toda una avalancha de adaptaciones del diseño particular de la imagen para la representación de diversas figuras y movimientos públicos, desde el propio Anonymous (para el movimiento Occupy del 2011) hasta para las caricaturas de Disneylandia (¡de verdad!).



XXV. *Barak Obama Hope (Yes we can)*, Shepard Fairey, 2008; imagen digital

Del mismo modo, una de las fotografías más famosas de Julián Assange se convirtió en una de sus imágenes más icónicas tras haber sido intervenida artísticamente por el colectivo Anonymous. En efecto, la imagen *Sí, hablamos (retrato de Julian Assange)* (Figura XXVI) es un ejemplo claro de la práctica de *culture jamming*, pues casi todo en ella proviene precisamente del diseño de la imagen *Barack Obama Hope*.

Sin embargo, la imagen *Sí, hablamos (retrato de Julián Assange)* alcanza otros niveles de significación por varias razones. En la imagen de Barack Obama, los colores vivos que la componen (que son el rojo, el azul y el blanco) hacen referencia a los colores de la bandera estadounidense, y esta simbolización se consolida con la estrella y las líneas rojas y blancas del botón que el presidente Obama lleva puesto en la solapa del saco, pues la bandera estadounidense se compone de estos tres elementos. En la imagen de Julián Assange, el azul, el rojo y el amarillo-blanco pierden su asociación con los Estados Unidos y es así que su valor estético entra en primer plano. Asimismo, los colores contrastantes de la imagen, el azul claro se relaciona con el rojo-naranja y el azul marino que parece casi negro se relaciona con el amarillo-blanco, se contraponen y hacen que la imagen toda salte a la vista.

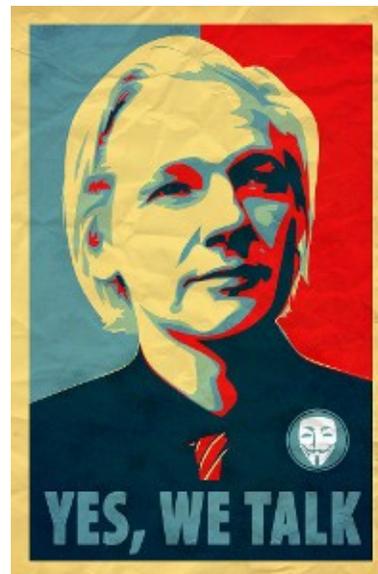
Ambos, Julián Assange y Barack Obama, tienen el mentón levantado y miran hacia arriba, a la lejanía. Pero mientras que en la imagen de Obama, y sobre todo en la fotografía original, éste parece estar atento a algo concreto y específico (como si estuviese escuchando el discurso de algún compañero), la mirada de Assange no parece



XXVI. *Sí, hablamos* (retrato de Julián Assange), Anonymous, 2012; imagen digital

estar descansando sobre nada en particular sino que, al contrario, parece más bien dejarse soñar. Así pues, en un nivel simbólico, la representación de Julián Assange está incluso más cercana al discurso histórico de *I Have a Dream* (Yo tengo un sueño) de Martin Luther King, que la del propio Barack Obama. Por otro lado, a pesar de que la imagen de Assange se trata en efecto de un *culture jamming* de la imagen de Obama, pues el diseño en ambas imágenes es el mismo y en ambos casos se trata del busto de una figura pública en perspectivas muy parecidas, la lectura es muy diferente en cada caso. Assange aparece como un revolucionario hacktivista, *tan aferrado a sus ideales que lleva dos años en arresto domiciliario* (¡sin haber cometido un solo crimen!), y Obama aparece como un hombre de negocios, *tan «correcto» y eficiente que lleva ganadas dos contiendas presidenciales en los Estados Unidos*.

Uno hasta podría decir que la imagen de Assange se contrapone a la de Obama; ¿será que la cancela? Observémoslas juntas por un minuto.



En la imagen *Sí, hablamos (retrato de Julián Assange)*, Assange es representado como un símbolo de libertad y revolución, porque su imagen es, antes de ser la representación de Julián Assange, la imagen de un soñador, y porque en su solapa lleva puesto el emblema (y así los principios) de Anonymous. En *Barack Obama Hope*, la seriedad y la rectitud implícitas en la representación de Obama lo acercan primero a las representaciones políticas de siempre y luego al Presidente Barack Obama.

Por otro lado, la textura en ambas imágenes, aunque sutil, es distinta y esto hace que cada una tenga una lectura distinta.¹¹⁴ Las tonalidades de los colores de *Barak Obama Hope* aluden a los colores acrílicos de un póster, aunque la imagen retiene la perfección visual de las imágenes digitales, tan propia en ellas sencillamente porque carecen de textura. La imagen de Assange, por otro lado, tiene los colores y la textura propios de un póster serigráfico, la imagen parece que pudiera tocarse, *el papel del póster se vuelve importante porque se vuelve «estético»*, y uno hasta pudiera pensar que este póster de Assange, antes de encontrar su hogar en el Internet, fue arrancado de alguna plaza o de algún poste, pues la gente suele hacer esto con los posters que le agrada. ¿Será que esta asociación de la imagen de Julián Assange con los posters «físicos» de ayer y hoy (aunque sobre todo de ayer) también la acerca a los posters revolucionarios de otras épocas?

¹¹⁴ La textura es un principio artístico muy importante para el arte Moderno y es interesante notar la migración de este principio al mundo de la informática, donde las imágenes solo existen como *luz*.

El mensaje en ambas imágenes también es importante. En la imagen de Obama, el texto que la acompaña es el muy trillado mensaje político de «Sí podemos» («Sí se puede» sería su equivalente en México), y en la imagen de Assange, su mensaje es «Sí, hablamos», y éste alcanza otros niveles de significación en tanto que parece ser la contestación a la política implícita (¡y tan absurdamente abstracta!) en el mensaje de la imagen de Obama, pero sobre todo a la política en general, en tanto que el Presidente de los Estados Unidos, Barack Obama, difícilmente difiere del político contemporáneo promedio.

Por último, cabe destacar que Assange es una *figura pública* en todo el sentido de la expresión, pues su póster no está a la venta, y no está a la venta sencillamente porque no tiene dueño: *Sí, hablamos (retrato de Julián Assange)* es propiedad de *todos* y su autor también es *todos*. El póster *Barack Obama Hope*, del artista Shepard Fairey, ya tiene dueño, la Galería Nacional de Retratos (*National Portrait Gallery*), en Washington D.C.¹¹⁵ Por supuesto, esta última reflexión despierta varias preguntas, y será interesante estudiar de qué maneras las «cualidades» de autor y propietario, ausentes en imágenes como las de nuestros hacktivistas, afectan la recepción y el manejo en general de las imágenes.

¹¹⁵ Eric Steuer, «Live from the NYPL & Wired Present: Lawrence Lessig, Shepard Fairey, and Steven Johnson», Internet, 19 de febrero de 2009, *Creative Commons*, mayo de 2012, <<http://creativecommons.org/weblog/entry/12860>>.

CONCLUSIONES

Considero que para cerrar este trabajo de investigación es apropiado pensar el hacktivista como un ser creador, «guerrillero artista» en pleno plan de combate. Por mucho, el hacktivista es un ser *apasionado* que se desborda ante la posibilidad de poder crear algo con su medio favorito: la información.

De hecho, la información es para el hacktivista su medio y su fin, lo es todo: *tecnología, labor (programación: economía), filosofía, información (denuncia, comunicación, etc.) y arte*. Aunque aquí sería apropiado hacer un paréntesis y preguntar si para lograr su objetivo principal, que es el de hacer que «la información sea libre», el hacktivista debe permanecer en el mundo virtual de los unos y los ceros, bajo la seguridad de su anonimato, o si será necesario salir al mundo real y afrontarlo. Es decir, ¿exactamente qué podemos esperar que los hacktivistas y la sociedad en general, en tanto que considero que el hacktivista lucha y entiende su lucha como una lucha por todos, ganemos a través de las protestas y denuncias que llevan a cabo anónimamente en un mundo que «parece» estar tan lejos de «las casas de gobierno»?

No obstante, las campañas políticas hoy más que nunca funcionan a través del concepto de la imagen, a través de la apariencia que éstas deben proyectar a toda costa a las masas, y uno hasta podría decir que «los de arriba» «gobiernan» a «los de abajo» primordial y esencialmente a través de imágenes. ¿Acaso no están los medios de comunicación masiva

enseñando a las masas a entender su realidad a través de una cinta de imágenes, como si se tratara de una entre tantas películas hollywoodenses? Desde esta perspectiva, es natural pensar que el hacktivista habría de pelear también con imágenes la guerra de imágenes que el «cuarto poder» (los medios de comunicación masiva) ha llevado a cabo estos últimos cien años en contra de la sociedad (de su alfabetización y del conocimiento abstracto en general). En este sentido, podemos decir que el hacktivista tiene la gran ventaja de pelear desde el espacio público del «quinto poder», el Internet, donde, sin lugar a dudas, él es amo y señor.

Realidad y posibilidades

Escribo esta disertación a través de un aparato que ha sido llamado (justamente, me parece) la máxima «máquina de remediación», en el sentido de representar toda una gama diversa de *medios* que anteriormente funcionaban de manera individual y que cumplían, cada uno, una tarea específica, pero que ahora convergen en un solo aparato: el aparato informático.¹¹⁶ A pesar de las reacciones patéticas de algunos, quién verdaderamente ha investigado las posibilidades que ofrece *el aparato «remediante» computacional* sabe que éste hace de todos nosotros escritores, editores, músicos, pintores, periodistas, investigadores, maestros, estudiantes, dibujantes, y la lista sigue y sigue. Pronto, con las impresoras tridimensionales por ejemplo, seremos escultores quizá de la talla del mismísimo Gian Lorenzo Bernini (y me refiero aquí en términos exclusivamente de

¹¹⁶ Lev Manovich, *Software Takes Command*, Internet, 20 de noviembre de 2008, *Lev Manovich Net*, Mayo de 2012, pp. 33-35, <<http://www.manovich.net/books.php>>.

calidad). Por otro lado, el aparato crítico-racional, en gran parte y afortunadamente, sigue dependiendo del sujeto que hace uso de la tecnología informática, y será la responsabilidad de la sociedad en general de asegurarnos de que esto no deje nunca de ser así.

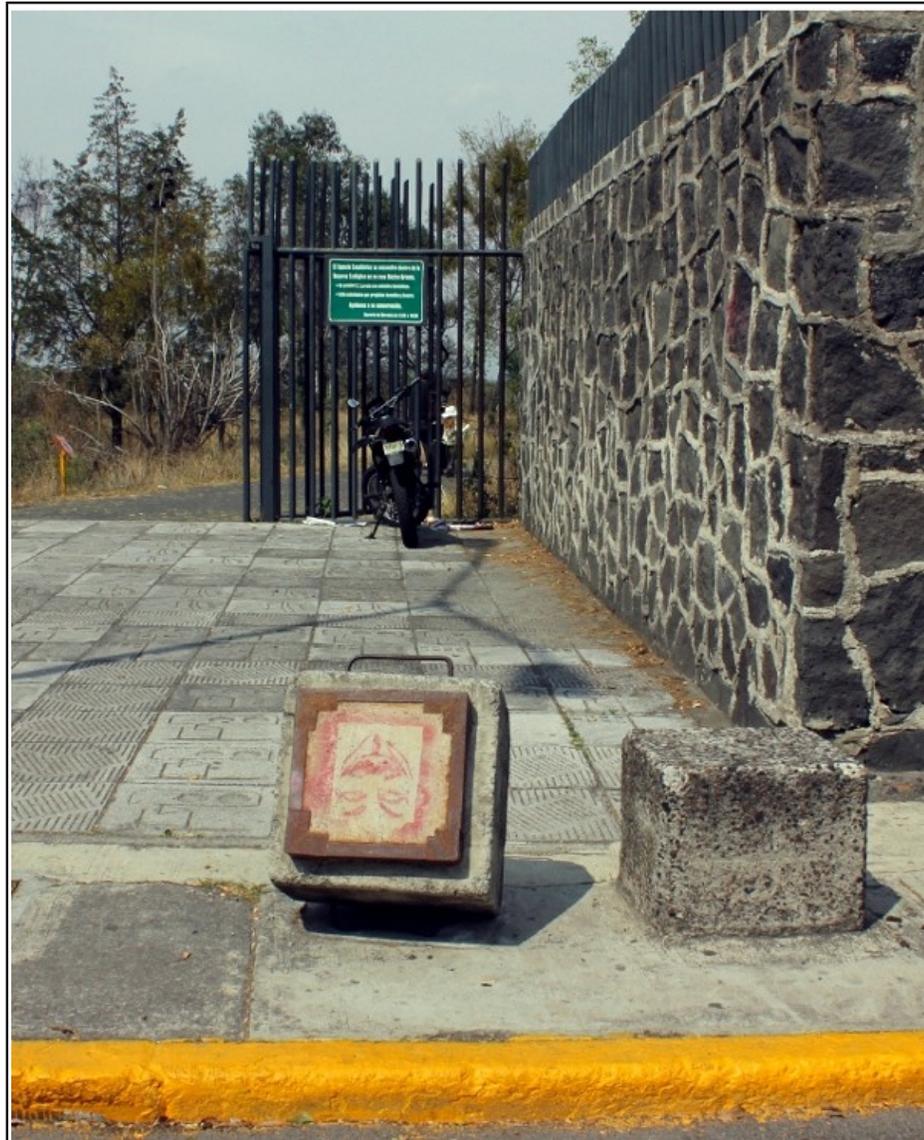
Para la historia, el sujeto hacktivista fue el primero en demostrar cuál será el futuro del ser humano, pues, en su práctica como en su ideología, él es tan independiente y autosuficiente gracias a la tecnología informática como dependiente de ella. Y en lo que aquí concierne, el trabajo multifacético y esencialmente expresivo del hacktivista (que a su vez nos recuerda a las ambiciones y anhelos renacentistas) nos obliga a repensar nuestra definición del concepto de arte, si es que todavía podemos pensar que existe o puede y debe existir un consenso, y por supuesto, nuestra definición de los conceptos «artista» y «autor». Conforme los avances de la tecnología informática vayan emancipando y asistiendo a los seres humanos, y conforme aprendamos a emplearla libre, ética y críticamente, habremos de preguntarnos si los conceptos de «artista» y «autor», conceptos esencialmente burgueses y privativos, siguen existiendo en la actualidad y de qué maneras fueron o podrían seguir siendo relevantes.

Sin embargo, debemos recordar que las posibilidades emancipadoras de la tecnología informática son aún parte de una realidad en potencia, en peligro de ser abortada por el Estado antes de tiempo. Obviamente, el problema es el capitalismo *ciego y aniquilador* que amenaza con acabar con el planeta entero, y por el que, nos han dicho, debemos

luchar. Para Gilles Deleuze y Félix Guattari, solo tres tipos de personas en nuestra sociedad occidental son de alguna manera inmunes a los daños ideológicos del sistema capitalista y pudieran ser nuestra salvación.¹¹⁷ Para Deleuze y Guattari, sólo «el esquizofrénico, el revolucionario y el artista» son capaces de rechazar las imposiciones ideológicas del capitalismo, pues su «fuerza productiva» sobrepasa la lógica impuesta por los que tienen el poder (¿será acaso ésta la «paralogia» de Jean Francois Lyotard?), y considero que el hacktivista ganará su batalla justamente por ser «los tres en uno»: es decir, el hacktivista es un revolucionario artista (consciente o inconsciente), y en algunas veces me atrevería a decir que un tanto esquizofrénico (o paranoico, como suelen decir ellos), que lucha por lo que cree.

¹¹⁷ Gilles Deleuze y Félix Guattari, *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia*, Londres: Penguin Books, 2009.

Adjuntos



Estarco de la máscara de Anonymous (vista al revés) en la entrada al Espacio Escultórico de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM); fotografía digital, 29 de febrero de 2012

«El mundo de los *hackers* visto a través de los ojos de un *hacktivista Anonymous*»¹

Entrevista realizada por Karenina Morales Olvera
28 de septiembre de 2012

«El hacker, cual villano maldito, se transforma en mercenario o “Robin Hood”, queriendo hacer entrar en razón a los responsables de tantas injusticias [...] idealistas llenos de sueños y pesadillas; amigos de la libertad y, a veces, amantes del libertinaje; juzgadores y acusados del mundo..

¡Oh, hackers, nosotros moriremos, pero no el deseo del hombre de vivir libre de todo lo que lo esclaviza; libre de la mano con la que el hombre ha sometido a su prójimo!»

Hactivista Anonymous (Anónimo)

1. Steve Levy señala que inicialmente los «*hacks*» eran proyectos hechos con un cierto tipo de «placer alocado», y que para que algo calificara como un *hack*, éste tendría que estar «impregnado de innovación, estilo y virtuosismo técnicos». ¿Consideras que la definición de Levy aplica a los *hacks* de nuestros días, o qué le agregarías o quitarías tú a su definición?

El buen abuelo Levy; su mejor libro creo que es Crypto. El «placer alocado» o la curiosidad fue, en mi caso, lo que me llevó a que en mi primer día de clases de computación básica cambiara completamente el color de fondo de la computadora que me fue suministrada, aun cuando se nos dejó bien claro que «no» deberíamos hacer ningún cambio. ¿Y qué puse? Un fondo negro con un alien, tal como lo tenía en la computadora de mi casa. Mi profesor me dijo, «vas a darnos problemas», pero la dejó así. Creo que uno empieza siempre con algo pequeño y, si no lo paran, puede llegar muy alto. Personalmente, no creo que la definición de Levy esté ajustada a nuestros días. Más que «estar impregnado de innovación, estilo y virtuosismos técnicos», creo que se trata más bien de sentir la necesidad de tener acceso a todo lo que está a tu alrededor, sin barreras; el estilo ya no importa, solo la necesidad de tener el control en tus manos. Sobre la tecnología informática, los hackers dirán que siempre hay algo que mejorar, algo que lograr: la tecnología nunca duerme.

1 Esta entrevista la hice a un conocido *hacktivista* a mediados de septiembre de 2012. La comunicación entre esta persona y la que escribe fue exclusivamente por medio de correos electrónicos, y yo me refería a él a través del *handle*, o sobrenombre, con el que yo le conocí antes en *Twitter*. Sin embargo, él después decidió que no sería conveniente que publicara su *handle*, en tanto que podría ser comprometedor, así que lo he omitido y he dejado únicamente el nombre del colectivo al que pertenece: *Anonymous*. *Comprobar la veracidad de la información contenida en entrevistas como ésta, bajo estas circunstancias, es prácticamente imposible, y estoy consciente de ello, así es que no me queda de otra más que decir que esta parte la dejo a la discreción del lector.*

2. ¿Qué significa ser un *hacker* en el siglo XXI? Si leíste el libro de Steve Levy, *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*, ¿crees tú que existen diferencias entre los *hackers* de entonces y los *hackers* de ahora, y si sí lo crees, cuáles son esas diferencias?

Hoy en día se han establecido dos extremos claros en los que los hackers luchan (y me refiero sólo a Anonymous, en el más puro de sus principios). En un extremo, luchan, a saber, por la «libre divulgación de la información que los pueblos o individuos deben saber», sin importar lo que ellos hagan con esa información; en el otro extremo, y debido a la aparición de Facebook y Google, entre otras miles de firmas que usan la información personal de los usuarios con fines comerciales y de control del Estado, se encuentran los que luchan por «la protección de la información personal de los individuos». Y en medio de estos dos extremos, se encuentra el Movimiento Free Software, en cuanto al apoyo que éste les brinda a los individuos perseguidos por el Estado, por su contribución a la libertad de expresión, o incluso por alguna desigualdad en cuanto al cumplimiento de derechos básicos. Hay una gama grande de colores con un espectro extenso donde pueden existir y trabajar los hackers Anonymous.

3. Inicialmente, podemos decir que los *hackers* eran considerados gente admirable y en efecto activistas, puesto que tenían un acceso libre y total al sistema, a la red de computadoras que eran parte de ese sistema y a los códigos de los programas del sistema, y arreglaban o mejoraban todo lo que «tocaban» según lo veían necesario (no siempre, pero por lo general). Ahora todo está mucho más restringido, casi todo lo que podía antes hacer un *hacker* ahora es ilegal y no hay mucho que el *hacker* pueda hacer «a favor» del mundo informático, puesto que el *hacker* simplemente ya no es visto con buenos ojos, y muchas de las puertas que antes estaban abiertas ahora están cerradas o ya no existen. (Sé también que estoy siendo un tanto idealista y que solo pienso en el *hacker* tipo «Richard Stallman»). Sin embargo, para los *hackers* y no-*hackers*, es como si el mundo virtual de la informática se hubiera paradójicamente cerrado a nosotros, sus participantes, una vez que las corporaciones entraron a él. ¿Qué opinas tú de los cambios políticos tan drásticos que se han llevado a cabo en torno al mundo de la informática y cómo crees tú que esos cambios afectaron al *hacker*. Es decir, ¿cómo definirías tú la evolución del *hacker* en base a esta nueva política del mundo informático?

Lejos de creer que el trabajo de los hackers se haya visto limitado por los retos impuestos en nuestros días, creo que éstos son más bien una oportunidad para que más individuos se unan al hacktivism. Jamás en la historia se había atacado, violado o expuesto tanto al Estado, a particulares y a empresas, como se hace actualmente. En cuanto a la política, ésta siempre ha sido la misma: «Mantén al hombre ignorante, estúpido y lleno de problemas, y la paz de la clase alta será eterna». No ha habido ningún cambio, es lo mismo, solo que con un upgrade [mejora].

4. ¿En qué se parecen y cómo son diferentes los *hackers* y los hacktivistas contemporáneos? ¿Realmente existe una línea clara que separa al hacktivista del *hacker* contemporáneo? ¿Qué motiva a los *hackers*/hacktivistas actualmente? ¿Tienen ideales, cargos de conciencia? ¿Tienen héroes? ¿Existen tabús entre ustedes?

Los hackers de ayer y hoy hacen lo mismo: buscan y encuentran puertas por donde se pueda acceder a la información, simplemente para saber que existen (black hats), o para cerrarlas (white hats), o porque les pagan por hacerlo (samurais), o bien para un uso personal y lucrativo (crackers). Todos ellos en un momento dado pueden unirse para

defender una causa, ya sea temporal o permanente, y a ellos se les suman también los lamers, wannabies y el público en general. La diferencia entre los hackers y los hacktivistas es simple, la causa del hacktivista está justificada. Lo que motiva esta noble acción llamada hacktivism depende de cada individuo, aunque casi siempre tiene que ver con algún principio moral. Asimismo, los ideales de los hackers dependen de su cultura. ¿Héroes? No, jamás, más bien creemos en personajes motivadores, como el personaje V, de «V de Vendetta». No creo que exista ningún tabú, si estás en el anonimato, a quién le importa lo que hagas. Asimismo, la verdad es que todo hacktivista es en un momento u otro lamer, defacer, hacker o cracker; compartimos los recursos que conseguimos, por eso la frase «Gracias, hermano». Los hackers/hacktivistamos somos impredecibles, no «bailamos» todos al mismo ritmo: El anonimato crea un sentimiento de soledad, de poder, de falsas expectativas y de romance. La verdad no sé, el hacktivista se esconde por su seguridad, pero a veces lo hace sólo por comodidad.

5. Acabo de enterarme de la existencia de la *Deep Web* (Red Profunda), y he oído a gente decir que es un lugar asqueroso, lleno de todo tipo de actividades *antihumanas* e ilegales. ¿Cuánto de lo que hacen los *hackers* y *hacktivistas*, lo hacen dentro de la *Deep Web* y por qué? Describe, con tus propias palabras, ¿qué es la *Deep Web* y por qué existe? ¿Tiene que existir? ¿Es la *Deep Web* algo más que un mercado en su sentido más profundo? ¿Quién la construyó y por qué?

Todo el tiempo que sea necesario y lo hacemos para usar algún chat, ayudar a indefensos, leer material restringido, buscar y exponer a depredadores, o acceder a información clasificada. La Deep Web es el vasto océano donde las únicas fronteras que existen son tus propias limitaciones (el qué tan bueno eres para evadir a otros hackers, al F.B.I., etc.). La Deep Web ha existido desde siempre y en realidad son protocolos de comunicación entre computadoras, como, por ejemplo, el protocolo de comunicación entre las embajadas de un determinado país, o el protocolo de comunicación entre empresas. El protocolo «www» (triple doble u) corresponde a la parte comercial de la Deep Web y consiste solamente de un puñado de millones de páginas con gráficos y música para atraer así a los «mortales». La Deep Web no tiene páginas «normales» como las de Yahoo, Google, etc., pues es más bien lenguaje, texto y códigos. Estar en la Deep Web es como leer un libro sin dibujos, pero es muy peligroso, puesto que son «canales privados». La Deep Web no es terreno libre, pertenece a alguien, no es público.

6. Describe cómo es la relación típica entre los *hackers/hacktivistamos*. ¿Son los desacuerdos comunes entre ustedes? ¿Cómo los resuelven? ¿Se atacan entre sí y por qué?

En el hacktivism no existen las amistades, solo las circunstancias unen a «la fuerza»; hay demasiados desacuerdos y éstos no siempre se resuelven en los chats: sí, los white hats versus los black hats o los samurais versus los hackers. Dentro del hacktivism siempre hay infiltrados: la policía cibernética, el F.B.I., los empleados de los llamados sistemas de seguridad antivirus, los white hats y los samurais (que trabajan para los grandes proveedores de programas informáticos como Adobe, por ejemplo); estos últimos pueden incluso ser parte del grupo por un buen tiempo, e incluso pueden participar y aportar ayuda para ganarse así la confianza de los hacktivistas.

7. Considero que para el hacktivista la imagen juega un papel fundamental, al servirle de *avatar* y de medio de comunicación, denuncia e información. ¿Qué es la imagen para el *hacker/hacktivista*?

En el mundo hacker, la imagen puede intimidar, asustar, transmitir la personalidad del hacker en cuestión, demostrar su capacidad y propósitos, y como cualquier otro emblema, la imagen del hacker habla por él (o sea, vende). El arte y la «innovación» pueden a veces hacer acto de presencia, pero no siempre. Asimismo, las imágenes en el hacktivismo no tienen derechos de propiedad, así que ellas, tu trabajo, quedan en manos de todos: eso es libertad de expresión. Para quienes saben crear imágenes, o pueden plasmar en ellas su huella, las imágenes significan mucho. Conozco el diseño gráfico y me encanta hacer, crear, modificar, alterar cualquier tipo de imagen. Diseño una imagen para transmitir mis sentimientos (odios, amor, tristeza, enojo, desacuerdo, incompreensión, frustración) y todo lo que ella me inspire. No soy el «crítico de cine», sino un «actor», lo que digan de mi labor artística me tiene sin cuidado, no me interesa.

8. ¿Cuál dirías tú que es la relación típica entre los *hackers/hacktivistas* y el arte? ¿Es una relación cercana? ¿Consideras que al *hacker/hacktivista* le interesa el arte en términos generales?

El arte es algo que ves expuesto y que requiere de por lo menos un poco de tiempo para apreciarlo. La ciencia informática corre demasiado rápido, ¿cómo se puede apreciar así el arte? Asimismo, ¿dónde se encuentra el arte en el arte informático?, ¿en el lenguaje binario, en su código, en su programación? El arte está en las imágenes, los videos, las frases, los ideales, los sonidos, pero el verdadero arte informático solo puede ser plenamente apreciado por otro hacker. Finalmente, me habías comentado que consideras que el nombre de Anonymous ha sido abusado, ¿por qué o cómo? El nombre de Anonymous para algunos es como una religión en la que se deben seguir principios, normas y estatutos, pero muchos otros se ponen la máscara de Anonymous para actuar de forma arbitraria; hay quienes ni siquiera saben lo que hacen y, por supuesto, hay quienes dicen ser Anonymous solo para esconder sus falsas intenciones.

«El mensaje final de LulzSec»²

Friends around the globe,

We are Lulz Security, and this is our final release, as today marks something meaningful to us. 50 days ago, we set sail with our humble ship on an uneasy and brutal ocean: the Internet. The hate machine, the love machine, the machine powered by many machines. We are all part of it, helping it grow, and helping it grow on us.

For the past 50 days we've been disrupting and exposing corporations, governments, often the general population itself, and quite possibly everything in between, just because we could. All to selflessly entertain others — vanity, fame, recognition, all of these things are shadowed by our desire for that which we all love. The raw, uninterrupted, chaotic thrill of entertainment and anarchy. It's what we all crave, even the seemingly lifeless politicians and emotionless, middle-aged self-titled failures. You are not failures. You have not blown away. You can get what you want and you are worth having it, believe in yourself.

While we are responsible for everything that The Lulz Boat is, we are not tied to this identity permanently. Behind this jolly visage of rainbows and top hats, we are people. People with a preference for music, a preference for food; we have varying taste in clothes and television, we are just like you. Even Hitler and Osama Bin Laden had these unique variations and style, and isn't that interesting to know? The mediocre painter turned supervillain liked cats more than we did.

Para nuestros amigos de todo el mundo:

Somos la Seguridad de las Carcajadas Fuertes y éste es nuestro último comunicado de prensa, pues hoy se conmemora algo importante para nosotros. Hace 50 días que zarpamos nuestro humilde barco, en un océano difícil y brutal: el Internet. La máquina del odio, la máquina del amor, la máquina que se alimenta de muchas máquinas; todos somos parte de ella, la ayudamos a crecer y la ayudamos a que crezca en nosotros.

Durante estos últimos 50 días, interrumpimos y expusimos a corporaciones, gobiernos, muchas veces a la población en sí, y muy probablemente a todo lo demás, simplemente porque podíamos hacerlo. Todo lo hicimos con el desinteresado afán de entretener a los demás. La vanidad, la fama, el reconocimiento, a todas estas cosas las opaca nuestro deseo de éso que todos amamos: la adrenalina cruda, ininterrumpida y caótica del entretenimiento y la anarquía. Es lo que todos, hasta los políticos aparentemente-muertos y las auto-nombradas derrotas apáticas de mediana edad, ansiamos. A ustedes no se los ha llevado el aire. Ustedes pueden conseguir lo que quieren y se lo merecen: crean en ustedes mismos.

A pesar de que somos responsables de todo lo que El Bote de las Carcajadas Fuertes (*The Lulz Boat*) es, no estamos atados a esta identidad permanentemente. Detrás de este semblante alegre de arcoíris y sombreros de copa, somos gente también. Gente con preferencias musicales, preferencias gastronómicas; tenemos gustos de ropa y televisión que varían; somos igual que ustedes. Hasta Hitler y Osama Bin Laden tuvieron estas variaciones y estilos particulares, ¿y acaso no les interesa saber todo esto? A ese pintor mediocre, que después se convirtió en un súper villano, le gustaban los gatos más que a nosotros.

2 Se dice que este último mensaje de LulzSec fue escrito por el hacktivista Topiary, y fue publicado el 27 de junio de 2011 en *Youtube*, por MusicWavesMan. LulzSec, «Lulzsec Final Message», Internet, 27 de junio de 2011, *Youtube* (MusicWavesMan), febrero de 2012, <<http://www.youtube.com/watch?v=xJYhPrbtqug&feature=related>>.

Again, behind the mask, behind the insanity and mayhem, we truly believe in the AntiSec movement. We believe in it so strongly that we brought it back, much to the dismay of those looking for more anarchic lulz. We hope, wish, even beg, that the movement manifests itself into a revolution that can continue on without us. The support we've gathered for it in such a short space of time is truly overwhelming, and not to mention humbling. Please don't stop. Together, united, we can stomp down our common oppressors and imbue ourselves with the power and freedom we deserve.

So with those last thoughts, it's time to say bon voyage. Our planned 50 day cruise has expired, and we must now sail into the distance, leaving behind - we hope - inspiration, fear, denial, happiness, approval, disapproval, mockery, embarrassment, thoughtfulness, jealousy, hate, even love. If anything, we hope we had a microscopic impact on someone, somewhere. Anywhere.

Thank you for sailing with us. The breeze is fresh and the sun is setting, so now we head for the horizon.

Let it flow...

Lulz Security - our crew of six wishes you a happy 2011, and a shout-out to all of our battlefleet members and supporters across the globe

Una vez más, detrás de esta máscara, detrás de la insania y el caos, nosotros verdaderamente creemos en el movimiento AntiSec [anti-seguridad].³ Y tanto así creemos en él que lo hemos resucitado, a pesar de la aflicción provocada en aquéllos que solo querían más anarquismo de *lulz* [carcajadas fuertes]. Esperamos, deseamos, incluso suplicamos, que este movimiento se manifieste como una revolución que pueda continuar sin nosotros. El apoyo que en tan corto tiempo hemos recibido en nombre de él ha sido verdaderamente enorme, y ya no hablemos de conmovedor. Por favor no paren. Juntos, unidos, podemos pisotear a nuestros opresores y colmarnos del poder y la libertad que nos merecemos.

Así que, con estas últimas reflexiones, es hora de decir *bon voyage*. Nuestro crucero planeado de 50 días ha expirado y ahora debemos zarpar hacia el ocaso, dejando atrás —esperamos— inspiración, miedo, negación, felicidad, aprobación, desaprobación, burla, vergüenza, consideración, recelo, odio, hasta amor. Por lo menos, esperamos haber tenido un impacto microscópico en alguien, en algún lugar. En cualquier lugar.

Gracias por haber viajado con nosotros. La brisa está fresca y el sol se marcha, así que ahora nos dirigimos hacia el ocaso.

Dejémoslo ir...

La Seguridad de las Carcajadas Fuertes, nuestro equipo de seis, les desea un feliz 2011 y da un grito en nombre de todos los integrantes y seguidores de nuestra flotilla de combate, en todo el mundo.

³ El movimiento AntiSec (antiseguridad) también fue iniciado por los *hackers*-hacktivistas y, en términos generales, es un movimiento que se opone a la legislación (promulgada por la industria de «seguridad informática»), que intenta convertir el mundo virtual del Internet en un espacio privado, privativo y cerrado.

Discurso de Charles Chaplin en «El Gran Dictador»⁴

I'm sorry, but I don't want to be an emperor. That's not my business. I don't want to rule or conquer anyone. I should like to help everyone — if possible — Jew, Gentile — black man — white. We all want to help one another. Human beings are like that. We want to live by each other's happiness — not by each other's misery. We don't want to hate and despise one another.

In this world there is room for everyone. And the good earth is rich and can provide for everyone. The way of life can be free and beautiful, but we have lost the way.

Greed has poisoned men's souls, has barricaded the world with hate, has goose-stepped us into misery and bloodshed. We have developed speed, but we have shut ourselves in. Machinery that gives abundance has left us in want. Our knowledge has made us cynical. Our cleverness, hard and unkind. We think too much and feel too little. More than machinery we need humanity. More than cleverness we need kindness and gentleness. Without these qualities, life will be violent and all will be lost...

The aeroplane and the radio have brought us closer together. The very nature of these inventions cries out for the goodness in men — cries out for universal brotherhood — for the unity of us all. Even now my voice is reaching millions throughout the world — millions of despairing men, women, and little children — victims of a system that makes men torture and imprison innocent people.

Realmente lo siento, pero no aspiro a ser emperador. Eso no es para mí. No pretendo regentar, ni conquistar nada de nada. Me gustaría ayudar en lo posible a cristianos y judíos, negros y blancos. Todos tenemos el deseo de ayudarnos mutuamente. Los seres humanos somos así. Queremos vivir de nuestra mutua dicha —no de nuestra mutua desdicha. No queremos despreciarnos ni odiarnos mutuamente.

En este mundo hay sitio para todos. Y la buena tierra es rica y puede garantizar la subsistencia de todos. El camino de la vida puede ser libre y magnífico, pero hemos perdido ese camino.

La avaricia ha envenenado el alma de los hombres, ha rodeado el mundo con un círculo de odio y nos ha hecho entrar marcando el paso de la oca en la miseria y en la sangre. Hemos mejorado la velocidad, pero somos esclavos de ella. La mecanización que trae consigo la abundancia nos ha dejado insatisfechos. Nuestros conocimientos nos han vuelto cínicos; nuestra inteligencia, duros y brutales. Pensamos demasiado y sentimos muy poco. Más que mecanización, necesitamos humanidad. Más que el ingenio, necesitamos la bondad y la cortesía. Sin estas cualidades, la vida solo puede ser violenta y todo se perderá...

La aviación y la radio nos han acercado los unos a los otros. La naturaleza misma de estos inventos llora a gritos por la bondad del hombre —llora a gritos por una fraternidad universal— para la unión de todos. Incluso en este momento, mi voz llega a millones de seres esparcidos por todo el mundo —millones de hombres, mujeres y pequeñitos desesperados— víctimas de un sistema que hace que los hombres torturen y encarcelen a gente inocente.

4 En 1940, esta película fue escrita, producida, compuesta y dirigida por el actor principal de la misma, el famosísimo Charles Chaplin. El trama de la película concluye con este famoso discurso de Charles Chaplin, conocido simplemente como «El discurso de “El Gran Dictador”». El colectivo Anonymous ha adoptado este discurso (por lo menos en sus versiones en inglés y español), al incorporarlo a sus videos e incluso lo usan en algunas de sus hacktividades, como en sus desfiguraciones de ciber sitios, donde éstas a veces también reproducen videos. **Un dato curioso aquí es que Jesse Dryden, integrante de Cult of the Dead Cow, es el sobrino-nieto del inolvidable y maravilloso Charles Chaplin. En estos dos videos de Anonymous, entre muchos otros, el lector puede apreciar «El discurso de “El Gran Dictador”»:** <http://www.youtube.com/watch?v=aoaR_apH-kA> <<http://www.youtube.com/watch?v=-6wf3YrJIR8>>.

To those who can hear me, I say - do not despair. The misery that is now upon us is but the passing of greed - the bitterness of men who fear the way of human progress. The hate of men will pass, and dictators die, and the power they took from the people will return to the people. And so long as men die, liberty will never perish.

Soldiers! don't give yourselves to brutes - men who despise you - enslave you - who regiment your lives - tell you what to do - what to think and what to feel! Who drill you - diet you - treat you like cattle, use you as cannon fodder. Don't give yourselves to these unnatural men - machine men with machine minds and machine hearts!

You are not machines! You are not cattle! You are men! You have the love of humanity in your hearts! You don't hate! Only the unloved hate - the unloved and the unnatural! Soldiers! Don't fight for slavery! Fight for liberty!

In the 17th Chapter of St Luke it is written: "the Kingdom of God is within man" - not one man nor a group of men, but in all men! In you! You, the people have the power - the power to create machines. The power to create happiness! You, the people, have the power to make this life free and beautiful, to make this life a wonderful adventure.

Then, in the name of democracy, let us use that power - let us all unite. Let us fight for a new world - a decent world that will give men a chance to work - that will give youth a future and old age a security. By the promise of these things, brutes have risen to power. But they lie! They do not fulfil that promise. They never will!

Dictators free themselves but they enslave the people! Now let us fight to fulfil that promise! Let us fight to free the world - to do away with national barriers - to do away with greed, with hate and intolerance. Let us fight for a world of reason, a world where science and progress will lead to all men's happiness. Soldiers! in the name of democracy, let us all unite

A quienes me pueden oír, les digo: no desesperéis, la desgracia que ha caído sobre nosotros no es más que una avaricia pasajera —la amargura de unos hombres que temen el camino del progreso humano. El odio de los hombres pasará y los dictadores perecerán, y el poder que han usurpado al pueblo volverá al pueblo. ¡Y mientras existan hombres que sepan morir, la libertad jamás perecerá!...

¡Soldados!, no os entreguéis a esos brutos —hombres que os desprecian y os tratan como esclavos, hombres que regimientan vuestras vidas, y se imponen sobre vuestros actos, vuestros pensamientos y vuestros sentimientos— que os amaestran, os hacen ayunar, os tratan como ganado y os utilizan como carne de cañón. No os pongáis en manos de esos hombres anormales, de esos hombres-máquina con corazones de máquina.

¡Vosotros no sois máquinas! ¡Vosotros no sois ganado! ¡Vosotros sois hombres! ¡Vosotros lleváis el amor de la humanidad en vuestros corazones! ¡Vosotros no odiáis! Solo los que no son amados odian —los que no son amados y los anormales. ¡Soldados, no combatáis por la esclavitud, combatid por la libertad!

En el capítulo 17 del evangelio de San Lucas está escrito: «El reino de Dios está en el hombre mismo» —no en un solo hombre, ni en un grupo de hombres, ¡en todos los hombres! ¡En vosotros! ¡Vosotros, el pueblo, tenéis el poder: el poder para crear máquinas; el poder para crear la felicidad! Vosotros, el pueblo, tenéis el poder para hacer que esta vida sea libre y espléndida, para hacer que esta vida sea una aventura maravillosa.

Entonces, en nombre de la democracia, utilicemos ese poder: ¡unámonos todos! Luchemos por un nuevo mundo, un mundo decente que ofrezca a todos la posibilidad de trabajar, que dé a la juventud un porvenir y a los ancianos una seguridad. Prometiendo estas cosas, los brutos se han hecho con el poder, ¡pero mintieron, no cumplieron sus promesas ni lo harán nunca!

Los dictadores se han liberado ellos mismos, pero han esclavizado al pueblo. ¡Luchemos ahora para que se cumpla esa promesa! ¡Luchemos ahora para liberar al mundo, para deshacernos de las fronteras nacionales, para deshacernos de la avaricia, del odio y de la intolerancia! Luchemos por un mundo de razón, un mundo donde la ciencia y el progreso lleven a todos a la felicidad. ¡Soldados! en nombre de la democracia, ¡unámonos!

BIBLIOGRAFÍA

- Abbate, Janet. *Inventing the Internet (Inside Technology)*. Massachusetts: MIT, 1999.
- Acha, Juan. *La apreciación artística y sus efectos*. Ciudad de México: Editorial Trillas, 2008.
- Aedo, Tania y Quintero, Liliana (eds.). *Tekhné 1.0: Arte, pensamiento y tecnología*. Ciudad de México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 2004.
- Anonymous. «Anonymous - Message to UK Government (Free Assange)». Internet. 18 de agosto de 2012. *Youtube (AnonLegionOps)*. Noviembre de 2012. <<http://www.youtube.com/watch?v=gq5D2NepOpo>>.
- Auerbach, David y Coleman, Gabriela. *Here Comes Nobody: Essays on Anonymous, 4Chan and the Other Internet Culture*. Online Publisher: Triple Canopy, 2012.
- Augé, Marc. *Non-Places: An Introduction to Supermodernity*. Nueva York: Verso, 2008 (1995).
- Beer, Robert. *The Encyclopedia of Tibetan Symbols and Motifs*. Boston: Shambala Publications, Inc., 1999.
- Belting, Hans. *An Anthropology of Images: Picture, Medium, Body*. New Jersey: Princeton University Press, 2011.
- Bolter, J. Y Grusin R. *Remediation, Understanding Mew Media*. Cambridge: MIT Press, 2000.

Brea, José Luis (ed.). *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Madrid: Ediciones Akal, S.A., 2005.

--- *La era postmedia: Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca: Editorial Centro de Arte de Salamanca, 2002.

Britt, Aaron. «On Language: Avatar». Internet. 8 de agosto de 2008. *The New York Times*. Mayo de 2012.

<<http://www.nytimes.com/2008/08/10/magazine/10ww ln-guest-t.html>>.

Buck-Morss, Susan. «The Flaneur, the Sandwichman and the Whore: the Politics of Loitering». *New German Critique*. No. 39. Otoño de 1986: 99-140. Internet. (s/f). *Revalvatio*. Diciembre de 2012.

<<https://www.revalvaatio.org>>.

Burke, Martyn. «Pirates of Silicon Valley (Documentary)». Internet. 13 de octubre de 2011. *Youtube (Jumangee99)*. Mayo de 2012.

<<http://www.youtube.com/watch?v=HFg0YkQRB74>>.

Burroughs, William. *The Electronic Revolution*. Bonn: Expanded Media Editions, 1970. Internet. 18 de octubre de 2008. *Scribd (api_user_11797_harrybo...)*. Mayo de 2012.

<<http://www.scribd.com/doc/7185458/Electronic-Revolution>>.

Cult of the Dead Cow. <<http://w3.cultdeadcow.com>>.

--- «The Fifth HOPE: Cult of the Dead Cow Hactivism Panel». Internet. 21 de septiembre de 2011. *Youtube (GBPPR2)*. Mayo de 2012.

<<http://www.youtube.com/watch?v=tyuSKtm6xGU>>.

Coleman, Gabriela. «Hacker Politics and Publics». Internet. Noviembre de 2011. *Gabriella Coleman*. Febrero de 2012.

<www.gabriellacoleman.org>.

--- «The Social Production of Ethics in Debian and Free Software Communities: Anthropological Lessons for Vocational Ethics». En Koch, Stefan (ed.). *Free and Open Source Software Development*. Pennsylvania: IGI Global, 2004. Internet. (s/f). *Steinhardt New York University (Gabriella Coleman)*. February of 2012. <http://steinhardt.nyu.edu/faculty_bios/view/Gabriella_Coleman>.

Damer, Bruce. *DigiBarn: Computer Museum*. Internet. (s/f). *Digibarn*. Junio de 2012. <<http://www.digibarn.com/collections/newsletters/homebrew/>>.

Debord, Guy. *Society of Spectacle*. París: Black and Red, 1967. Internet. (s/f). *Nothingness*. Febrero de 2011. <http://library.nothingness.org/articles/SI/en/pub_contents/4>.

Debroise, Olivier. «Soñando en la pirámide». *Curare*. No. 17. Enero/Junio de 2001: 85-101.

Deleuze, Gilles y Guattari, Felix. *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia*. Londres: Penguin Books, 2009.

--- *A Thousand Plateaus: Capitalism & Schizophrenia*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1994 (1980).

Dery, Mark. «Culture Jamming: Hacking, Slashing and Sniping in the Empire of Signs». Internet. 10 de noviembre de 2003. *The Cyberpunk Project*. Febrero de 2011. <http://project.cyberpunk.ru/idb/culture_jamming.html>.

Dreyfuss, Suelette y Assange, Julian. *Underground: Tales of Hacking, Madness, and Obsession on the Electronic Frontier*. Australia: Mandarin Australia, 1997. Internet. (s/f). *Suelette Home*. Enero de 2012. <<http://suelette.home.xs4all.nl/underground/justin/contents.html>>.

Dyson, Frances. *Sounding New Media: Immersion and Embodiment in the Arts and Culture*. Berkeley: University of California Press, 2009.

Eagleton, Terry. «Capitalism, Modernism and Postmodernism». *New Left Review*. No. 152. Julio/Agosto de 1985: 60-73. Internet. 1 de enero de 2010. *Scribd (Moiletmot)*. Noviembre de 2011.

<<http://www.scribd.com/doc/38541416/EAGLETON-Terry-Capitalism-Modernism-And-Postmodernism-1985>>.

Efrain. «Feel Like a Sir: Part of Series on Rage Comics». Internet. Enero de 2012. *Knowyourmeme*. Mayo de 2012.

<<http://knowyourmeme.com/memes/feel-like-a-sir>>.

Engels, Friedrich. *Socialism: Utopian and Scientific*. Moscow: Progress Publishers, 1970. Internet. 2003. *Marxists Internet Archive*. Enero de 2012.

<<http://www.marxists.org/archive/marx/works/1880/soc-utop/index.htm>>.

Ferguson, George. *Signs & Symbols in Christian Art*. Nueva York: Oxford University Press, 1961.

Foster, Hal. *The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture*. Washington: Bay Press, 1987 (1983).

Fukuyama, Francis. «The End of History?» *The National Interest*. Summer, 1989. Internet. 27 de marzo de 2011. *Scribd (Andrescu Florentina M.)*. Octubre de 2011.

<<http://www.scribd.com/doc/51640751/The-End-of-History>>.

Gerard, John S. J. *What Was The Gunpowder Plot?* Londres: Osgood, McIlvaine & Co., 1897. Internet. 27 de marzo de 2012. *Scribd (ALBINOCYCLOPS)*. 1 de abril de 2012.

<<http://www.scribd.com/doc/86845911/What-Was-the-Gunpowder-Plot>>.

Groys, Boris. *Art Power*. Massachusetts: MIT Press, 2008.

--- «Boris Groys Lecture». Internet. 25 de octubre de 2010. *Youtube, University of Southern California, Roski School of Fine Arts*. Mayo de 2011.

<<https://www.youtube.com/watch?v=cYpn1Ci5Ta0>>.

Gurnov, Aleksandr. «Richard Stallman: We Are Heading for a Total Disaster». Internet. 19 de agosto de 2012. *Youtube, Spotlight, Russia Today*. 19 de agosto de 2012.

<<http://www.youtube.com/watch?v=uFMMXRoSxnA>>.

Habermas, Jürgen. «Modernity versus Postmodernity». *New German Critique* (22). Invierno de 1981: 3-14. Internet. (s/f). *Scribd (Beijo Se Liga)*. 3 de febrero de 2011.

<<http://www.scribd.com/doc/56908563/modernity-versus-postmodernity-jurgen-habermas>>.

--- *Philosophical Discourse on Modernity*. Massachusetts: MIT Press, 1987.

--- *Ciencia y técnica como ideología*. Madrid: Tecnos, 1986 (1968).

--- *The Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry into a Category of Bourgeois Society*. Massachusetts: MIT Press, 1991 (1962).

Heidegger, Martin. *Off the Beaten Track*. Cambridge: Cambridge University Press, 2002.

--- «The Question Concerning Technology». (1954). Internet. 13 de diciembre de 2010.

Scribd (Milan Gupta). Marzo de 2012.

<<http://www.scribd.com/doc/45226680/The-Question-Concerning-Technology>>.

Jameson, Fredric. *Postmodernism or the Logic of Late Capitalism*. North Carolina: Duke University Press, 1997.

--- *The Seeds of Time*. Columbia: Columbia University Press, 1996.

--- *Marxismo tardío: Adorno y la persistencia de la dialéctica*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2010.

--- *The Cultural Turn: Selected Writings on the Postmodern: 1983-1998*. Nueva York: Verso, 1998.

Jordan, Ken y Packer, Randall (eds.). *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*. Nueva York: W. W. Norton & Company, 2002.

Jordan, Tim. *Hactivism and Cyberwars: Rebels with a Cause?* Oxon: Routledge, 2004.

Keiser, Max. «Keiser Report: Happy Hacking! (ft. Richard Stallman) (E344)». Internet. 22 de septiembre de 2012. *Youtube: Keiser Report, Russia Today*. 22 de septiembre de 2012.

<<http://www.youtube.com/watch?v=3o82P4V1vu0>>.

Klein, Naomi. *No Logo*. Londres: Flamingo, 2000.

Knappenberger, Brian. «We Are Legion FULL». Internet. 30 de septiembre de 2012. *Youtube (Kev Lane)*. 12 de mayo de 2012.

<<http://www.youtube.com/watch?v=SZJHYr8CZco>>.

Levy, Steven. *Hackers, Heroes of the Computer Revolution*. Sebastopol: O'Reilly Media Inc., 2010. Internet. 21 de julio de 2010. *Scribd: O'Reilly*. 21 de julio de 2012.

<<http://www.scribd.com/doc/34667040/Hackers-Heroes-of-the-Computer-Revolution-25th-Anniversary-Edition>>.

--- *Crypto: How the Code Rebels Beat the Government – Saving Privacy in the Digital Age*. Nueva York: Penguin Group, 2002.

Lenin, Vladimir Ilich. *Materialism and Empirio-Criticism*. Pekín: Foreign Languages Press, 1972 (1909). Internet. 24 de septiembre de 2009. *Scribd: Communist Party*. Enero de 2011.

<<http://www.scribd.com/doc/20166190/V-I-LENIN-MATERIALISM-AND-EMPIRIO-CRITICISM>>.

LulzSec. «The Lulz Boat». Internet. 5 de junio de 2011. *Youtube (Some1inFNQ)*. Abril de 2012.

<<http://www.youtube.com/watch?v=ckF5uWnx370>>.

--- «Lulzsec Final Message». Internet. 27 de junio de 2011. *Youtube (MusicWavesMan)*. Febrero de 2012.

<<http://www.youtube.com/watch?v=xJYhPrbtqug&feature=related>>.

Lyotard, Jean Francois. *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1984 (1979).

Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001.

--- *Software Takes Command*. Internet. 20 de noviembre de 2008. *Lev Manovich Net*. Mayo de 2012.

<<http://lab.softwarestudies.com/2008/11/softbook.html>>.

Massumi, Brian. *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*. Durham: Duke University Press, 2002.

McLuhan, Marshall. *Understanding Media: The Extensions of Man*. Massachusetts: MIT Press, 1994 (1964).

Mills, Elinor. «Old-time hacktivists: Anonymous, you've crossed the line». Internet. 30 de marzo de 2012. *NewsCNET*. Junio de 2012.

<http://news.cnet.com/8301-27080_3-57406793-245/old-time-hacktivists-anonymous-youve-crossed-the-line/>.

Minkovski, Alyona. «Anonymous hacker speaks of revenge for WikiLeaks & Julian Assange». Internet. 19 de diciembre de 2010. *YouTube, The Alyona Show, Russia Today (MarocFes)*. Diciembre de 2010.

<<http://www.youtube.com/watch?v=Oibmi6TQbdk&feature=related>>.

Mirkinson, Jack. «PBS Hacked Again By LulzSec In Retaliation For WikiLeaks Documentary». Internet. 31 de mayo de 2011. *The Huffington Post*. Mayo de 2012. <http://www.huffingtonpost.com/2011/05/31/pbs-hacked-again-by-lulzs_n_868941.html>.

Moore, Alan y Lloyd, David. «V for Vendetta». Nueva York: DC Comics, 2005.

Otaku, Shiru. «1-Bit Music News». Internet. 4 de marzo de 2011. *Shiru Untergrund*. Enero de 2012. <<http://shiru.untergrund.net/1bit/pivot/entry.php?id=102>>.

Panofsky, Erwin. *Meaning in the Visual Arts*. Chicago: University of Chicago Press, 1985 (1955).

Paul, Christiane. *Digital Art*. Londres: Thames & Hudson, 2008 (2003).

Penny, Simon (ed.). *Critical Issues in Electronic Media*. Nueva York: State University of New York Press, 1995.

Samuel-Whitney, Alexandra. «Hacktivism and the Future of Political Participation». Cambridge: Harvard University Press, 2004. Internet. 10 de mayo de 2006. *Alexandra Samuel*. Enero de 2011. <<http://www.alexandrasamuel.com/dissertation/pdfs/index.html>>.

Soylom, Catherine. «Insider tells why Anonymous “might well be the most powerful organization on Earth”». Internet. 12 de mayo de 2012. *News National Post*. 12 de mayo de 2012. <<http://news.nationalpost.com/2012/05/12/insider-tells-why-anonymous-might-well-be-the-most-powerful-organization-on-earth/>>.

Stallman, Richard. «The Anonymous WikiLeaks Protests are a Mass Demo Against Control». Internet. 17 de diciembre de 2010. *The Guardian*. Marzo de 2012. <<http://www.guardian.co.uk/commentisfree/2010/dec/17/anonymous-wikileaks-protest-amazon-mastercard>>.

Stark, Joan G. «The History of ASCII (Text) Art». Internet. (s/f). *Web Citation*. Mayo de 2012. <<http://www.webcitation.org/5klVZl8en#typewrite>>.

Sterling, Bruce. *The Hacker Crackdown: Law and Disorder on the Electronic Frontier*. Nueva York: Bantman, 1993. Internet. 30 de agosto de 2011. *Scribd (Anonymous user)*. Abril de 2012. <<http://www.scribd.com/doc/63563364/The-Hacker-Crackdown>>.

Steuer, Eric. «Live from the NYPL & Wired Present: Lawrence Lessig, Shepard Fairey, and Steven Johnson». Internet. 19 de febrero de 2009. *Creative Commons*. Mayo de 2012. <<http://creativecommons.org/weblog/entry/12860>>.

Van Den Boomen, Marianne (ed.). *Digital Material. Tracing New Media in Everyday Life and Technology*. Ámsterdam: Amsterdam University Press, 2009. Internet. 15 de mayo de 2009. *Scribd (MTSchaefers)*. Enero de 2011. <<http://www.scribd.com/doc/15464551/Digital-Material-Tracing-New-Media-in-Everyday-Life-and-Technology>>.

Virilio, Paul. *The Information Bomb*. Nueva York: Verso, 2005. Internet. 22 de febrero de 2011. *Scribd (anonymous user)*. Mayo de 2011. <[http://www.scribd.com/doc/49289291 /The-Information-Bomb](http://www.scribd.com/doc/49289291/The-Information-Bomb)>.

Wertheim, Margaret. *The Pearly Gates of Cyberspace: A History of Space from Dante to the Internet*. Nueva York: W.W. Norton & Company, Inc., 1999.

Žižek, Slavoj. *Living in the End Times*. London: Verso, 2010.

--- *The Puppet and the Dwarf: The Perverse Core of Christianity*. Massachusetts: The MIT Press, 2003.