

# La ética *hacker* y la potencia de las redes

Conrado Romo

Toda generación tiene sus mitos. Para muchos de quienes crecimos en la década de los 2000, la idea de la ética *hacker* fue sin duda eso, un relato con el que nos podíamos sentir identificados, trascendentes y conectados por el potencial de esta idea como motivo para soñar con otros mundos posibles. A pesar de que en esos años internet estaba en un proceso acelerado de crecimiento, aún hacían falta referencias en el mundo hispano de proyectos que calmaran nuestras ansias por imaginar un hacktivismo desde nuestra lengua. Había ejemplos como el portal Indymedia<sup>1</sup>, que, si bien se hacía eco de la idea *don't hate the media, become the media*<sup>2</sup>, aspiración compartida entre *hackers*, punks y miembros del movimiento *culture jamming*<sup>3</sup>, poseía poca reflexividad sobre su práctica en términos de una nueva política para la sociedad en red; y otros como la lista de correo Nettime-lat<sup>4</sup> o el apoyo al movimiento zapatista de grupos como el colectivo Electronic Disturbance Theater<sup>5</sup>.

1 Indymedia es el nombre por el que se conoce a la red global de centros de medios independientes (Global Network of Independent Media Centres) surgida en Seattle en 1999 en el marco de las protestas contra la Organización Mundial del Comercio (OMC). Dentro de la red global existían multitud de antenas locales, varias de ellas en habla hispana, de las cuáles algunas de las más activas fueron Indymedia Barcelona e Indymedia México, con sus nodos en los estados de Oaxaca, Chiapas y Ciudad de México. Más información en <http://www.indymedia.org/>.

A pesar de que en esos años internet estaba en un proceso acelerado de crecimiento, aún hacían falta referencias en el mundo hispano de proyectos que calmaran nuestras ansias por imaginar un *hacktivismo* desde nuestra lengua

Si bien el ánimo por la desterritorialización de las prácticas políticas parecía en su tiempo una prometedora propiedad emergente de las tecnologías digitales (y, con el paso de los años, se demostró que dicha tesis algo de razón tenía), hay quienes seguíamos soñando con encontrar la fórmula de materialización de eso que sucedía en la World Wide Web, tal vez relacionado con los imaginarios detonados gracias a Hakim Bey y sus zonas temporalmente autónomas (TAZ)<sup>6</sup>, un poderoso relato que atrapaba conciencias por su potencial liberador y su paralelismo con ciertas situaciones que podían percibirse en las nuevas dinámicas digitales. Bey describió algunas formas organizativas del rizoma electrónico con antelación y propuso, no sabemos si consciente o inconscientemente, una posible transferencia de estas dinámicas a situaciones *offline*, un mundo material que parecía impermeable a cualquier configuración que no fuera jerárquica.

2 *Don't hate the media, become the media*, que puede ser traducido como «no odies a los medios, conviértete en los medios», es un lema del movimiento de activismo mediático surgido en los años noventa y los primeros 2000 como respuesta crítica a la emergencia de las nuevas tecnologías de información y comunicación de masas.

3 El *culture jamming* (sabotaje o desviación cultural) es una corriente de crítica a la homogeneización cultural que promueven los medios de comunicación de masas. Vinculada con

Imaginarlos de territorios otros han existido siempre, pero ha habido pocos eventos tan catalíticos para el desarrollo del pensamiento utopista como el encuentro violento entre las comunidades amerindias y las europeas, con particular productividad a lo largo del siglo XIX, en el que las expectativas surgidas por las promesas de libertad, igualdad y fraternidad, y el espíritu emancipador de los habitantes de las colonias ibéricas, despertaban el optimismo por la posibilidad de construir el paraíso en la tierra. La Escuela Falansteriana de Chalco en México, la Nueva Australia en Paraguay o la Colônia Cecília en Brasil<sup>7</sup> son ejemplos de laboratorios decimonónicos iberoamericanos que se planteaban otras formas de ser y estar en el mundo y que, sin embargo, eran experimentos que reproducían las lógicas de poder y dominación que Europa había extendido por el mundo. De lo anterior, la pregunta pertinente sería: ¿es posible producir espacios que contengan lógicas en red y la fuerza creativa del encuentro iberoamericano sin las lógicas coloniales?

## Hay dos posibles razones por las que conocí el espacio. La primera pudo haber sido por una conferencia del crítico de arte José Luis Brea. Otra posibilidad pudo ser a raíz del Laboratorio del Procomún impulsado por Antonio Lafuente

Aquí entra Medialab Prado como presumible respuesta. Hay dos posibles razones por las que conocí el espacio. La primera pudo haber sido por una conferencia del crítico José Luis Brea, a quien entonces seguía por su sitio Aleph-arts<sup>8</sup>, repositorio dedicado a reunir artículos sobre las teorías y prácticas en torno al net.art<sup>9</sup>. Otra posibilidad pudo ser a raíz de la realización del Laboratorio del Procomún impulsado por Antonio Lafuente. La idea del procomún se extendió en ciertos círculos rápidamente al ser una forma hispanizada de las discusiones alrededor de los *commons*, tan populares entonces gracias a proyectos como Creative Commons o textos como *La riqueza de las redes*, de Yochai Benkler<sup>11</sup>. Independientemente de cuál fuera primero, el proyecto ha sido a nivel personal un referente de otras prácticas posibles a nivel político, estético y epistémico. Medialab Prado bien podría ser entendido como una heterotopía. Si, «por lo general, la heterotopía tiene como regla yuxtaponer en un lugar real varios espacios que normalmente serían, o deberían ser, incompatibles»<sup>12</sup>, Medialab podría ser entendido como una utopía localizable, una fábula existente, un contraespacio en el que se permite pensar y estar desde lo otro, desde lo híbrido, desde lo posible pero real, el espejo con una imagen invertida de lo que no es, inversión que abre potencias, caminos múltiples, sin destinos pero con trayectorias fundamentales.

Medialab Prado es, al mismo tiempo, jerarquía y red, programa gubernamental y colectivo social, espacio físico y relación comunitaria, es un lugar en Madrid y al mismo tiempo un proceso deslocalizado distribuido a nivel global. Son estas tensiones las que vuelven a Medialab una referencia de una nueva institucionalidad construida mediante prácticas *extitutivas*<sup>13</sup> (si algo cercano a eso es posible). En este sentido, estaríamos frente a un ejercicio que pone en práctica esta doble lógica del poder presentado por Enrique Dussel: la *potentia* (el poder creador de las comunidades) y la *potestas* (como materialización y continuidad de la síntesis del proceso creador)<sup>14</sup>.

el activismo mediático y las prácticas artísticas, se nutre de elementos como el *détournement* (la desviación), la burla, los medios tácticos y la guerrilla de la comunicación.

4 Nettime fue una lista de correo electrónico creada en 1995 por los activistas y críticos de los medios Geert Lovink y Pit Schultz, ampliamente reconocida por su rol seminal en la formación de una comunidad internacional en torno a las prácticas artísticas y culturales en internet. Nettime-lat era una lista de correo específica para

comunicaciones en español y portugués. Los archivos de Nettime y Nettime-lat se pueden consultar en <https://www.nettime.org/>. Para más información, ver <https://en.wikipedia.org/wiki/Nettime>.

5 Electronic Disturbance Theater es un colectivo de activistas, artistas y programadoras pionero en la acción directa digital y la desobediencia civil electrónica. Para más información, ver [https://en.wikipedia.org/wiki/Electronic\\_Disturbance\\_Theater](https://en.wikipedia.org/wiki/Electronic_Disturbance_Theater) y Stefan Wray, «The Electronic Disturbance Theater and Electronic Civil Disobedience», en *Thing.net*, 17 de junio de 1998, <http://www.thing.net/~rdom/ecd/EDTECD.html>.

6 *Zona temporalmente autónoma* es un ensayo publicado en 1991 por el poeta y anarquista sufi norteamericano Hakim Bey, que describe la táctica sociopolítica de crear espacios temporales que eluden las estructuras formales de control social. En español, está disponible en <http://merzmail.net/taz.pdf> y fue publicado por Enclave de Libros en 2014.

7 Pierre-Luc Abramson, *Las utopías sociales en América Latina en el siglo XIX*, Fondo de Cultura Económica, México, 1999.

Medialab Prado es al mismo tiempo jerarquía y red, programa gubernamental y colectivo social, espacio físico y relación comunitaria, es un lugar en Madrid y al mismo tiempo un proceso deslocalizado distribuido a nivel global

Foucault estableció que se podría describir a cada sociedad de acuerdo al tipo de heterotopía que gestara. En este sentido, los laboratorios ciudadanos, teniendo a Medialab Prado como referencia clave de estos, pueden representar la heterotopía de una sociedad en red iberoamericana nutrida por la ética *hacker*, cuyos contactos e intercambios, su *software* (*potentia*) y sus infraestructuras materiales, su hardware (*potestas*), representen la configuración de un nuevo espacio otro, y cuyo experimento supla los errores coloniales de los laboratorios utopistas al constituirse a partir de las voces, las sensibilidades y las estéticas del sur epistémico. De ahí el planteamiento de que Medialab Prado, así como los demás ejemplos de laboratorios ciudadanos, puedan empezar a entenderse como espacios de *liberación*, al ser dispositivos de *fisión* que liberen la energía creadora de la inteligencia colectiva encerrada en la anomia social y la vieja institucionalidad.

Conrado Romo define su práctica profesional en el campo del diseño cívico, la planeación metropolitana, la innovación gubernamental y la participación ciudadana, así como en el de los procesos de extitucionalización y la polemología crítica. Actualmente coordina el Laboratorio de Paz desde lo Común en Jalisco.

**8** El sitio Aleph-arts estuvo activo de 1997 a 2002. Parte de su archivo se puede consultar en [https://aleph.eldiletantedigital.com/net\\_art.html](https://aleph.eldiletantedigital.com/net_art.html). Estaba dirigido por José Luis Brea (1957-2010), considerado como uno de los críticos de arte contemporáneo más prestigiosos de España y un referente en la difusión y la producción teórica en español en torno a las primeras prácticas de arte digital, electrónico y de nuevos medios. Para más información, ver <https://www.museoreinasofia.es/biblioteca-centro-documentacion/archivo-jose-luis-brea>.

**9** El net.art es una corriente artística de obras producidas en y para internet, surgida en la década de los noventa. Ver José Luis Brea, *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*, Editorial CASA, Salamanca, 2002; Laura Baigorri y Lourdes Cilleruelo, *Net. Art: prácticas estéticas y políticas en la red*, Brumaria, Madrid, 2006.

**10** Sobre el concepto de *procomún*, ver el texto a propósito de Juego de Troncos y los materiales del Laboratorio del Procomún en Medialab: <https://www.medialab-prado.es/programas/laboratorio-del-procomun>.

**11** Yochai Benkler, *La riqueza de las redes: cómo la producción social transforma los mercados y la libertad*, Icaria, Barcelona, 2015 (publicado originalmente en inglés en 2006).

**12** Ver Michel Foucault, «Topologías», en *Fractal* n.º 48, enero-marzo de 2008, año XII, volumen XII, págs. 39-40.

**13** Francisco J. Tirado y Miquel Domènech, «Extituciones: del poder y sus anatomías», en *Política y Sociedad*, n.º 36, 2001, págs. 191-204.

**14** Ver Enrique Dussel, *20 tesis de política*, Siglo XXI, Madrid, 2006.