Activismo digital y telemático
Poder y contrapoder en el ciberespacio
v.1.1

Xabier Barandiaran
xabier @ barandiaran.net
http://barandiaran.net

Metabolik BioHacklab
metabolik @ sindominio.net
http://sindominio.net/metabolik

23–07–03

Resumen

La construcción tecnológica y la introducción en el imaginario colectivo del *ciberespacio* (definido por el flujo de información y códigos, la esfera pública, la sociedad del espectáculo y las tecnologías de la información) abre nuevos horizontes políticos a través del establecimiento de nuevas relaciones de poder en la esfera tecnológica y comunicativa. En este contexto el activismo digital y telemático ofrece una serie de herramientas, de espacios, de canales y experimentos en los que recobrar la subjetividad política a través de la creación e inteligencia colectiva y la redefinición constante de los códigos y prácticas discursivas, comunicativas y tecnológicas que definen nuestra realidad social.

Palabras Clave

Activismo (digital y telemático), ciberespacio, guerrilla de la comunicación, política, nuevos movimientos sociales, poder.

Copyleft 🄯

Versiones

v.1.0	30–06–03	primera versión web
v.1.1	23–07–03	pequeños cambios y correcciones

Formatos y Fuentes

html	`http://sindominio.net/~xabier/textos/adt/adt.html`
pdf	`http://sindominio.net/~xabier/textos/adt/adt.pdf`
ps	`http://sindominio.net/~xabier/textos/adt/adt.ps`
fuentes	`http://sindominio.net/~xabier/textos/adt/`

Cita

Xabier Barandiaran (2003) Activismo digital y telemático. Poder y contrapoder en el ciberespacio. v.1.1. **url**:
`http://sindominio.net/~xabier/textos/adt/adt.pdf`

Índice

1. Welcome to cyberspace: lenguajes, códigos, tecnologías, espectáculos e información

Señoras y señores, bienvenidos al ciberespacio, un país transnacional, territorio multidimensional, poblado de máquinas, humanos y ciborgs, alimentado por imágenes, construido por códigos, atravesado por el flujo de signos. Un espacio no cartesiano, rizomático [1] cuyas fronteras son las interfaces, los bienes escasos, la atención y el tiempo.

En 1948 Norbert Wiener publicaba una obra fundacional titulada: "Cibernética o el control y la comunicación en animales y máquinas" (Wiener, 1948). No era un hecho aislado; un conjunto de científicos y teóricos (impulsados por la aceleración de los procesos de investigación e innovación durante y después de la segunda guerra mundial), llevaban tiempo reuniéndose para transgredir las fronteras académicas y crear nuevos espacios de experimentación y reflexión: Clauss Shannon, John von Neumann, Alan Turing, Gordon Pask, Ross Ashby, Grey Walter, y un largo etcétera. Ellos inventaron el ordenador, la teoría de la comunicación, la teoría de los sistemas adaptativos, y un conjunto aún inexplorado de artefáctos y teorías que la historia de la humanidad apenas ha comenzado a asimilar: la primera oreja artificial, el primer autómata autorreproductor, la teoría de la conversación y los primeros robots autónomos entre otros. Ellos pusieron los cimientos del ciberespacio electrónico. Tras ellos una explosión cosmológica: la televisión, el PC, internet, ..., las condiciones tecnológicas de posibilidad de la era digital. Como tantas otras veces en la historia de la humanidad, un nuevo saber (la cibernética) produce nuevas formas y relaciones de poder, nuevas prácticas y objetos, y al mismo tiempo, permite entender otras tantas formas que se ejercían anteriormente pero permanecían ocultas a la reflexión humana. Pero una ciencia aislada en los laboratorios y congresos permanece muda y estéril, los resultados de esa ciencia deben transferirse a la sociedad y a la cultura para convertirse en andamiajes conceptuales o artefactos tecnológicos efectivos y constitutivos de la sociedad misma.

En 1984 (36 años después de la obra de Wiener y siete años antes de que naciera la www) la máquina de escribir de Willian Gibson[2] (pionero junto

[1] El término rizoma fue recogido por Deleuze y Guattari (2000) haciendo referencia a redes constitutivas (en las que cualquier punto conecta con cualquier, redes heterogéneas de ruptura significante sistemática y multidimensional) como base dinámica estructural de un nuevo concepto de identidad/multiplicidad que supera y se opone a la concepción cartesiana racionalista de subjetividad y espacio.

[2] Podíamos haber escogido cualquier otra popularización de la sociedad de la información (o elementos constitutivos y simbólicos de la misma): la aldea global de McLuhan o el Gran Hermano de Orwell, pero hemos escogido a la literatura ciberpunk porque condensa en el discurso literario algunas de las reconceptualizaciones más radicales del espacio y el sujeto del pensamiento postmoderno contextualizandolos en un futuro que amplifica las situaciones de opresión, control y acumulación de poder al tiempo que dibujan posibles lineas de fuga y tácticas de resistencia (Call, 1999).

a Bruce Sterling de la literatura ciberpunk registraba, por primera vez, la palabra *ciberespacio*: "[Case] operaba en un estado adrenalínico alto y casi permanente, un derivado de juventud y destreza, conectado a una consola de ciberespacio hecha por encargo que proyectaba su incorpórea conciencia en la alucinación consensual que era la matriz" (Gibson, 1984, p.14). En la metáfora descriptiva del ciberespacio como *alucinación consensual en una matriz* se condensa la idea del lenguaje y de la automatización del procesamiento de signos, un nuevo espacio (informacional) en el que proyectar nuestras conciencias incorpóreas; pero sobre todo un espacio en el que se construyen esas conciencias. Se inaugura así, en el imaginario literario y cultural, un nuevo concepto de espacio: multidimensional, hiperconectado, informacional y virtual. Un espacio que ha acompañado al ser humano desde el surgimiento del lenguaje pero que se convierte hoy en el eje vertebrador de la sociedad gracias a las tecnologías de la información: de la automatización e hiperconexión del flujo de signos, imágenes y códigos. Un espacio que se hace hoy visible gracias a la interacción directa con sus interfaces pero también gracias a su tematización literaria, a su introducción en el imaginario cultural, social, político, militar y económico como algo tan virtual como real, incluso hiperreal (en términos de Braudillard).

Realizabilidad física (cuyos cimientos fueron puestos por la cibernética de los años 40 y 50) e introducción en el imaginario colectivo, condiciones de existencia del ciberspacio, un territorio nuevo y viejo, compuesto por códigos, lenguajes, espectáculos, signos y procesos comunicativos, potenciado por tecnologías que automatizan y conectan, amplifican y miniaturizan. Ahora es posible pensarlo y por tanto actuar sobre él: se convierte en territorio político, económico y social; de conquista, venta y construcción.

El ciberespacio es el espacio del activismo digital y telemático; pero conviene antes señalar (aunque sea brevemente) los componentes de ese espacio y las estructuras que lo constituyen: códigos y lenguajes, esfera pública y espectáculo, tecnologías de la información y telecomunicación.

1.1. Lenguaje y Código

> *El espectáculo no es un conjunto de imágenes, sino una relación social entre personas mediatizada por imágenes.*
>
> (Debord, 1967, §4)

La tesis de Debord puede ensamblarse igualmente en el espacio del lenguaje o el código: "El lenguaje no es [sólo] un conjunto de códigos y signos, sino una relación social entre personas mediatizada por códigos y signos". Esta tesis supera la condición "meramente" representacionalista/figurativa del lenguaje, algo que ha sido puesto de manifiesto por filósofos como el segundo Wittgenstein (1951); Searle (1969) y más recientemente Habermas

(1984, 1987) a través de conceptos como el de juegos de lenguaje, actos de habla o teoría de la acción comunicativa. El lenguaje (expresado en la diversidad de juegos lingüísticos), los códigos sociales y la gramática cultural[3] se muestran como espacios de acción y reacción, muestran su fuerza performativa, su capacidad de producir e intervenir en lo real, instaurando o reconfigurando nuevas relaciones, abriendo o cerrando universos de sentido, encauzando modos de acción y reflexión; más allá su función transmisora de información.

Es precisamente el lenguaje y el orden discursivo el que define el espacio de la comunicación y se convierte en materia digital (sujeta a copia, recombinación, representación, desplazamiento, afirmación, imitación, sustitución, recodificación y descodificación). Es por ello que no puede entenderse el activismo digital y telemático sin atender primero a la estructuración del poder en los códigos y lenguajes, no tanto jurídicos y militares, sino sobre todo en los cotidianos: culturales y tecnológicos. La carga política del lenguaje y los códigos no reside tanto en el contenido de lo que se dice, en la información transferida en un acto de habla. Los códigos establecen los modos de la comunicación *posibles* y también las posibilidades de percepción y conducta lingüísticamente instruida (quién puede hablar, para decir qué, en qué relación de fuerzas, bajo qué autoridad, en qué dirección y sentido). Así por ejemplo un mitin político no *dice* tanto a través del contenido del discurso, de la transferencia efectiva de información entre el público y el político, sino sobre todo a través de la instauración de roles (quién tiene derecho a habla y quien el deber de escuchar), de posibilidades de acción (silencios y aplausos) o separación de espacios. Un mitin de la derecha conservadora en la que un grupo de punks, inmigrantes y lesbianas en primera fila aplaudieran enfervorecidamente (empujando a su vez al resto del público a hacer lo mismo) el discurso del candidato cuando éste tomara connotaciones racistas y homófobas puede tener un efecto disruptivo-discursivo mucho más fuerte que tomar el micrófono y acusar al candidato de racista y homófobo.

1.2. Esfera pública y espectáculo

De una amplificación del alcance de las signos lingüísticos y de su reproducción automatizada a escala masiva surgen los medios de comunicación de masas, la esfera pública y el espectáculo. La esfera pública se convierte en espectáculo cuando sus mecanismo de producción y difusión se separan de

[3] "Llamamos gramática cultural al sistema de reglas que estructura las relaciones e interacciones sociales. Abarca la totalidad de códigos estéticos y de las reglas de comportamiento que determinan la representación de los objetos y el transcurso normal de situaciones en un sentido que se percibe como socialmente conveniente. La gramática cultural ordena los múltiples rituales que se repiten diariamente a todos los niveles de una sociedad. Comprende también las divisiones sociales del espacio y del tiempo, que determinan las formas de movimiento y las posibilidades de comunicación." (a.f.r.i.k.a. et al., 2000, p.18)

la sociedad. Así la imagen, la simulación y la re-presentación sustituyen a la experiencia directa y la comunicación bidireccional. Es entonces cuando la línea que divide a la realidad de su representación se diluye y surge la hiperrealidad: sólo existe lo que se hace imagen en la esfera pública, y empiezan a "existir" las imágenes por sí mismas, el lenguaje pierde su función figurativa y se autonomiza progresivamente. En este contexto los canales de comunicación se convierten automáticamente en fuente de poder *sobre* lo (hiper)real y los agentes políticos tradicionales pasan a ser actores (dominados por las reglas del espectáculo).

1.3. Tecnologías de la información

Con el surgimiento y popularización de los artefactos tecnológicos (hardware) electrónicos y virtuales (software) surge a su vez una nueva relación entre código y realidad (está vez a través del código máquina) y se abre también un nuevo espacio político, no menos ajeno al activismo digital y telemático que el espacio lingüístico, cultural y comunicativo. La fuerza productiva, comunicativa y estructural de la informática (entendida como *computer science*) reside en la capacidad de las computadoras (máquinas universales de Turing) de ejecutar automatizadamente cualquier código computable. Surge así una nueva estructuración del espacio lingüístico en dos vertientes: a) en el aumento exponencial de la capacidad de almacenamiento, manipulación, transmisión y copia de signos y b) en la utilización de esa capacidad para tejer nuevas redes comunicativas (minitel, internet, móviles, televisión por cable, etc.). La tecnología (la aplicación recursiva y reflexiva de un saber práctico) de la información abre así nuevos espacios para la comunicación liberada, la construcción de sociedades y comunidades virtuales y el refuerzo de las ya existentes, de distribución y copia de saberes y técnicas. Pero también introduce nuevos métodos de control y sujeción, más extensivos e intensivos, a la vez que sutiles y brutales, ligados y desligados de los mecanismos estatales de control. El programa norteamirecano Echelon de espionaje digital y comunicativo, el filtrado en los proxis de telefónica (al margen de la jurisprudencia española), el nuevo sistema operativo XP de Windows (que tiene 18 puertas traseras por las que Microsoft puede acceder al disco duro del usuario) o la nueva plataforma de PC Intel-Paladium que impide la copia de material no registrado son sólo algunos ejemplos.

El desplazamiento de una economía capitalista material/industrial a una economía capitalista de la información y del saber (David and Foray, 2001) exige la inserción o ampliación de nuevas medidas jurídicas y tecnológicas de sujeción y control de la información y el conocimiento como mercancía. Esto transforma completamente el espacio informacional, reestructurandolo y sometiendo progresivamente el flujo de signos y códigos a la lógica del beneficio corporativo y el valor de intercambio. Pero transformar el valor original de la información y el conocimiento de valor de uso a valor de intercambio exige a su vez una transformación de los derechos de autor en restricción de derechos y libertades de uso, re-creación y circulación: "(...) en la economía tecnocientífica, la autoría intelectual deviene derecho de explotación de un saber o una técnica a través de la restricción de difusión, uso y transformación del producto, aun cuando el proceso de producción esté financiado por la inversión pública y movilice infinidad de recursos cognitivos colectivos (universidades, saberes heredados, proyectos de investigación colectivos e instrumentos y técnicas que pertenecen al dominio público)" (Barandiaran, 2003, §3.4). Para instaurar este nuevo orden en el ciberespacio (propicio a la expansión del mercado) se requiere la conjunción de:

- Nuevas legislaciones sobre la información que la definan como objeto de propiedad y patentabilidad instituyendo así una nueva estructura en el flujo de información a través de la violencia restrictiva en las redes y mecanismos de difusión.
- Tecnologías restrictivas como legislación de facto que permitan el control del flujo de información y bloqueen las posibilidades de una difusión y copia libres.
- La creación de nuevos símbolos de rechazo y exclusión social: pirata informático, terrorista ciberespacial, freak informático, etc.

Las consecuencias de estas exigencias estructurales que marca el infocapitalismo alteran el espacio digital y telemático y suponen también nuevas oportunidades y retos para la acción política.

2. Activismo

El activismo y sus variantes (hacktivismo, artivismo, mediactivismo, activismo táctico, digital, telemático, ...) responden a una concepción no-tradicional de concebir el espacio y la subjetividad política. Del (ciber)espacio hemos hablado ya suficiente y antes de sugerir algunos puntos de entrada al activismo digital y telemático conviene esbozar (el dibujo nunca está acabado) algunos distintivos del mismo que lo diferencian (sin que la diferencia sea necesariamente excluyente) de otras formas de política tradicional o institucionalizada.

El activismo se desarrolla a una escala molecular (Deleuze and Gattari, 2000) o micropolítica, desde la intuición (más o menos elaborada, pero puesta a prueba innumerables veces) de que: "El poder no es algo que le llega al sujeto desde el exterior: algo que se tiene, que se conquista o que se pretende. El poder es el universo de relaciones en el que se está. El conjunto de relaciones que constituyen sujeto." (Lanceros, 1996, p.109). El activismo busca recuperar el sentido de la acción como eje de la percepción y de la identidad humana[4] frente a un modelo de identidad en crísis basado en la saturación receptiva de señales y la reducción subjetiva a selector de alternativas de consumo. Y para que esa acción no reproduzca las estructuras de poder jerárquicas que intenta cuestionar, el activismo no puede reproducir su cristalización institucional. La tendencia activista es por tanto la de una reconfiguración y reconstrucción permanente de abajo arriba y de lo local a lo global frente a una estructuración globalista de arriba a abajo.

2.1. Relación con la verdad y la teoría

En lugar de una búsqueda moderna y racional de La Verdad y una intención de toma del poder en su nombre (característico de la izquierda tradicional), el activismo se inserta en la experimentación con las condiciones de verdad de los juegos lingüísticos y las posibilidades tecnológicas, a través de movimientos tácticos, reinterpretaciones, apertura de espacios de creación colectiva o reestructuración de las relaciones de poder locales. Eso no quiere decir que el activismo sea irreflexivo o absurdo (aunque a veces busque instrumentalizar el absurdo que encierra algún orden discursivo o tecnológico) sino más bien que inserta la reflexión y la teorización como un "momento" más en los bucles de (inter)acción políticos. La activista sabe que no existe un lugar privilegiado desde el que construir un programa o estrategia política absoluta, sino que ésta se construye siempre desde una posición en el tejido de relaciones de poder. Por eso la activista busca reconfigurar esas posiciones, flexibilizarlas, cuestionar la legitimidad de esas relaciones y abrirlas para que permita pensar y actuar de otros modos, construir otros mundos posibles. El activismo se convierte así en una forma de experimentación colectiva en la que poner a prueba el tejido de relaciones de poder que nos constituyen, a través del desplazamiento de símbolos, de la búsqueda de nuevos usos tecnológicos, del conflicto comunicativo, de la inversión de roles o la ruptura de dicotomías (cliente-servidor, aprender-hacer, emisor-receptor, etc.) que predeterminan la percepción y la acción sobre el mundo[5].

[4] Algo que ha sido recientemente puesto de manifiesto en ciencias cognitivas frente a la concepción funcionalista e informacionalista de la cognición humana por Varela et al. (1991); Pfeifer and Scheier (1999); Brooks (1991)

[5] El punto de anclaje del intelecto en la práctica política no puede ser una posición determinada en la red de reconocimiento académica, sino un cuerpo de intenciones y fricciones que se genera en la interacción política y que está *presente* en ella. Un cuerpo que no permite *re-presentación* ya que ésta exigiría una teoría previa en la que ser representado y por tanto la representación del espacio que ese mismo cuerpo busca redefinir. Por eso resulta tan peligrosa e incomoda la posición de escribir este texto, sobre todo si es erróneamente interpretado como una teoriazación objetivante del activismo digital y telemático.

2.2. Táctica, construcción y experimentación

La táctica se concibe aquí como opuesta a la estrategia. Una estrategia de poder está siempre encaminada a conquistar espacios sociales y mantener invariables las relaciones de poder una vez conquistadas. La táctica en cambio se mueve en el terreno que el poder le cede, aprovechando oportunidades propicias en una especie de aikido político, en el que ligeras perturbaciones en las redes de poder sitúan a éstas en condiciones de producir aperturas de nuevas posibilidades de acción y pensamiento.

El Critical-Art-Ensemble (2001) ofrece los siguientes principios (que no fines) del Tactical Media (activismo táctico) que enumeramos a continuación advirtiendo que son generales, reconfigurables, permeables, sujetos a formación y deformación dependiendo siempre de su aplicación y contexto.

- El Tactical Media (TM) es una forma de intervencionismo digital, donde por digital se entiende el espacio definido por la copia, la recombinación y la re-presentación. TM cuestiona el régimen semiótico, creando eventos participativos, criticando a través de un proceso experimental.
- Las practicantes de TM usan cualquier medio necesario para satisfacer las necesidades de la situación. La especialización no predetermina la acción por lo que se tiende a trabajos colaborativos que permitan el intercambio de habilidades.
- La práctica amateur es especialmente valorada ya que las aficionadas:
  1. pueden ver a través del paradigma dominante
  2. son más libres de (re)combinar libremente; y
  3. no se encuentran atadas por las necesidades adquiridas en roles y compromisos institucionales.
- TM es efímero. Las intervenciones se desterritorializan solas, sólo dejan rastros en la memoria. Una intervención TM siempre es ad-hoc y termina en sí misma.

Pero frente al aspecto intervencionista y táctico el activismo debe enfrentarse a la resolución de conflictos de poder internos y experimentar con métodos alternativos de coordinación dentro de los tejidos comunicativos y espacios colectivos que genera. Podemos enumerar algunos de los principios que hoy rigen las formas de autoorganización de los espacios colectivos activistas:

- **Inteligencia colectiva:** se busca que la construcción permanente del espacio sea el fruto de una cooperación sin mando (Vidal, 2000), creando para tal efecto (tanto en la toma de decisiones como la coordinación de tareas) el conjunto de herramientas de coordinación y creación colectiva[6]. La toma de decisiones se resuelve por consenso en asambleas, tanto virtuales como presenciales.

- **Modularidad y recombinabilidad:** La red ofrece una recombinabilidad de recursos, colectivos, proyectos y personas por encima de las posibilidades del espacio físico. Un colectivo puede abrir un proyecto al que se sumen otras activistas, de ese proyecto puede surgir una herramienta que a su vez sea utilizada por otro proyecto que a su vez mejore la herramienta y desencadene la creación de un nuevo colectivo, etc... se crean así tejidos activistas múltiples, flexibles y altamente reconfigurables en permanente transformación.

- **Multiplicidad vs. identidad excluyente:** frente a un programa identitario/ideológico excluyente, que defina los límites de un territorio propio, se favorece la multiplicidad de actores y la interpenetración de grupos y proyectos, personas y recursos.

- **Rotación de roles:** contra la especialización que refuerza la cristalización de intereses y posiciones de poder se busca la rotación de las tareas y roles, así como la transformación de los mismos.

- **Politización de lo técnico:** esta tendencia es muy acentuada en el activismo que trabaja sobre la tecnología, conscientes de que las tareas, procedimientos y herramientas técnicas constituyen y determinan estructuras de poder. La evaluación técnica considerada exclusivamente como la adecuación de procedimientos o herramientas a una funcionalidad preespecificada es una falacia abstractiva ya que: a) esa funcionalidad preespecificada es el objeto de experimentación del activismo y b) toda técnica se desarrolla en un contexto tecnológico en el que las consecuencias de su uso superan las previsiones de su diseño.

- **Desarrollo en el conflicto:** el conflicto es considerado una fuente de desarrollo y maduración, trabajar sobre el conflicto es la base del proceso constructivo. Lo malo no es el conflicto sino las formas excluyentes o autoritarias de superarlo (imposición de una resolución, negación, expulsión, etc.). Sólo a las estructuras de poder autoritarias les molesta el conflicto y su visibilidad porque cuestiona o hace peligrar el orden establecido.

- **Apertura y Experimentación:** los espacios reafirman su carácter de abiertos (la mayoría de las listas de correo son abiertas y de archivos

[6] Algo que ha sido defendido recientemente por Casacuberta (2003) como posibilidad más innovadora de internet, por encima de la interactividad, la hipertextualidad y otras características atribuibles a la revolución de la red.

públicos) y experimentales sin dar por definitiva ninguna forma de relación o consenso establecido.

3. Activismo digital y telemático

El activismo digital y telemático se divide en: a) pertenecientes a movimientos sociales de base, b) programas de ordenador que introducen ruido en los registros de acceso a servidores, c) perturbaciones indomables en la esfera pública, d) que nunca existieron, e) sindominio.net, f) licencias copyleft, g) aficionados a limpiar laboratorios hacker, h) programados en GNU/Linux, i) asambleas virtuales, j) conectados por antenas hechas con latas de melocotón en almíbar, k) descritos por el Critical Art Ensemble, l) que acaban de publicarse en indymedia, m) hactivist.com, n) que parecen logotipos graciosos.

La clasificación que abre esta sección está adaptada de la cita de Borges que utiliza Foucault (1968) para desenmascarar la necesidad del código que debe preceder cualquier clasificación para que sea pensable. La recuperamos aquí para expresar que la lucha contra los códigos establecidos y la permanente experimentación *en*, *desde* y *contra* ellos hace que no podamos ni deseemos doblegar al activismo digital y telemático a semejante ordenamiento y codificación. La alternativa será señalar algunas herramientas y acciones, nodos y encuentros, espacios y nombres que engloban (sin clasificar) algunos aspectos diversos, dispersos, conectados y comunes al activismo digital y telemático.

3.1. Guerrilla de la comunicación y hacktivismo

El hacktivismo y la guerrilla de la comunicación son formas de activismo digital y telemático en tanto que ambos trabajan sobre los códigos y los procesos comunicativos (especialmente la guerrilla de la comunicación) en tanto que sujetos a copia, modificación, representación, sobrecodificación, recombinación, etc.

Los orígenes de la ▷ guerrilla de la comunicación[7] se remontan hasta el dadaismo y especial y explícitamente hasta la ▷ Internacional Situacionista. Más que un movimiento, la guerrilla de la comunicación es un espacio táctico del que se reapropian diferentes grupos o iniciativas políticas. El grupo

[7] La lectora encontrará durante el texto palabras precedidas por un triángulo. Éste indica un punto de entrada al ciberespacio. La versión en pdf del texto así como la versión en html incluyen un enlace a una página web relacionada con el nombre indicado. Para las versiones impresas se ha añadido un listado de direcciones de enlaces al final del documento.

autónomo a.f.r.i.k.a, ▷ Luther Blissett[8] y Sonja Brünzels definen la guerrilla de la comunicación de la siguiente manera:

> "La guerrilla de la comunicación quiere socavar la normalidad y la pretendida naturalidad del orden imperante. (...). Su proyecto es la crítica de la no-cuestionabilidad de lo existente. Dicha subversivilidad pretende transformar los discursos cerrados en situaciones abiertas, cuestionando la normalidad mediante un inesperado factor de confusión. Cada acción mirada por sí misma constituye sólo una forma momentánea y aislada de transgresión. Pero a medida en que los grupos políticos van abriendo espacios en vez de cerrarlos o fijarlos, se crean posibilidades para visiones y pequeñas anticipaciones de una alternativa a la sociedad actual."
>
> (a.f.r.i.k.a. et al., 2000, p.7).

La guerrilla de la comunicación trabaja con el distanciamiento y la sobreidentificación. El distanciamiento se basa en producir cambios sutiles en la representación de lo habitual (logotipos de marcas, carteles publicitarios, rituales sociales, etc.) para producir un desplazamiento de significado que produzca interpretaciones no esperadas y que cuestionen el orden semiótico imperante y su normalidad aceptada (p.e. sustitución del nombre de una calle de un militar a "antimilitarismo"). La sobreidentificación en cambio acelera o sobreinterpreta un norma o gramática cultural (especialmente las encubiertas) para destapar las incoherencias que ésta encubre (p.e. celebrar el día conmemorativo de una masacre sobre la que se asienta un régimen político dictatorial).

El hacktivismo utiliza tácticas y situaciones parecidas en el espacio de la tecnología e internet. Así podemos encontrar proyectos como ▷ re-code que crean y ponen a disposición pública herramientas para la creación de códigos de barras para pegatinas que sustituyan los códigos de productos de marca por sus homólogos genéricos. Ésta es una táctica que mediante una simple re-codificación de la automatización del pago en grandes superficies

[8] El proyecto Luther Blissett requiere una mención especial por la dimensión que adquirió en los años noventa (y aún mantiene hoy) y por la novedosa experimentación sobre la identidad y la autoría que supone. Luther Blissett es una identidad múltiple, cualquiera puede hacer una acción (obra de arte, programa de radio, manifestación, etc.) bajo el seudónimo de Luther Blissett y son innumerables sus hazañas, habla por la radio en Madrid, escribe libros en italia, ha compuesto canciones, proclamado huelgas de arte y secuestrado estatuas eclesiásticas exigiendo a cambio 100 millones de liras para los pobres. Luther Blissett supuso y aún supone un reto para la semiótica y los intentos de fijar su identidad (política). Supone sin duda una de las experiencias de identidad colectiva más interesantes del activismo europeo por su ruptura radical con las formas de construcción tradicionales de identidad política (organizaciones, ideologías, manifiestos, etc.). En palabras del propio Luther Blissett: "Nadie puede poseer esta figura múltiple, cualquiera que intente retenerla, se le escapará. Dondequiera que el poder intente atribuirle un lugar o una identidad fija, Luther Blissett desaparecerá para aparecer, de manera desapercibida, en el mismo lugar o en cualquier otro. Se manifiesta en muchos sitios a la vez, pero permanece a la vez inamovible."

busca criticar la inflación de los precios de productos "de marca" y los enormes beneficios que acumulan las corporaciones mediante la manipulación psicológica a través de la publicidad. A pesar de que la herramienta no vulnera ninguna ley existente (ni la página web incita al robo), las activistas de re-code han sufrido innumerables presiones (legales e ilegales) y se han visto forzados a suprimir la herramienta. Re-code es un proyecto que surgió de ▷ hactivist.com (cuya sección española se llama ▷ RunLevelZero). Hactivist.com es un entramado de proyectos, colectivos e indivíduos, que entre otras cosas han hecho ingeniería inversa de la game-boy para que las niñas y niños puedan crear sus propios juegos. Uno de los último proyectos de hactivist.com (▷ maptivist 2.0.) es la creación de un porgrama para PALMs (ordenadores de bolsillo) que permita buscar en un mapa el recorrido más corto entre dos puntos de una ciudad evitando la viodeovigilancia.

Uno de los ejemplos más notables de guerrilla de la comunicación en el ciberespacio español es la página web ▷ Colaboremos con la LSSI. En esta página (diseñada bajo otro nombre múltiple —Pere Rocallaura) el usuario se encuentra con un formulario en el que puede elegir la categoría de denuncia dentro de las posibles en la Ley de Servicios de la Sociedad de la Información (LSSI), introducir la página que quiere denunciar, el porqué, etc. y al final un botón de envío de la denuncia al ministerio de ciencia y tecnología. La ambigüedad de la LSSI, que en principio es aplicable a un entorno indefinido de servidores, esconde una instrumentalización flexible de la ley como herramienta para la represión selectiva (con multas que van desde los 60.000 a los 600.000 euros). El objetivo de esta acción no es la denuncia de las diversas páginas web de los poderes establecidos (algo condenado al fracaso de antemano), sino el cuestionamiento (mediante esa denuncia) de la ambigüedad y los peligros de arbitrariedad de esa ley. Además la creación de esta web de denuncias propone un nuevo experimento de modelo de acción política ya que los activistas no son los que realizan la acción sino que se limitan a poner a disposición del público una tecnología de denuncias sistemáticas, con lo que introducen al espectador de la política del espectáculo como actor político.

A camino entre el activismo y la cultura hacker (aunque no pocas veces enfrentada con ésta —especialmente en lo referente a la instrumentalización de la red) el hacktivismo de origen norteamericano se define como una forma de acercar herramientas de interacción tecno-políticas accesible a la ciudadana de a pie. Su máximo exponente es la ▷ desobediencia civil electrónica: la coordinación y creación de software para peticiones de acceso masivas a servidores[9] con el fin de replicar las manifestaciones tradicionales en el ciberespacio. La web italiana ▷ netstrike.it fue la pionera en esta estrategia

[9]El efecto de una petición masiva de acceso a un servidor es que el servidor cae (no es capaz de satisfacer nuevas peticiones) produciendo así un efecto análogo al bloqueo de una calle por una manifestación. Algunos crackers utilizan programas para hacer "ataques" similares, también llamados ataques DoS (Denial of Service)

en 1995 con la primera sentada virtual en protesta por la pruebas nucleares francesas en Mururoa. A las 15:15h del viernes, 10 de agosto del 2001 www.netstrike.it fue secuestrado por la Jefatura de la Policía de Bolonia, por orden del Departamento de la Policía Postal genovesa. Inmediatamente después el sitio web fue trasladado a un servidor fuera de Italia y hoy en día sigue activo coordinando netstrikes[10]. En la misma línea trabaja también el colectivo Inglés ▷ Electro Hippies.

▷ Suburbia es un telemacktival mediazine (una revista online) en castellano donde pueden encontrarse noticias y reflexiones diversas en torno al hacktivismo estatal e internacional.

3.2. Hackmeeting y Hacklabs

En palabras de Blicero (miembro del hacklab LOA de Milán) "al principio fueron los hackmeeting", así que quizás convenga empezar explicando lo que es un ▷ hackmeeting para adentrarnos luego en la red de ▷ hacklabs que se extiende por italia y españa con 19 nodos-laboratorio (y al menos otros 12 distribuidos por europa sin el apelativo "hacklab" pero con ideas y prácticas muy similares[11]). El primer hackmeeting tuvo lugar en 1998 en Firenze (Italia), el primer hackmeeting español se realizó en el 2000 en Barcelona y para este año está anunciado el primer hackmeeting latinoamericano.

El hackmeeting, como el propio nombre indica, es un encuentro de hackers pero con un marcado carácter político-activista. Supone una de las manifestaciones de tecno-activismo más grandes de europa. La organización del hackmeeting es completamente virtual (a través de páginas web, ▷ wiki[12] y sobre todo listas de correo).

Los hackmeeting suelen realizarse en CSOAs (centros sociales okupados autogestionados —lugar común también para los hacklabs) por la sintonía de organización autogestionada y libertad institucional que suponen dichos espacios. La experiencia de los CSOA puede considerarse una especie de "reality hacking" en tanto que están impulsados por el mismo afán de experimentación, construcción y deconstrucción autónoma de sistemas, en este

[10] Pero la persecución de este activismo continúa: en la madrugada del 15 de noviembre del 2002, 42 personas pertenecientes a netstrike.it e indymedia italia fueron detenidas bajo la acusación de conspiración y asociación subversiva (art. 270 bis Código Penal Italiano).

[11] Un listado (siempre incompleto pero exhaustivo) de hacklabs puede encontrarse en: http://sindominio.net/metabolik/wiki/index.pl?LinKs

[12] El wiki es un tipo de groupware (software de uso colectivo) que permite que la visitante de una web pueda editarla mediante un lenguaje de codificación muchísimo más simple que html. De esta manera se puede editar el contenido de una web colaborativamente, sin necesidad de privilegios de acceso. Además el wiki incluye funcionalidades muy interesantes como consular los últimos cambios, registrar usuarios, subir archivos, etc.; se convierte así en una herramienta extremadamente flexible de inteligencia colectiva. Con wiki se está realizando entre otras cosas ▷ wikipedia , una enciclopedia colaborativa. Existen innumerables variantes de wiki, en diversos lenguajes y con diferentes funcionalidades (wikiwiki, zopewiki, swiki, chiq_chaq, etc.).

caso sociales más que computacionales o tecnológicos (Blicero, 2001). Los hackmeeting suelen componerse de espacios característicos como: una gran red de ordenadores con software libre (entre 50 y 100), salas para talleres y charlas, cine, museos de tecnología antigua reutilizada, biblioteca, salas de videoarte y música experimental. Una llamada para comunicaciones y propuestas de talleres y charlas suele hacerse dos meses antes del acontecimiento y los temas varían desde talleres de reciclaje de ordenadores hasta charlas de vida artificial pasando por reuniones de coordinación de diversos proyectos hacktivistas a mecanismos de control y encriptación en la red. El hackmeeting es principalmente un espacio de liberación de saberes y técnicas, de encuentro entre colectivos y personas (que suelen trabajar a través de la red) y un lugar de experimentación con nuevas y viejas tecnologías, siempre en relación a la telemática y el activismo político. En ▷ MadHack (el último hackmeeting estatal que se desarrolló en el Laboratorio03 —CSOA de Madrid, Lavapiés) tuvo lugar el primer Big Brother Awards español. Los ▷ Big Brother Awards son un intento de penetrar en la esfera pública mediante el espectáculo (ya institucionalizado en el mundo de la fama y el reparto del mérito) de una entrega de premios. Pero en este caso la entrega de premios se hace a los personajes públicos, gobiernos o corporaciones más activos en la violación de la privacidad, control tecnológico o la manipulación de los medios de comunicación en un intento de llamar la atención en la esfera pública sobre las atrocidades que se cometen en ámbitos como el tecnológico e informacional.

Los ▷ hacklabs (laboratorios hacker) surgen del deseo de continuar con la dinámica de los hackmeeting en entornos locales más reducidos y con una continuidad temporal más extendida. En los hacklabs se reciclan ordenadores de la basura y se construyen redes de acceso abierto y gratuito con software libre[13]. Se convierten también en espacios de aprendizaje colectivo a través de charlas y talleres y la difusión y desarrollo de software libre. También se asumen proyectos tecno-políticos específicos como:

- Las redes metropolitanas inalámbricas (*wireless*), de las que los hacklab suelen ser nodos activos y actores de difusión y creación. Las redes wireless son redes informáticas construidas con antenas (que pueden

[13] El software (conjunto de programas de ordenador) libre es aquél que permite a su usuaria acceder al código fuente, manipularlo, copiarlo y difundirlo libremente. El acceso al código fuente (el texto del programa original —frente al código binario que se ejecuta en el ordenador) es de fundamental importancia para que la usuaria de un programa pueda experimentar libremente y no quedar sometida a la estructura predeterminada del programa, con las vulnerabilidades de seguridad y privacida y las limitaciones que esta estructura pueda tener. La ▷ Free Software Foundation es una fundación sin animo de lucro que defiende y articula los aspectos jurídicos de la comunidad del software libre. Una comunidad que comprende una amplia red de usuarias y programadoras en todo el mundo, trabajando en paralelo y sin el control de corporaciones o gobiernos. El buque insignia del software libre es el sistema operativo GNU/Linux, y el servidor Apache (con más del 60 % de los servidores de internet que funcionan con este programa).

hacerse con una lata de melocotón en almíbar, botes de isostar, o artesanalmente) y gestionadas por las propias usuarias, cortocircuitando así la mediación de empresas de telefonía y ADSL. Una de las comunidades wireless pioneras y más importantes en españa es ▷ MadridWireless.

- ▷ X-evian : una distribución activista y autoinstalable del sistema operativo ▷ Debian GNU/Linux que incluye toda una serie de herramientas activistas: edición de vídeo y audio, encriptación, etc. X-evian está realizado y mantenido por Fiz y otros miembros de ▷ Metabolik (el laboratorio hacker de Bilbao).

- ▷ Copycenters como el del hacklab madrileño ▷ WH2001 : centros de copia (en papel, cd, cintas, etc.) y distribución de información (documentación, música, software, vídeo, etc.) con licencias copyleft. La comunidad copyleft es un conjunto de actores y productores de software, música, literatura, ciencia, etc. que, sin renunciar a la autoría de sus obras, pone éstas a disposición colectiva a través de licencias copyright invertidas[14] o copyleft (extensión de la forma jurídica del software libre al conjunto de la producción inmaterial).

- El hacking-the-streets (hackeando las calles) es también una iniciativa característica de los hacklab: (realizada por primera vez por ▷ Kernel Panic —hacklab de Barcelona), el nombre está tomado del movimiento británico Reclaim The Streets y el objetivo es visualizar el desarrollo de tecnologías alternativas sacándolas de los laboratorios, empresas y universidad para mostrar su accesibilidad y el potencial de uso social que poseen. Es una forma de protesta festiva, educativa y participativa en la que se conbinan ordenadores, música, charlas e instalaciones de Debian GNU/Linux.

3.3. Servidores autónomos y telemática antagonista

Otro aspecto del activismo digital y telemático es la construcción de nodos independientes o zonas temporalmente autónomas en el ciberespacio; espacios liberados de comunicación que conectan diversas redes alternativas y generan otras. En esta línea encontramos proyectos como ▷ TAO (Telecommunications for Autonomous Organizing —de habla inglesa), ▷ PANGEA

[14] Podemos aquí citar tres de los referentes más importantes de la comunidad copyleft que han desarrollado licencias específicas:

- El proyecto GNU y la Free Software Foundation: `http://www.gnu.org`
- Creative Commons: `http://www.creativecommons.org`
- Art Libre – Copyleft Attitude: `http://www.artlibre.org`

o ▷ Nodo50 que agrupan a toda una serie de colectivos y movimientos sociales, antiautoritarios, ecologistas, feministas, sindicales, pacifistas, etc. Sin embargo son proyectos como ▷ autistici e ▷ inventati en italia o ▷ sindominio.net (de habla hispana) donde el activismo telemático encuentra su expresión más significativa y radical. Estos nodos se definen quizás por su ruptura de la dicotomía cliente-servidor, una descodificación táctica que se extiende a la gestión técnica y política del nodo y los recursos tecnológicos que lo configuran (desde la producción al mantenimiento del software que se utiliza). De esta forma el nodo deja de ser un mero instrumento o punto de enlace y se convierte en espacio de aprendizaje, experimentación e inteligencia colectiva, impulsada tanto por la necesidad de crear software nuevo (que satisfaga las necesidad de nuevas experiencias de participación virtual) como por la gestión asamblearia de recursos (articulada por asambleas y grupos de trabajo a través de listas de correo, boletines informativos, wikis, y reuniones en chats). El compromiso de solidaridad política con los colectivos presentes en sindominio genera también un cuerpo político en interacción con los intentos de censura y control en la red. Programas como el que gestiona la agenda en sindominio (un espacio de clasificación de convocatorias y actividades públicas relacionadas con los movimientos sociales), el hackeo de slash-code para la ▷ ACP (Agencia en Construcción Permanente —indymedia madrid) o alex (un programa de gestión de documentos) para la biblioweb[15], han sido producidos por sindominio.net con software completamente libre. Los recursos de sindominio.net incluyen listas de correo autogestionadas (también encriptadas), correo vía web, ftp vía web (ámbos con protocolos de seguridad sobre ssh), gestión colectiva de la página principal, bases de datos, wikis y un largo, etc. A su vez autistici/inventati ofrecen servicios de navegación y correo anónimos.

3.4. Redes mediactivistas: indymedia

El activismo telemático no es algo nuevo surgido exclusivamente de internet, ahí está todo el trabajo de contrainformación realizado por medios alternativos y radios libres (muy unidas a la guerrilla de la comunicación —como la famosa radio Alice), pero ▷ Indymedia es seguramente la red mediactivista más extendida y conocida del movimiento de resistencia glocal[16]. La máxima de Jello Biafra “Don't hate the media, become the media” es el lema de esta red que surge en 1999 en Seattle como herramienta de

[15] Alex (en proceso experimental) va a ser sustituido ahora por GFDD (Gnu Free Documentation Database), un programa de gestión de bases de datos para bibliotecas desarrolla de acuerdo a los estándares de web semántica (García Cataño and Arroyo Menéndez, 2002) de la W3C.

[16] El término glocal es un neologismo que tomamos de (Beck, 1998) en referencia a la tensión entre global y local que genera una red de procesos locales en interacción con los procesos globales que desencadenan.

publicación abierta[17] de imágenes, vídeo, audio y texto, para cubrir informativamente y coordinar las protestas que consiguieron paralizar la cumbre de la OMC. Rellenando un formulario pueden enviarse noticias desde cualquier punto de la red y pasan a la página principal del servidor de noticias. De esta forma se evitan intermediarios en la producción y distribución de noticias, comunicados, reflexiones y narraciones. Se diluye así el poder de re-presentación, interpretación, y censura de los media corporativos y unidireccionales. Todas las noticias se pueden comentar anónimamente por lo que indymedia trasnciende el carácter de informativo y se convierte también en espacio de reflexión y crítica. Un genuino *medio de comunicación* para la creación y desarrollo de estrategias de resistencia y construcción global. Pero además indymedia ha permitido la coordinación de una red de mediactivistas que cubren las protestas globales haciendo la función de ojo público y escudo contra la represión policial. No son pocas las veces que imágenes de mediactivistas coordinadas a través de indymedia han servido como pruebas en juicios contra la vulneración de derechos humanos en acciones de protesta y es cada vez más común ver imágenes con el logotipo de indymedia en los medios "oficiales". La red IMC (independent media center —indymedia) cuenta con más de 120 nodos locales (nacionales, metropolitanos o comarcales) distribuidos por todo el mundo (nigeria[18], palestina, Nueva York, israel, chiapas, Barcelona, Bristol, la india, ...) con diversos servidores autónomos, redes técnicas, publicaciones en papel y repositorios de imágenes de vídeo y audio en internet así como un proyecto de emisión por satélite que ya funciona en los EEUU.

En esta línea las iniciativas italianas (pero globalmente abiertas) ▷ new global vision y ▷ global radio han emitido (por radio y televisión) varios eventos, protestas y programas vía satélite con alcance a europa central, norte de áfrica y medio oriente. La emisión por satélite permite (además de una amplia difusión) evitar la censura gubernamental. La señal de satelite no debe entenderse exclusivamente como fuente primaria de recepción sino como un medio de difusión que puede re-emitirse por repetidoras locales para

[17] Una red de publicación completamente abierta resulta también frágil a la amplificación de ruido comunicativo lo que ha desencadenado (en la ACP) procesos de reflexión dando lugar a soluciones originales (adaptadas de los foros de discusión hacker como barrapunto o slashdot) de filtrado colaborativo del ruido a través de la puntuación de noticias y comentarios y su clasificación y visibilidad en base a las puntuaciones acumuladas y la novedad de la noticia (sin censurar por ello el conjunto de noticias/comentarios recibidos que se recogen una sección en bruto). El filtrado colaborativo genera una comunidad informativa en la que las editoras son las lectoras y a su vez las productoras de las noticias. Para ello ha sido necesario adaptar un software (slashcode) a las características de la ACP, algo que jamás hubiera sido hecho por una empresa comercial y que sólo ha sido posible dentro de la comunidad de software libre.

[18] A lo largo de este texto hemos venido escribiendo los nombres de ciudades en mayúsculas y los de estados nación con minúsculas para representar en la propia escritura el desplazamiento que está ocurriendo (tanto en las estructuras de poder como en las identitarias) entre estados, ciudades y grandes corporaciones transnacionales.

antenas normales, uniendo así redes dispersas de emisión y recepción vía satélite. Respecto a la emisión local el proyecto (también italiano) ▷ telestreet es uno de los más avanzados y originales y cuenta ya con más de 15 emisoras en Bolonia (italia). Una antena de televisión normal puede ser hackeada y convertida en antena emisora (con un radio de unos 300 metros), con lo que cualquier persona puede convertirse en emisora tanto de vídeos autoproducidos como de los accesibles a través de los repositorios libres (copyleft) en la red. El proyecto telestreet no busca sólo re-emitir vídeos y noticias recogidas en la red o vía satélite sino aumentar el número de emisoras/productoras redefiniendo así radicalmente la estructura comunicativa de la televisión. En una conferencia con motivo de las ▷ Jornadas Copyleft de crítica a la propiedad intelectual, Franco Berardi (*Bifo*), creador de la iniciativa telestreet (y del proyecto ▷ rekombinant), respondía a la pregunta sobre la dificultad de conseguir audiencia en emisiones de baja calidad y alcance restringido: "¡¡¡Lo importante no es el número de espectadores sino de productores!!!" afirmando el valor intrínseco de la producción mediática independientemente de su recepción. El mero hecho de el enfrentarse al reto de constituirse en emisora y productora de televisión es ya un valor político y social, en un mundo en el que el indivíduo se enfrenta permanentemente a la saturación perceptiva y receptiva de información.

3.5. La experiencia del centro de medios contra la guerra de Iraq en Madrid

▷ La experiencia del centro de medios de Madrid durante las movilizaciones contra la guerra es un ejemplo que condensa parte del entramado de redes, herramientas, colectivos y procesos de contrapoder que se recortan en el espacio del activismo digital y telemático. Gente de sindominio.net, la ACP, el hacklab de Madrid, la red MadridWireless, y el área telemática del CSOA el Laboratorio03, se reunió para dar cobertura a las acciones de protesta contra la guerra de irak que tuvieron lugar en madrid en marzo. Recuperando antenas satélite de la basura se procedió a la captura de los más de 4000 canales de televisión y radio satelital (entre ellos la CNN internacional, al-jazeera y la televisión iraquí). Las redes de migrantes de oriente medio residentes en el barrio Lavapiés actuaron de traductoras de los canales de habla árabe. Las imágenes podían capturarse y pasar a formato digital gracias al material cedido por el colectivo de mediactivistas Deyaví. Dos móviles servían de conexión con el exterior, previo reparto en las manifestaciones de panfletos con el número de los móviles para que la gente actuara de reporteras en directo durante las protestas. Se improvisó una mesa de radio en la que emitir en directo las llamadas e hilar las noticias. Los ordenadores funcionaron estrictamente con software libre y la salida al exterior se realizaba a través de la red inalámbrica metropolitana MadridWireless, que enviaba la señal por streeming (un mecanismo de compresión en directo) a un servidor autónomo sueco (http://0j0.org). Desde cualquier punto de la red podía captarse la señal de este servidor y escuchar la radio en directo desde un ordenador. Para difundir la señal por radio en Madrid cuatro radios libres y locales re-emitían la señal que podía recogerse en cualquier punto de la ciudad. La radio se bautizó como Radio Luther Blissett. Global radio recogía la señal del servidor sueco y re-emitía vía satélite a europa, magreb y asia. Al tiempo activistas de la ACP (indymedia madrid) recogían las noticias y las publicaban en la página central (que durante el fin de semana sirvió más de 100.000 páginas), noticias que se redistribuían también en recopilatorios en papel. Todo de forma distribuida, autogestionada, con tecnologías abiertas y libres, recombinando recursos y proyectos, canales y redes, e insertando todo el proceso en los nuevos ciclos de protesta y constitución social desde la base sin mediaciones corporativas o institucionales.

4. Rizoma y autopoiesis en el ciberespacio

El activismo digital y telemático ofrece una serie de herramientas, de espacios, de canales y experimentos en los que recobrar la subjetividad política (la capacidad de participar activamente en la construcción de otros mundos posibles) individual y colectiva a través de:

- el cuestionamiento del orden discursivo y comunicativo a través de tácticas de simulación, subversión, oposición, desplazamiento, etc.,
- la socialización y liberación de saberes y técnicas como fuentes primarias del poder social; y
- la apertura de canales comunicativos participativos y horizontales, redes sin centro de recombinación y conexión de experiencias y métodos.

Pero el activismo digital y telemático no constituye redes aisladas y autoreferenciales sino experiencias situadas en los contextos sociales y existenciales que generan autonomía y sociedad autoorganizada. Procesos autopoiéticos[19] generados en redes rizomáticas de cooperación sin mando, de redefinición experimental constante de los código y prácticas discursivas e interactivas que estructuran nuestro realidad, en una exploración permanente de las experiencias que descubren otros mundos posibles.

[19] Auto-poiesis significa creación propia en griego y el término ha sido acuñado por los biólogos Maturana y Varela (1980) para definir la especificad de la vida y el origen de la cognición.

Este documento esta hecho en $\LaTeX\,2_\varepsilon$ sobre licencia GPL (software libre), 23–07–03

Referencias

a.f.r.i.k.a., G. A., Blisset, L., and Brünzels, S. (2000). *Manual de guerrilla de la comunicación*. Virus.

Barandiaran, X. (2003). La tecnociencia como espacio político. hacia nuevas formas de organización e interacción de la producción tecnocientífica. v.1.0. Online. URL: http://sindominio.net/˜xabier/textos/pres/pres.pdf.

Beck, U. (1998). *¿Qué es la globalización?* Paidós.

Blicero (2001). Un espacio de construcción y deconstrucción. Conversación con Blicero sobre la experiencia del LOA Hacklab de Milán. (Por Aris Papathéodorou y Ludovic Prieur. *Multitudes*, 5. Versión castellana traducida por Daniel Gil. URL: http://www.sindominio.net/labiblio/doc/loahacklab.htm.

Brooks, R. A. (1991). Intelligence without representation. *Artificial Intelligence Journal*, 47:139–160.

Call, L. (1999). Anarchy in the Matrix: Postmodern Anarchism in the Novels of William Gibson and Bruce Sterling. *Anarchist Studies*, 7:99–117.

Casacuberta, D. (2003). *Creación Colectiva*. Gedisa.

Critical-Art-Ensemble (2001). *Digital Resistance*. Autonomedia. URL: http://www.critical-art.net/books/digital/.

David, P. and Foray, D. (2001). Una introducción a la economía y a la sociedad del saber. url: http://www.campus-oei.org/salactsi/david.pdf.

Debord, G. (1967). *La sociedad del espectáculo*. url: http://sindominio.net/ash/espect.html.

Deleuze, G. and Gattari, F. (2000). *Mil Mesetas*. Pre-textos.

Foucault, M. (1968). *Las palabras y las cosas*. Siglo Veintiuno, 1999 edition.

García Cataño, C. and Arroyo Menéndez, D. (2002). Biblioteca Digital y Web Semántica. Online. url: http://sindominio.net/biblioweb/telematica/bibdigwebsem.html.

Gibson, W. (1984). *Neuromante*. Minotauro, 1997 edition.

Habermas, J. (1984). *Teoría de la acción comunicativa I: Racionalidad de la acción y racionalización social.* Taurus, Madrid.

Habermas, J. (1987). *Teoría de la acción comunicativa II: Crítica de la razón funcionalista.* Taurus, Madrid.

Lanceros, P. (1996). *Avatares del Hombre. El pensamiento de Michel Foucault.* Universidad de Deusto.

Maturana, H. and Varela, F. (1980). Autopoiesis. The realization of the living. In Maturana, H. and Varela, F., editors, *Autopoiesis and Cognition. The realization of the living*, pages 73–138. D. Reidel Publishing Company, Dordrecht, Holland.

Pfeifer, R. and Scheier, C. (1999). *Understanding Intelligence.* MIT.

Searle, J. (1969). *Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language.* Cambridge Universtity Press.

Varela, F., Thompson, E., and Rosch, E. (1991). *The Embodied Mind. Cognitive science and human experience.* Cambridge MA, MIT Press.

Vidal, M. (2000). Cooperación sin mando: una introducción al software libre. Online. URL:
http://www.sindominio.net/biblioweb/telematica/softlibre/.

Wiener, N. (1948). *Cybernetics.* MIT Press.

Wittgenstein, L. (1951). *Philosophical Investigations.* Oxford, Basil Blackwell, 1978 edition.

Enlaces

Por orden de mención en el texto:

▷ Guerrilla de la comunicación:
http://www.contrast.org/KG/
▷ Archivo Situacionista Hispano:
http://sindominio.net/ash
▷ Proyecto Luther Blissett :
http://www.lutherblissett.net
▷ Re-code:
http://www.re-code.com
▷ Hactivist.com:
http://www.hactivist.com
▷ Maptivist 2.0.:
http://www.carbondefense.org/cdl_software_2.html
▷ RunlevelZero:
http://www.sindominio.net/runlevelzero
▷ Colaboremos con la LSSI:
http://www.manje.net/juegolssi2/
▷ Desobediencia Civil Electrónica:
http://www.infoshop.org/electronic_cd.htm
▷ Netstrike:
http://netstrike.it
▷ Electro Hippies:
http://www.fraw.org.uk/ehippies/index.shtml
▷ Suburbia:
http://sindominio.net/suburbia
▷ Hackmeeting:
http://hackmeeting.org
▷ Hacklabs:
http://www.hacklabs.org
▷ Free Software Foundation:
http://www.fsf.org
▷ Lista de hacklabs:
http://sindominio.net/metabolik/wiki/index.pl?LinKs
▷ Wiki:
http://wiki.org
▷ Wikipedia:
http://wikipedia.org
▷ MadHack (hackmeeting 2002):
http://sindominio.net/madhack02
▷ Big Brother Awards:
http://www.privacyinternational.org/bigbrother/

▷ MadridWireless:
http://www.madridwireless.net
▷ X-evian:
http://www.e-oss.net/x-evian/
▷ Debian GNU/Linux:
http://www.debian.org
▷ Metabolik:
http://sindominio.net/metabolik
▷ Copycenter:
http://acp.sindominio.net/article.pl?sid=03/04/18/1840225&mode=thread
▷ WH2001:
http://sindominio.net/wh2001
▷ GNU:
http://www.gnu.org
▷ Creative Commons:
http://www.creativecommons.org
▷ Art Libre – Copyleft Attitude:
http://www.artlibre.org
▷ Kernel Panic:
http://sindominio.net/kernelpanic
▷ TAO (Telecommunications for Autonomous Organizing):
http://www.tao.ca
▷ Pangea:
http://www.pangea.org
▷ Nodo50:
http://nodo50.org
▷ Autistici:
http://autistici.org
▷ Inventati:
http://inventati.org
▷ Sindominio:
http://sindominio.net
▷ ACP (Agencia en construcción permanente):
http://acp.sindominio.net
▷ Indymedia/IMC:
http://indymedia.org
▷ New Global Vision:
http://www.ngvision.org/index.es.html
▷ Globalradio:
http://www.globalradio.it
▷ Telestreet:
http://www.telestreet.it
▷ Jornadas Copyleft en Madrid:
http://sindominio.net/copyleft

▷ Rekombinant:
http://rekombinant.org
▷ La experiencia del centro de medios en Madrid:
http://acp.sindominio.net/article.pl?sid=03/03/23/2043243&mode=thread