



cultur@libre

INTERNET y más...

Hackea por tus derechos

● La ética hacker como una partida simultánea y global en la búsqueda de cambios estructurales en cualquier área de nuestra sociedad. ● Tratamos en este texto de extrapolar ideas de las luchas y conquistas en el ámbito digital y aplicarlas en la búsqueda de cambios en otras áreas de nuestra sociedad.

Aunque no es siempre obvio, y a veces se ve el esfuerzo de creación colectiva que supone el Software Libre, bajo una simplista perspectiva práctica o funcional ("esto funciona mejor que esto otro", o "estoy más acostumbrado/a a esto que a esto otro"), lo que realmente estaba y está en juego son nuestras libertades, nuestra privacidad, nuestra independencia como personas y como sociedad, en definitiva, el bien común.

Y aunque el Software Libre está llegando poco a poco a nuestros ordenadores personales (ya sea a través de programas como Firefox, o sistemas operativos como Ubuntu) incluso a nuestros móviles (con Android), es algo que usamos de forma "indirecta" continuamente, ya que gracias a él funciona gran parte de lo que entendemos por Internet, incluyendo grandes empresas de servicios privados como Google o Facebook.

Una de las mejores enseñanzas que podemos extraer del Software Libre es que se puede jugar y ganar en esta gran partida de la lucha global por nuestras libertades y por el bien común y que podemos cambiar el insostenible e injusto momento histórico actual.

Por mucho que una gran empresa pueda tener cientos o miles de programadores contratados, ¿qué empresa puede competir con algo como el Software Libre, creado en colaboración por cientos de miles de entusiastas por todo el mundo, y mejorado, traducido, adaptado y liberado como un bien común para el resto de la humanidad? Y podemos extrapolar a otras áreas, como por ejemplo la Cultura Libre. Como dice Eben Moglen: "ahora que cualquier bien cultural (saber, arte, obra), toda información de utilidad, podría estar disponible para todo el mundo al mismo precio que puede estar disponible para una sola persona... ¿cómo puede ser ético excluir a cualquiera del libre acceso?" Si no nos cuesta compartir ¿por qué acceder a otras personas compartir?

El mejor ejemplo de Cultura Libre es actualmente la Wikipedia, esa enciclopedia online, creada, gestionada y mantenida de la misma forma que el Software Libre, por miles de personas como nosotras, y disponibilizada a todo el mundo en decenas de idiomas. Es un buen ejemplo de "bien común digital".

¿Qué enciclopedia comercial puede competir con este esfuerzo colectivo, permanente y desinteresado de la Wikipedia? Ninguna. Encarta, la conocida enciclopedia de Microsoft, dejó de editarse en el año 2009. Es como si las antiguas fábricas de hielo intentaran competir con la llegada de los frigoríficos.

Y aun con todo, esto es sólo el comienzo.

Más allá del Software Libre. Una partida global.

Extrapolando, ¿por qué hemos de limitarnos al Software Libre o a las enciclopedias y la Cultura Libre?



La creación se defiende compartiéndola

Una de las cosas más interesantes, es que el Software Libre nos muestra una partida ganadora que puede ser jugada, ya no contra Microsoft, sino contra cualquier amenaza a nuestra libertad (como los transgénicos, o las semillas híbridas que no pueden volver a sembrarse, la privatización y mercantilización de la sanidad o la educación, etc).

También nos muestra que producir para nuestro bien común (ya sean bits o verduras), es una práctica más sana que producir con un simple objetivo mercantil (y que justifica cosas como la guerra, la enfermedad, la obsolescencia programada, la devastación medioambiental... con la única perspectiva del mercado).

Y para extrapolar, basta una regla de tres. Si está claro que el Software Libre nos hace más libres frente a prácticas abusivas, monopolistas y anti-libertad en nuestros ordenadores y en Internet, ¿qué otras prácticas similares pueden hacernos libres frente a otras problemáticas como el monopolio de semillas, las patentes de la vida, las injustas farmacéuticas (que por ejemplo prefieren investigar en medicamentos que sean necesarios tomar de por vida), la falta de transparencia de instituciones (y su control por corporaciones sin ética alguna), etc?

Lo que podemos aprender es que, tanto individual como colectivamente, podemos jugar y vencer en partidas similares, contra objetivos que ponen en juego el bien común y nuestras libertades (ya sea a nivel alimentario, medioambiental, sanitario, educacional...).

Tomar conciencia de que cualquier persona puede jugar esas partidas, y que podemos convertir la situación histórica actual en un gran tablero en el que participar en esas partidas de una forma simultánea y descentralizada. Cuantas más personas participemos en cada partida, cuantos más busquemos ese cambio estructural, mayor es la probabilidad de que uno/a de nosotros/as, dé con jugadas ganadoras (pej. Wikileaks), y por tanto, mayor es la probabilidad de éxito como sociedad. Si ganamos estas partidas, las ganamos todos.

Como decía Eric S. Raymond: "Dada una base suficiente de [colaboradores/as], casi cualquier problema puede ser caracterizado rápidamente, y su solución es obvia al menos para alguien."

Tú también puedes jugar, o lo que es lo mismo, tú también puedes "hackear".

Podemos explicarlo con otras palabras. Un 'hack' (literalmente 'hachazo'), puede ser una

solución ingeniosa a un problema, o un truco, una genialidad, o esa idea que te sorprende cuando te la cuentan, o te hace reír por su ingeniosidad.

"Hacking", es el acto de hacer "hacks", y "hacker" es quien hace "hacks" (nada que ver con el hacker entendido como "pirata informático"). Por otro lado, el "hacktivismo", el uso de hacks con fines políticos, se puede ver como una búsqueda de libertad para nuestra sociedad.

El Software Libre es un gran "hack" y nos muestra cómo algo, como nuestro sistema económico, puede ser cambiado, "hackeado", para el beneficio de la humanidad, del bien común. Nos muestra una fisura y cómo, aún con las mismas reglas del juego de este sistema injusto, se puede vencer al sistema.

Debemos ser conscientes de que todo el mundo puede ser "hacker", y puede atreverse a "hackear" en otras áreas diferentes del Software, en otros entornos o facetas de la vida que coarten nuestra libertad, más allá de los ordenadores o Internet. Un buen ejemplo en el área del periodismo y la transparencia es Wikileaks. Es una gran jugada que se puede jugar en otras áreas (por ejemplo aireando prácticas injustas de corporaciones o administraciones locales) en pro de la transparencia y de nuestra libertad.

Esta sociedad actual necesita hordas de leñador@s que busquen y asesten hachazos en las grietas de las corporaciones e instituciones anti-libertad que atacan contra el bien común.

Estar en contra no es suficiente, hacer cualquier cosa tampoco. Son necesarias otras estrategias más ambiciosas, enfocadas a encontrar colectivamente estas jugadas ganadoras que acaben con las situaciones injustas actuales. A veces es cuestión de aprender de las partidas jugadas por otras personas y colectivos, en otras partes, y adaptarlas a nuestro entorno o mejorarlas. Queremos escribir estas líneas para animar a jugar, a hackear, a ser "leñadores" sociales. Nuestro objetivo debería ser sanear o cortar los manzanos podridos que están afectando a nuestro bosque comunal y a nuestro futuro.

Te retamos a jugar en esta partida simultánea por un mundo mejor. Cualquiera que sea tu campo (agricultura, biología, música, lo que sea), seguro que puedes tratar de encontrar hacks contra lo que nos perjudica. Si tu jugada es ganadora, ganaremos todos/as, y si otras partidas resultan ganadoras también ganaremos todos/as. Este texto es un intento de fomentar partidas simultáneas frente a prácticas contra el bien común, pero no deja de ser sólo una jugada. A ti se te pueden ocurrir otras jugadas más efectivas en la misma línea. Piensa en ello.

Happy hacking!

© 2010-2012 Colectivo Comunes cc-by-sa <http://comunes.org/es/hack-for-your-rights/>

EL TAMBUCHO DE MC COY

Orfebrería

SERGIO TORRIJOS MARTÍNEZ

Esta es una muy buena novela. Es una novela robusta, compleja, llena de personajes inolvidables, de acción dura y de temas que nos harán estremecer.

Tras la lectura y después de unos minutos de meditar sobre ella, nos viene a la mente que trata sobre las grandes verdades del ser humano, sobre el amor, la venganza, la traición, el afán de poder, la muerte, es decir, todos aquellos elementos que nos rodean y que nos distinguen como seres.

Esta novela tiene dos cualidades innegables, una es la atracción que despierta en el lector, desde el primer capítulo la novela te atrapa y no te suelta hasta la última línea y la otra cualidad es el descubrimiento de este escritor.

Bajo una prosa bella y en momentos funcional se aprecia a un escritor de una pieza, alguien capaz de transmitir sentimientos y pensamientos sin cesar, de construir una trama y unos personajes de calado y de unirlos y enredarlos entre sí hasta crear esta buena pieza de orfebrería.

Y digo orfebrería porque la novela es una muestra de ello. La estructura de la novela es compleja, yendo hacia delante y hacia atrás en el tiempo y en los lugares, intercalándose en la mente de los protagonistas como un cuchillo en el vientre de un samurai suicida.

Pese a tener una estructura complicada, que el autor maneja a la perfección, y a tener abundantes elementos, como una multiplicidad de personajes, la novela funciona y funciona muy bien. La trama es llevada a buen ritmo y cuando terminan las cuatrocientas páginas que contiene, hubiéramos deseado que se hubiera prolongado algo más.

Todo ello es ayudado por una prosa de calidad, que es manejada con soltura y eficiencia por este sorprendente autor dejando en algunos momentos unos pensamientos y unas ideas que recordaremos por tiempo.

Es de criticar la costumbre, recién instaurada, de no puntuar los adverbios como solo, que aunque reconocido por la RAE no dejan de crear problemas al lector y la editorial o los correctores deberían de obrar como antes, es decir puntuándolos.

Estos mínimos defectos no ensombrecen la novela, una novela de una pieza, fuerte y robusta que hará disfrutar en cantidades industriales a todo aquel que tenga el placer de acercarse a su lectura.

Hay que agradecer a la editorial Alrevés la apuesta por esta novela, aunque decir apuesta es ser aventurero porque es una apuesta segura a caballo ganador.

La editorial Alrevés ha demostrado ser capaz de editar un libro con buen gusto y con detalles que hablan muy bien de su trabajo. No recordaba cuanto tiempo hacía que una portada de un libro no casaba tan bien con el argumento de él y es muy de agradecer.

Animense a leer esta novela, no defraudará, puedo aventurar con seguridad que será una de las mejores publicadas en el año de su edición y esperemos que el autor siga por esa senda y nos vuelva a ofrecer maravillas como ésta.

LA TRISTEZA DEL SAMURAI

Victor del Árbol

Editorial Alrevés - 2011

<http://www.alreveseditorial.com>

413 páginas

20 euros - ebook: 9 euros

