

## ***Hackers, artistas, testers y público. Aproximación a la estética hacker***

Manuel Muñoz Gil\*

*Universidad de Murcia*

En primer lugar sería conveniente clarificar que cada vez que en este texto aparezca la palabra *hacker* se asocia a ella la figura del programador informático, aunque no únicamente. No se habla de *crackers*. Un *hacker* es alguien que disfruta del reto intelectual de superarse creativamente o de sortear las limitaciones. Su objetivo no es entrar en un ordenador para robar información sensible.

El esquema de esta comunicación es extremadamente simple. Procederemos, en primer lugar, a hacer una introducción a la producción teórica en materia de *software libre*, movimientos *hackers* y *copyleft*. Con este propósito, se intentará clarificar estos fenómenos para poder comprender el contexto en el que esta producción teórica se enmarca. Introduciremos ciertas nociones como *bien común* o *artesanía*. Sin embargo, si bien es cierto que estas premisas parecen alejarse del objetivo de fondo de esta comunicación, los conceptos que iremos introduciendo nos ayudarán a comprender el *institutional environment* y cómo la cultura *hacker* y el espíritu de la era de la información tienen una influencia que va más allá de la producción de *software*.

En una segunda parte pasaremos a definir, por un lado, los conceptos de *hacker* y *artista*, y, por el otro, *público* y *tester*. Partiendo de lo expuesto anteriormente, intentaremos arrojar un poco de luz sobre estos términos a veces confusos, en particular en lo que se refiere a la *cultura hacker*, desconocida y mal entendida. En esta parte se desmultiplicarán diferentes términos. A veces, estas nociones describen una realidad muy cercana, como por ejemplo *hackers*, programadores o *maintainers*; en otros momentos, estas parecerán más lejanas pero el fondo de

---

\* manuelmu@gmail.com

dichas nociones tiene una base común, como se intentará demostrar más adelante. Hacker, pirata, artesano, creador o prescriptor pueden servir como ejemplo. Necesitaremos, por tanto, desenredar las relaciones entre estas figuras para aproximarnos a los valores del *hacking* y la *estética hacker*.

## Breve aproximación a los cimientos y bases filosóficas de la cultura hacker

«Nuestro futuro depende de nuestra filosofía»<sup>1</sup>.

Dado su carácter multinodal, una aproximación a las bases filosóficas del movimiento, o cultura, *hacker* tiene por fuerza que hacerse recorriendo diferentes ámbitos. Es, a nuestro entender, imposible enfrentarse a esta tarea creyendo que el pensamiento *hacker* es monolítico y único, aunque sí es cierto que hay algunos puntos que lo recorren de manera global. Uno de los planteamientos de fondo que van a vertebrar esta intervención es la ética *hacker*. Peka Hiamen ha escrito uno de los textos esenciales a este respecto, *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*<sup>2</sup>. En la red podemos encontrar un sin fin de códigos éticos *hackers* y textos sobre el *hacking*<sup>3</sup>, como *La catedral y el bazar* o *Cómo convertirse en hacker*, de Eric S. Raymond. Fueron publicados en la red y han sido traducidos a numerosos idiomas por los propios miembros de diferentes comunidades de *hackers* (Raymond es una de las personas que más ha trabajado por escribir sobre la cultura *hacker* desde dentro). Sin embargo, para el *hacker* «hacer es pensar»<sup>4</sup> o, dicho de otra manera, el pensamiento de la cultura *hacker* se genera a través del hacer. La producción de pensamiento depende del trabajo que millones de programadores estén desarrollando en este mismo momento. No es válido acercarse a las bases filosóficas de la cultura *hacker* desde los textos publicados únicamente, puesto que nos alejaría de la realidad del hecho que este pensamiento se produce de una manera fragmentaria en la red. En la cultura *hacker* cada pequeño avance es importante. En el equipo de trabajo tiene tanta importancia la persona que es capaz de escribir una gran cantidad de código como aquella que sabe depurarlo con elegancia.

La bases filosóficas del pensamiento *hacker* no se limitan al código. Para Raymond «la mentalidad *hacker* no está confinada a esta cultura del *software*. Hay gente que aplica la actitud de *hacker* a otras cosas, como la electrónica o la música —de hecho, puedes encontrarla en los más altos niveles de cualquier ciencia o arte»<sup>5</sup>. Raymond sostiene que «la naturaleza *hacker* es, en realidad, independiente del

---

<sup>1</sup> Stallman, 2004, p. 39.

<sup>2</sup> Himanen, 2002.

<sup>3</sup> Stallman, 2000.

<sup>4</sup> Sennett, 2009, p. 19.

<sup>5</sup> Raymond, 2001.

medio particular en el cual el *hacker* trabaja»<sup>6</sup>. Cuando hablamos de hacking no nos referimos solamente a los movimientos de *software libre*. Si bien es cierto que el Massachusetts Institute of Technology (MIT) tuvo una gran importancia como germen de los movimientos *hackers* durante los años setenta, fue la aparición del proyecto GNU, cuyo objetivo era desarrollar un sistema operativo de código abierto, iniciado en 1985 por Richard Stallman y completado en 1991 con la liberación del núcleo Linux desarrollado por Linus Torvalds cuando todavía era estudiante, lo que aceleró un fenómeno ya en marcha. Este hecho marcó un antes y un después. Se sentaron las bases teóricas del pensamiento del *software libre* a la vez que se formalizaba un modo de producción inédito. Posteriormente, basándose en estas ideas, Lawrence Lessig ha trasladado estos conceptos al mundo de la cultura. Los conceptos de *copyleft*<sup>7</sup> y *Creative Commons*<sup>8</sup> son «una aplicación de los principios del *software libre* al mundo de la cultura»<sup>9</sup>, ampliando el frente de las luchas del control de la propiedad intelectual a la producción cultural.

Esta intervención no es el lugar para un análisis detallado de los valores *hacker*. No obstante, creo que sí es oportuno citar algunos puntos que señalan el camino de la mentalidad o *ética hacker*. «Los *hackers* resuelven problemas y construyen cosas, y creen en la libertad y la ayuda voluntaria mutua»<sup>10</sup>. Cuando hablamos de cultura *hacker* hablamos de libertad, creatividad y necesidad por compartir la información. El *hacker* hace suya la cultura del don. Uno de sus principios fundamentales es «trabaja tan intensamente como juegas y juega tan intensamente como trabajas»<sup>11</sup>. Motivación, iniciativa, habilidad para educarte a ti mismo, autonomía, improvisación. Un *hacker* es «alguien que ama la programación y disfruta explorando nuevas posibilidades»<sup>12</sup>. La pasión es el objetivo a la vez que el principio generador.

De estas pistas de reflexión se desprenden varios de los ámbitos que están relacionados con la *cultura hacker* en la sociedad de la información. Pero ¿qué se nos está proponiendo en el fondo? La lucha que los *hackers* han tenido en el campo de la programación y el código desde que «se ha tomado progresivamente consciencia de que ellos constituyen la base misma de la infraestructura de Internet y la Red»<sup>13</sup> se ha extendido. Frente a la «guerra de los derechos de explotación»<sup>14</sup> encontramos posiciones radicales como el «comunismo informacional»<sup>15</sup>. La radicalidad puede variar pero la elección moral es la misma, ya estemos hablando de *software libre*, *copyleft* o *anti-copyright*. En todos los casos estamos hablando de compartir y, más allá, estamos proponiendo nuevos modelos

---

<sup>6</sup> Ibidem.

<sup>7</sup> Lessig, 2005.

<sup>8</sup> Véase: «creativecommons.org»

<sup>9</sup> Kyrou, 2004, p. 85.

<sup>10</sup> «Para los hackers, la diferencia entre "juego", "trabajo", "ciencia" y "arte" tienden a desaparecer, o mezclarse en un alto nivel de creatividad». Raymond, 2001.

<sup>11</sup> Ibidem.

<sup>12</sup> Stallman, 2000.

<sup>13</sup> Aigrain, 2010, p. 45.

<sup>14</sup> Rivière, 2010, p. 67.

<sup>15</sup> Xifaras, 2010, p. 52.

de propiedad y bien común.

¿Dónde nos lleva este valor de compartir que parece recorrer toda la cultura *hacker*? Tan lejos como la *ética hacker* llegue en el modelo de producción que la sociedad red impone. Nos lleva, por ejemplo, a la cocina cuando desde el pensamiento *hacker* se hace la siguiente afirmación: «compartir *software* no se circunscribe a nuestra comunidad [*hacker*] en particular: es tan antiguo como los propios ordenadores, lo mismo que compartir recetas es tan viejo como la cocina»<sup>16</sup>.

Un análisis de las diferentes proposiciones en materia de licencias, podemos decir anti-guerra de los *copyrights*, merece un estudio detallado pero recordemos sólo algunas para ver como la relación con los derechos de autor ha cambiado. Todas ellas evidencian que no sólo la relación con los derechos de autor se ha transformado, también lo ha hecho la naturaleza de estos autores y creadores. Volveremos sobre eso más adelante. Entre otras licencias podemos hablar de Licencia Pública General GNU, Licencia de Documentación Libre u *Open Patent*. No podemos dejar de mencionar las diferentes versiones de *creative commons* o *Licence Art Libre* en el campo de la creación. Si bien no son licencias al uso debemos incluir el *software*, u otro, publicado en código abierto (*open source*) y las declaraciones de *anti-copyright* que no son algo nuevo ya que las encontramos en las primeras ediciones de textos situacionistas.

Se ha criticado que muchas de estas licencias no van hasta el final en lo que concierne la propiedad y no abandonan el *copyright*, sino que utilizan la ley «dándole la vuelta para servir a una propósito distinto al habitual»<sup>17</sup>. Sin embargo, a pesar de no abandonar el sistema legal que está implícitamente criticando, estas licencias cortocircuitan el sistema desde dentro. Centrándonos en una de ellas, la creada por Stallman para GNU/Linux, debemos decir que «GLP es como un virus»<sup>18</sup> que actúa sobre el *copyright*. Manuel Delanda, entre otros autores, ha analizado este hecho. El objetivo de Stallman al idear esta licencia fue el de responder el *copyright*, puesto que «no es una ley natural, sino un monopolio artificial impuesto por el Estado que limita el derecho natural de los usuarios a copiar»<sup>19</sup> con el objetivo de compartir la información. Se ha querido, no obstante, hacer ver el *copyright* como un «sistema legal con una autoridad ética: si copiar está prohibido debe ser malo»<sup>20</sup>, un robo.

Este tipo de licencias aseguran que las obras tengan un acceso no restringido y que sea posible compartirlas en todo momento. De esta manera, se ha devuelto al autor la capacidad de poder decidir sobre el devenir de su trabajo. Sin duda, funcionan como un virus ya que un creador de modificaciones ulteriores, en un

---

<sup>16</sup> Stallman, 2004, p. 19.

<sup>17</sup> *Ibidem*, p. 28.

<sup>18</sup> Delanda, 2001.

<sup>19</sup> Stallman, 2004, p. 21.

<sup>20</sup> *Ibidem*, p. 279.

software por ejemplo, nunca podría ejercer el derecho de exclusión a su creación. La razón es el hecho de que el creador de este nuevo software ha rechazado implícitamente esta posibilidad accediendo a un código fuente bajo Licencia Pública General GNU, por poner un ejemplo. Esto ocurre de la misma manera en todas las diferentes versiones de las licencias *creative commons*<sup>21</sup>.

Sobre una base de libertad y autonomía, el fondo de los *movimientos de código abierto* y la *cultura hacker* es la «elección moral radical»<sup>22</sup> de compartir. «Anteponiendo los usuarios a cualquier otra consideración»<sup>23</sup> se están creando otros modos de propiedad. En definitiva, estos nuevos modos de propiedad van de la mano de los cambios que están aconteciendo en la sociedad red y todo el sistema de producción desde «Internet como medio para una autonomía política»<sup>24</sup>.

Cuando una comunidad de *hackers* decide tomar las riendas del desarrollo de una aplicación, *software*, y además deciden dotarla de una licencia de *software libre* no están haciendo otra cosa que la «gestión de bienes comunes por una comunidad de usuarios»<sup>25</sup>. También encontramos modelos de gestión de bienes públicos por comunidades de usuarios, ciudadanos o vecinos en la explotación de pastos, bosques o recursos pesqueros. En algunos lugares se está abandonando las concesiones del servicio de agua a empresas privadas para devolver el control a la ciudadanía. La razón no es sólo la eficacia. Entender que el agua o un bosque, por ejemplo, son bienes comunes se inscribe en la misma tendencia que la toma de consciencia por parte de la *cultura hacker* en tanto que base de Internet y la Red. Esto se está extendiendo, además de a las prácticas artísticas y culturales que aquí tratamos analizando la figura del artista y el público, a la educación —con la creación de herramientas pedagógicas de libre acceso—, la salud pública —con la investigación en los medicamentos genéricos—, el acceso a la información producida por organismos públicos, el medio ambiente o el espacio público.

### ***Hackers, artistas, testers y público. Algunos apuntes y vectores comunes***

La intención de esta comunicación no es hacer un análisis exhaustivo de cada una de las nociones propuestas sino, por el contrario, quedarnos en las fisuras, explorar aquellos terrenos poco definidos y buscar los nexos. Lo más interesante es el devenir de estos conceptos, cómo se están transformando sobre la base de los fenómenos descritos anteriormente. Tanto en lo que concierne a la figura del artista como a la noción de *un público*, hay estudios rigurosos que han analizado

<sup>21</sup> Véase todas las implicaciones del hecho aquí descrito en Xifaras, 2010: p. 63.

<sup>22</sup> Stallman, 2004, p. 22.

<sup>23</sup> *Ibidem*.

<sup>24</sup> Sey, 2004, p. 446.

<sup>25</sup> Aigrain, 2010, p. 45.

estas nociones desde múltiples perspectivas.<sup>26</sup> Aquí la intención es otra. No se ha buscado reducir el campo de estudio, más bien al contrario lo que sigue es una desmultiplicación de nombres y términos, para abandonar así toda visión lineal. Estos conceptos tienen una forma prismática en la que cada uno de los lados nos da sólo un parte de la realidad. Lo que se ha buscado con ello es desplegar estos conceptos para intentar comprender cómo las caras de diferentes prismas están muchas veces en contacto.

El objetivo de esta segunda parte no es otro que desmontar estas nociones. Ésta será la herramienta que nos permita acercarnos a la *estética hacker* inducida de la ética de la *cultura hacker*. Esto es clave para poder entender muchas de las prácticas artísticas actuales, como éstas funcionan como indicador de ciertas realidades y, sobre todo, el rol de creadores y artistas en tales prácticas. Saltar entre varios términos como artesano, artista, programador o prescriptor nos ayudará a aclarar los porqués de ciertos posicionamientos artísticos.

Antes de comenzar, me gustaría, no obstante, definir los cuatro términos del enunciado. No se pretende sentar una base inamovible, si no más bien evitar confusiones dotándonos de un mínimo vocabulario común. Evitamos así que, a estas alturas, nadie piense que cuando hablamos de *hacker* lo hacemos pensando en un individuo malvado que quiere robarnos nuestros códigos bancarios.

*Hacker*: «[originalmente alguien que fabrica muebles con un hacha] Una persona que disfruta explorando los detalles de un sistema de programación y mejorando sus capacidades, opuesto a la mayoría de usuarios que prefieren aprender lo estrictamente necesario. Un experto o entusiasta de algún tipo. Por ejemplo alguien podría ser un hacker en astronomía»<sup>27</sup>.

*Artista*: «2. com. Persona que ejercita alguna arte bella. 3. com. Persona dotada de la virtud y disposición necesarias para alguna de las bellas artes. 5. com. artesano (|| persona que ejerce un oficio). 6. com. Persona que hace algo con suma perfección»<sup>28</sup>.

*Público*: «4. adj. Perteneciente o relativo a todo el pueblo. 6. m. Conjunto de las personas que participan de unas mismas aficiones o con preferencia concurren a determinado lugar. *Cada escritor, cada teatro tiene su público*»<sup>29</sup>.

*Tester*: [*beta tester*] «un usuario de programas cuyos ejecutables están pendientes de terminar su fase de desarrollo, o alcanzar un alto nivel de funcionamiento, pero que aún no son completamente estables. Los *beta testers* usan sus conocimientos informáticos y su tiempo para detectar errores en el *software* y así poder informar

<sup>26</sup> Véase como ejemplo Kris, E. Kurz, O. *La leyenda del artista* y Warner, M. *Públicos y contrapúblicos*.

<sup>27</sup> Jargon file: hacker, en <http://www.catb.org/jargon/html/H/hacker.html>.

<sup>28</sup> Diccionario de la lengua, Real Academia Española, en [http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO\\_BUS=3&LEMA=artista](http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=artista).

<sup>29</sup> Diccionario de la lengua, Real Academia Española, en [http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO\\_BUS=3&LEMA=p%C3%BAblico](http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=p%C3%BAblico)

de éstos para que los desarrolladores los corrijan, o corregirlos ellos mismos. Generalmente, el *betatester* comparte una cierta afinidad con la herramienta puesta a prueba en cuestión, de ahí el entusiasmo por probarla, verificar nuevas funcionalidades y detectar anomalías en pos de mejorar el desarrollo de la herramienta en cuestión»<sup>30</sup>.

## Hackers y artistas

Un artista es alguien en quien destaca «la pasión lúdica, la inteligencia, la voluntad de exploración»<sup>31</sup>. En la base esta de afirmación Richard Stallman tenía la intención de citar algunas de las características necesarias para el *hacking*. Stallman define al hacker como «alguien que ama la programación y disfruta explorando nuevas posibilidades»<sup>32</sup>. Ya en este ejemplo se percibe hasta qué punto lo que entendemos por *hackers* y artistas (autores y creadores) está fuertemente imbricado. Lo que podemos aventurar es que *hackers* y artistas, aunque desde puntos partida diferentes, trabajan en una misma dirección, en pro de uno modelo de producción nuevo y bajo unos valores comunes para una nueva forma de propiedad. Todo esto utilizando estrategias creativas que son semejantes.

Recurrimos, en muchas ocasiones, a términos que, sin ser sinónimos, son muy cercanos. Hablamos por ejemplo de *hackers*, programadores, *bidouilleurs*, *project leaders*, *co-developers*, *co-authors*, *maintainers* o creadores de juegos independientes. Aunque, ya en otro extremo, utilizamos palabras como pirata informático, clase creativa, autor, creador, artesano, cocinero, artista, prescriptor o *amateur*. Vamos a incidir sobre algunas de ellas que resultan clave para poder estirar estas definiciones buscando sus puntos comunes y divergentes.

Cuando se habla se *hacker* en el lenguaje común utilizamos también la noción de pirata informático y, cuando se evoca la figura del pirata, es difícil hacerlo sin provocar recelos. Especialmente si estamos hablando de *ética hacker* muchos pueden preguntarse: ¿cuándo ha sido el pirata un modelo moral? La intención de esta comunicación es no quedarse en la visión de la RAE que describe al pirata como «persona cruel y despiadada»<sup>33</sup> o, simplemente, clandestino<sup>34</sup>. Creo que es necesario evocar la historia y decir que el pirata, el del siglo XVIII, el de periodo comprendido entre 1715 y 1725 si bien fue un delincuente lo fue a los ojos de las monarquías colonialistas europeas, en el contexto de exclusividad del comercio de indias por ciertas compañías, en especial la Compañía de las Indias Orientales, la mayor empresa británica en aquel momento.

<sup>30</sup> [http://es.wikipedia.org/wiki/Beta\\_tester](http://es.wikipedia.org/wiki/Beta_tester).

<sup>31</sup> Stallman, 2004, p. 20.

<sup>32</sup> Stallman, 2000.

<sup>33</sup> Pirata: Diccionario de la lengua, Real Academia Española, en [http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO\\_BUS=3&LEMA=pirata](http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=pirata).

<sup>34</sup> *Ibidem*.

Algunos estudios han vuelto sobre la figura del pirata no sólo viéndolo como un delincuente sino desvelando que, en definitiva, era un personaje perseguido por oponerse con su conducta social a todo el sistema de producción. Durand y Vergne defienden en su libro *L'organisation pirate. Essai sur l'évolution du capitalisme*, que la piratería surgió como una forma de enfrentarse al capitalismo ya en su modelo más primitivo. Exponen en este texto que ha habido diferentes formas de piratería en distintos momentos de la historia del capitalismo. Hoy nos encontramos frente a una forma del capitalismo en evolución y, por lo tanto, las formas de piratería cambian a la par.

La resistencia con la que la cultura del *software libre* se ha enfrentado a la patentabilidad de los programas informáticos ha sido ejemplar. Se ha demostrado que los ciudadanos son capaces de obtener resultados más que significativos<sup>35</sup>. Un fenómeno importante en esta lucha ha sido el proyecto GNU/Linux (con licencia General Public License). Se creó como un modelo de desarrollo basado en el *software libre* y el código abierto, lo cual ha provocado que el número de *hackers* que participan en su desarrollo actualmente sea incalculable. Stallman ha escrito en este sentido: «hoy en día, a menudo me encuentro que no estoy solo. La visión de un regimiento de *hackers* manos a la obra constituye una fuente de alivio y alegría»<sup>36</sup>. La imagen de los *hackers* manos a la obra nos sirve para introducir otra figura clave: el artesano. Son varios los puntos de contacto entre la artesanía, el artesano y la *cultura hacker*. Comparten los valores respecto del trabajo colectivo y el conocimiento abierto. En *El artesano*, Richard Sennett ha comparado incluso los programadores de *Linux* a los tejedores antiguos<sup>37</sup>.

En el seno de los gremios «el orgullo por el trabajo propio anida en el corazón de la artesanía como recompensa de la habilidad y el compromiso»<sup>38</sup>. El artesano es un ser social pero lo es a través de la reputación que adquiere en su gremio. La meritocracia rige de la misma manera las comunidades de *hackers*, la utilidad social de un determinado gremio y el sistema de aprendices y maestro que en la *cultura hacker* está fuertemente codificado. El carácter colectivo de los gremios es, por lo tanto, un valor que está de vuelta en la creación y producción cultural. Cuando hablamos de prácticas artísticas *hacker* hay que hacerlo siendo conscientes de que en muchas ocasiones éstas se desarrollan dentro de colectivos que, si bien no están caracterizados por la homogeneidad de los gremios, desarrollan un trabajo común teniendo como premisa esencial compartir la información y el conocimiento. Durante el Renacimiento «el artesano se hace artista»<sup>39</sup>, este se convierte en un maestro en soledad. La subjetividad y la originalidad parecen ganar terreno. No obstante, la figura del artista siempre ha sufrido idas y venidas en función del posicionamiento ético y estético. De la misma manera que en el Renacimiento hablamos del artista como el maestro en soledad, hoy nos

---

<sup>35</sup> Aigrain, 2010, p. 70.

<sup>36</sup> Stallman, 2004, p. 39.

<sup>37</sup> Sennett, 2009, p. 33.

<sup>38</sup> *Ibidem*, p. 361.

<sup>39</sup> Sennett, 2009, p. 86.



encontramos con posicionamientos radicalmente opuestos. «No somos ni artistas, ni músicos. Somos trabajadores»<sup>40</sup>. De esta manera tan inequívoca se ha definido el grupo de música electrónica *Kraftwerk*.

Cuando se programa apasionadamente hay en esa actividad algo profundamente creativo en lo que concierne la resolución de problemas. Lo lúdico es algo que está anclado en a la *cultura hacker*. Existe una estrecha relación entre la solución y el descubrimiento de problemas, la técnica y la expresión, el juego y el trabajo. Esto nos proporciona pistas sobre las que reflexionar muy interesante ya que, como plantea Dewey, «el trabajo que se mantiene impregnado de juego es arte»<sup>41</sup>. Si hablamos de trabajadores que en su cotidianidad tienen una alta carga de juego, el trabajo deviene algo radicalmente distinto. Dentro de los nuevos modelos de producción propios de la sociedad red, Himanen no lo ha definido ni como artistas ni como creadores. Él nos habla de *clase creativa*.

De lo lúdico en el trabajo nos desplazamos directamente al juego, al videojuego. Aquí tenemos otra figura que está a caballo entre el *hacker* y el artista. Entre las fisuras de estas nociones anidan muchas prácticas pero, entre ellas, la figura del «creador de juegos independiente en el ámbito del *underground* del arte digital»<sup>42</sup> es paradigmática. El *gaming independiente* se ha realizado desde el *software* libre de la *cultura hacker*. El material de trabajo, al igual que para el programador, es el código. Además este trabajo se ha realizado desde estrategias propias de ciertos movimientos artísticos como el *detournement* de personajes o escenarios. La «reapropiación lúdica de la industria del videojuego»<sup>43</sup> es a la vez la toma de consciencia por parte de los ciudadanos de la existencia de un espacio de creación, y la ocupación de un espacio de producción simbólica que parecía que iba a estar reservado a una industria del entretenimiento altamente cualificada.

Para concluir con las relaciones entre *hackers* y artistas me parece oportuno hablar de la figura del fotógrafo. La fotografía comenzó su existencia siendo un proceso altamente sofisticado que imitaba lo pictórico. Tras haber pasado por diferentes etapas, en las que sirvió por ejemplo a la ciencia en el estudio del movimiento, adquirió el carácter de arte al entrar en galerías y museos, convirtiéndose así en un vector muy importante del mercado del arte. En la actualidad, la fotografía, o al creación de imágenes, se encuentra en una encrucijada. El autor-fotógrafo se está desvaneciendo, se esconde tras las prácticas *amateurs*. La profusión de imágenes con la que contamos ha ocasionado que el fotógrafo no necesite tomar fotografías. «El autor ha dejado paso al prescriptor»<sup>44</sup>. Este actúa recombinaando otra forma de código que son las imágenes. Las prácticas apropiacionistas adquieren en este momento otra dimensión desde la *cultura hacker*, sobre todo cuando partimos de la base de que compartir la información es

---

<sup>40</sup> Peran, 2005.

<sup>41</sup> Sennet, 2009, p. 353.

<sup>42</sup> Soler, 2009, p. 91.

<sup>43</sup> *Ibidem*, p. 95.

<sup>44</sup> Fontcuberta, 2011.

un principio ético para los *hackers*.

### **Testers y público**

En la actualidad no es necesario evocar los hábitos del público en el teatro de los siglos XVIII y XIX, donde «se aplaudía en medio de una ópera para pedir la repetición de una nota»<sup>45</sup>, para decir que existe una creciente participación de los espectadores, del público. Este fenómeno está presente en todos los campos de la creación. Ha servido para revitalizar muchas prácticas culturales proponiendo la implicación del público. Se ha pasado de un público consumidor a un público participativo.

Duchamp planteaba que la obra difícilmente puede existir sin la conexión con el mundo exterior que le otorga el espectador. Para él, la contribución de espectador descifra e interpreta el acto creativo en sí mismo. Lejos ya de lo planteado por Duchamp, en muchas de las prácticas actuales la obra no puede existir sin el usuario. El público se ha convertido en un usuario activo de las prácticas culturales. Este fenómeno ha adquirido una dimensión nueva ya que «la red ofrece hoy roles nuevos a los usuarios en los que es compatible ser actor, explorador y espectador en la misma acción»<sup>46</sup>.

También aquí los términos que vamos a manejar actúan como prismas con diferentes caras. Y, aun siendo términos diferentes, en ocasiones estas caras son semejantes o están muy cercanas. El objeto de análisis son tanto las rupturas como las semejanzas. Se generan continuidades entre nociones como espectador, público, usuario o comunidad de usuarios. Pero, por otro lado, las rupturas también están presentes si, frente a éstos, hablamos de actor, multitud o clientes. La variedad de caras del prisma se hace evidente cuando, además, introducimos conceptos como jugador, *tester*, fan o apasionado (*passionné*).

En la *cultura hacker* la pasión es un valor que recorre tanto a los *hackers* o desarrolladores como a los *testers* o usuarios. Para Peka Himanen la pasión es el motor del trabajo de los *hackers* y de toda actividad creativa en general. La *pasión* y el *entusiasmo*<sup>47</sup> son las bases para la realización de toda actividad. Desde un punto de vista *hacker*, la pasión es el posicionamiento moral que da pie a la creación. De esta manera, la pasión, además de la libertad, la igualdad social, el libre acceso a la información, el *compartir* o la creatividad, se convierten en elementos vertebradores de nuestra relación con las obras, o creaciones, en tanto que público o utilizadores. Con esta implicación tan estrecha se busca el desarrollo continuo de la creación. Ésta se ha convertido en algo colectivo, de lo que el público se siente partícipe y responsable. Un ejemplo de lo descrito

<sup>45</sup> Marzo, 2009, p. 76.

<sup>46</sup> Hispano, 2009, p. 61.

<sup>47</sup> Himanen, 2002, p. 24.

anteriormente son las estrategias creativas que se han planteado desde la *cultura hacker*. Como ha escrito Raymond, «tratar a los usuarios como colaboradores es la forma más apropiada de mejorar el código, y la más efectiva de depurarlo»,<sup>48</sup> y va más allá del desarrollo en *software*. En la *cultura hacker* es un principio para toda creación.

¿Cómo se traduce esto en las relaciones que tiene el público con las obras o creaciones? Esta relación se ha visto transformada dado el cambio en el sistema de producción. Manuel Delanda ve en esto una oposición radical a la tendencia anterior. Para él la relación de los usuarios frente a un *production-level software* es radicalmente distinta a la que tenemos frente a una *end-user application*. Con este posicionamiento pasamos de ser consumidores pasivos a estar comprometidos activamente en la evolución de una creación dada<sup>49</sup>. En su texto *Open-Source: A Movement in Search of a Philosophy*, Delanda habla de producto pero quizá sea más oportuno utilizar el término creación ya que es menos reduccionista, sobre todo en lo que concierne a las prácticas artísticas performativas.

Desde la cultura y ética *hacker* se ha implementado un modelo en el que la participación se abre en momentos clave de la creación o concepción (diagnóstico, elaboración del programa, seguimiento de la producción)<sup>50</sup>. El rol del público se ha vuelto más exigente. La responsabilidad es mayor. Si bien es cierto que del *developer* se espera que sepa crear un ambiente abierto y evolutivo, del usuario se espera que esté a la altura respondiendo activamente; en definitiva, contribuyendo a la mejora. En el desarrollo de *software* este sistema ha demostrado funcionar. Así ha resultado ser casi más valiosa la respuesta de cientos, a veces miles, de *testers* que en versiones *beta* contribuyen con su *feed-back*, código, *bug-spotting* y otras mejoras, que los desarrolladores de *software*.

Esto despierta también ciertas reticencias puesto que en torno a la participación surge la pregunta de si ésta «¿no es acaso una ilusión que esconde el sometimiento al mecanismo, la dependencia a una terminal y a un tiempo de ocio-trabajo cada vez más indiferenciado y banal?»<sup>51</sup>. Partiendo de los movimientos *hacker* y ciertas prácticas artísticas que han hecho suyos los valores de la *ética hacker*, podemos «darnos cuenta que tenemos el poder de cambiar nuestra realidad y no sólo un entorno virtual»<sup>52</sup>. A pesar de esto, debemos ser cautos ya que si nos extrapolamos al ámbito de la política es innegable que «no se han cubierto las expectativas de una mayor deliberación e interconexión entre ciudadanos y políticos, ya que internet se ha utilizado generalmente para facilitar la información en un solo sentido, de los políticos al público»<sup>53</sup>. En la política, o más bien en la clase política, no ha habido, a pesar de que las herramientas a nuestra

---

<sup>48</sup> Raymond, 1997.

<sup>49</sup> Delanda, 2001.

<sup>50</sup> Aigrain, 2010, p. 47.

<sup>51</sup> Soler, 2009, p. 92.

<sup>52</sup> Soler, 2009, p. 100-101.

<sup>53</sup> Sey, 2004, p. 448.

disposición lo permiten, un cambio. Si el espectador, o público, se ha convertido en usuario<sup>54</sup> no es para ser un mero jugador. Quiere además poder opinar sobre las reglas del juego. No admite estar desvinculado de las decisiones que conciernen al modelo de creación. *Del todo para las masas pero sin las masas* quiere pasar a un *todo para las masas y con las masas*. «Nada puede haber para las masas si estas no disponen de acceso directo a los mecanismos de producción»<sup>55</sup>. ¿Qué clase de usuario es si no se le permite acceder a las estructuras de producción? ¿Usuario o consumidor? La *ética hacker*, entre otras cosas, rechaza la relación entre dinero y tiempo que el *espíritu capitalista* defiende. Los *hackers* tienen una «libre relación con el tiempo»<sup>56</sup> y la forma de desarrollar sus actividades es su resultado.

Las comunidades de usuarios, el público, son el epicentro de la creación cultural contemporánea y además han demostrado que puede obtener resultados. Como hemos expuesto anteriormente los ejemplos se multiplican en otros campos con usuarios comprometidos. ¿Por qué no en las instituciones culturales? Inclusive, o más bien sobre todo, las instituciones públicas.

La noción de espectador ha sido superada, así como la de usuario consumidor. En lo que respecta los bienes culturales estaríamos hablando de la imagen de una comunidad de usuarios que gestiona un centro de arte o un museo nacional. El público quiere participar pero no sólo en decidir si quiere o no aplaudir al final de la representación. Quiere estar en el seno de los mecanismos de producción con un posicionamiento «participativo y político».<sup>57</sup>

## Referencias

- Aigrain, P. (2010), “La réinvention des communs physiques et des biens publics sociaux à l'ère de l'information”, en *Multitudes*, 41, primavera 2010.
- Aigrain, P. (2010), “Le temps des biens communs”, *Internet, révolution culturelle, Manière de voir*, febrero-marzo 2010.
- Delanda, M. (2001), *Open-Source: A Movement in Search of a Philosophy*, conferencia pronunciada en el Institute for Advanced Study, Princeton, New Jersey, en <http://www.cddc.vt.edu/host/delanda/pages/opensource.htm>
- Fontcuberta, J. (2011), *Por un manifiesto postfotográfico*. Conferencia, Centro cultural Puertas de Castilla: Murcia.

<sup>54</sup> Marzo, 2009, p. 69.

<sup>55</sup> *Ibidem*, p. 65.

<sup>56</sup> Himanen, 2002, p. 39.

<sup>57</sup> Soler, 2009, p. 83.

- Himanen, P. (2002), *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*, Barcelona: Destino.
- Hispano, A. (2009), “Se sospecha de su participación: el espectador de vanguardia”, en *Querido público. El espectador ante la participación: jugadores, usuarios, prosumers y fans*, Murcia: CENDEAC.
- Jargon File Resources, un glosario de argot de hacker, en [catb.org/jargon/](http://catb.org/jargon/)
- Kyrrou, A. (2001) “Elogio del plagio. El sampling como juego o acto artístico”, *Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual y creación colectiva*, Madrid: Traficantes de sueños.
- Lessig, L. (2005), *Por una cultura libre. Como los grandes grupos de comunicación utilizan la tecnología y la ley para clausurar la cultura y controlar la creatividad*, Madrid: Traficantes de Sueños.
- Marzo, J. L. (2009), “Se sospecha de su participación: el espectador de vanguardia”, en *Querido público. El espectador ante la participación: jugadores, usuarios, prosumers y fans*, Murcia: CENDEAC.
- Peran, M. (2005), *Hurto y producción Piraterías en la cultura contemporánea*, en [www.martiperan.net/print.php?id=5&srchrst=1](http://www.martiperan.net/print.php?id=5&srchrst=1)
- Raymond, E.S. (1997), *La catedral y el bazar*, en <http://biblioweb.sindominio.net/telematica/catedral.html>
- Raymond, E. S. (2001), *Cómo convertirse en hacker*, en <http://biblioweb.sindominio.net/telematica/hacker-como.html>
- Rivière, P. (2010), “Les pirates suédois à l'assaut du Parlement”, *Internet, révolution culturelle, Manière de voir*, febrero-marzo 2010.
- Sennett, R. (2009), *El artesano*, Anagrama.
- Sey, A. Castells, M. (2004), “De la política en los medios a la política en red: Internet y el proceso político”, *La sociedad red: una visión global*, Madrid: Alianza.
- Soler, P. (2009), “Era más que un juego. Transformación del público en la breve historia de los juegos digitales”, en *Querido público. El espectador ante la participación: jugadores, usuarios, prosumers y fans*, Murcia: CENDEAC.
- Stallman, R. (2004), *Software libre para una sociedad libre*, Madrid: Traficantes de sueños.
- Stallman, R. (2000), *On Hacking*, en <http://stallman.org/articles/on-hacking.html>
- Xifaras, M. (2010), “La copyleft et la théorie de la propriété”, en *Multitudes*, 41, primavera 2010.

