

Hacking Net

Software Libre

Experiencias

Artísticas



[Introducción - breve reseña de Hacking Net]

Organización virtual en pro del net activismo.

La célula base de nuestra organización hasta el momento está conformada por programadores y artistas latinoamericanos, los que nos manejamos públicamente mediante seudónimos.

Quien escribe (Angie Bonino) es la única persona que puede mostrarse públicamente

con su nombre artístico, para el resguardo de nuestra organización y sus activistas.

Nuestro objetivo principal es funcionar como ente catalizador del sistema y sus excesos.

Tenemos dos años y medio de formación y realizamos un trabajo sostenido en la red, mediante sesiones intranet.

Hacking Net (www.deletetv/hackingnet.org) realiza también intervenciones en forma física por medio de performances en eventos artísticos en donde el público puede ser cómplice directo de las acciones.

Uno de nuestros objetivos principales es la creación de comunidades virtuales entorno a los temas de:

- Apoyo a través de la red a organizaciones en Defensa de los Derechos Humanos.
- Difusión del Software Libre en la lucha por los códigos abiertos (open source).
- Protección de los derechos de los usuarios.
- Apoyo a programadores en urgencias.
- La lucha por la libertad de información controlada por los organismos de poder.
- La lucha por la independencia frente al control ejercido por los grupos que dirigen el imperio global.

Nuestra Posición:

En los años 60's y 70's los códigos eran abiertos lo cuál permitía no solo el acceso a la información sino el intercambio de ésta, entre hackers – programadores y comunidades científicas y universitarias lo cuál ayudaba a acelerar los procesos de desarrollo tecnológico. En los años 80's esto cambió frente a la comercialización de software en donde fueron apareciendo empresas y corporaciones con códigos fuente cerrados impidiendo el acceso libre y acostumbrado a la información base. Es a partir de ese momento en que los hackers fueron mirados como piratas o

Segundo Simposio Prácticas de comunicación emergentes en la cultura digital

estereotipados, fuera de las “nuevas estrategias” del sistema capitalista.

¿Quiénes somos?

Somos una comunidad virtual, aparato humano de inseminación y propagación de gérmenes artísticos conceptuales.

Nuestro campo de acción:

Nos desarrollamos en dos campos: la parte tangible en acciones en espacios artísticos, la parte no tangible en el cyber espacio.

En las performances hacemos uso de ambos.

¿Nuestras armas de lucha?

El arte, la solidaridad, la mente, el concepto, la conectividad, el código, la interfaz.

Presentaciones de Hacking Net en Eventos de Nuevos Medios.

- Festival “Fuera de Campo” – Ex Teresa Arte Actual- México D.F , 2003
- Emoción Artificial – Simposium de Artes Digitales- Sao Paulo. 2004
- Galería Punctum –Lima – Perú, 2004
- ISEA 2004 – Internacional Symposium of Electronics Arts- Helsinki – Finlandia. 2004

[Para este Symposium Hacking Net presenta una ponencia didáctica sobre el Software Libre con ejemplos de obras de arte realizadas con software libre, Open Source y Copy Left, que consideramos resaltantes en el campo artístico cultural.]

Software Libre Estrategias de intervención

“El interés en el software crece más rápido que la conciencia acerca de la filosofía sobre la cuál está basado y esto crea problemas. Nuestra capacidad de enfrentar los desafíos y amenazas al software libre depende de la voluntad de mantenerse firmes al lado de la libertad. Para asegurarnos de que nuestra comunidad tiene esta voluntad, necesitamos esparcir la idea entre los nuevos usuarios a medida que ellos llegan a nuestra comunidad. Pero estamos fracasando en esto: los esfuerzos realizados para atraer nuevos usuarios a nuestra comunidad sobrepasan de lejos a los esfuerzos dedicados a la enseñanza cívica acerca de nuestra comunidad. Necesitamos hacer ambas cosas, y es necesario que mantengamos ambos esfuerzos equilibrados.”

Richard Stallman¹

[Breve Introducción acerca de la historia del Software Libre y en que consiste²]....

El Rol del Derecho de Propiedad en la Tecnología del Software

Software libre vs. software propietario

En el software Libre:

- Todo el mundo tiene derecho a usarlo sin costo alguno.
- Todo el mundo tiene derecho a acceder a su diseño y aprender de él.
- Todo el mundo tiene derecho a modificarlo, si el software tiene limitaciones o no es adecuado para una tarea,
- Es posible adaptarlo a necesidades específicas y redistribuirlo libremente.
- No tiene un costo asociado (gratis).

¹ STALLMAN, Richard. The GNU Project

² GONZALEZ B., Jesús M. cit. *Historia del software libre*. <http://www.openresources.org/libresoft-notes-es-html/node8.html> y SELTZER, Larry. Milestones in the Open-Source Movement (Fechas destacadas en el Movimiento del Software-Abierto). <http://www.zdnet.com/pcmag/features/opensource/390819.html>. 1999 y también STALLMAN, Richard. *The GNU Project*

Segundo Simposio Prácticas de comunicación emergentes en la cultura digital

- Es de libre distribución (cualquier persona puede regalarlo, venderlo o prestarlo).

En el software propietario:

- Estos derechos típicamente no están disponibles con el software propietario.
- Usualmente en el software propietario hay que pagar una "licencia de uso" al creador (como el pago de derechos por el uso de una patente) y se está sujeto a las condiciones del fabricante. Normalmente estas condiciones no otorgan ningún derecho al usuario final.

Beneficios del Software Libre:

- Ahorros multimillonarios en la adquisición de licencias
- Combate efectivo a la copia ilícita de software
- Eliminación de barreras presupuestarias
- Beneficios sociales para los países
- Beneficios tecnológicos para los países
- Las aplicaciones son fácilmente auditadas antes de ser usadas en procesos de misión crítica, además del hecho de que las más populares se encuentran muy depuradas.

Estrategias:

- Difundir ante la sociedad civil, instituciones y gobiernos el compromiso de que el software libre impulsa el desarrollo de la sociedad y sus minorías étnicas.³
- Función preponderante de las universidades, para que la opción al software libre, tenga continuidad propugnando una normativa jurídica que la garantice en nombre de la sociedad.
- Usar en paralelo y sin contraposición a las anteriores, el trabajo con fundaciones

³ Hernández Jordi –Coordinador general de Softcatalá-
www. El software libre y las lenguas minoritarias.org

y organizaciones no gubernamentales, para garantizar la aplicabilidad del software libre.

- El costo debe ser asumido institucionalmente frente a los altos precios de los trámites administrativos y del pago de patentes y derechos de autoría.

Experiencias Trascendentes de Software Libre, Open Source y Copy Left en el Arte.

Software Libre

Platoniq (España)

Es un sistema cultural co-operativo-plataforma de selección y producción de proyectos que relacionan nuevas tecnologías con cultura. Creadores de la licencia "Aire Incondicional" se desarrollan tanto en forma on line (internet) como on site (cuando realizan intervenciones en espacio físico). Platoniq desarrolla entre otras cosas bases de datos y softwares para uso público.

Proyectos de Eugenio Tiselli

midi poet

Eugenio Tiselli ha elaborado un software para Dj's y Vj's que se llama midi poet, con lenguaje Turbo c++, el cual se puede bajar gratuitamente de internet con manuales. todos estos trabajos de Tiselli se encuentran en su página web: www.motorhueso.net

midi poet se encuentra en:

www.motorhueso.net/midipoet.htm/descargas.htm

obras de net art hechas con PHP

Degenerativa y regenerativa.

En el caso de degenerativa es una página que se autodestruye poco a poco cada vez que un usuario ingresa en ella y en regenerativa pasa lo contrario; se va autogenerando más y más conforme la intervención del interactor en red.

Con una postura de tensiones frente a la mirada apocalíptica y desesperanzadora

Segundo Simposio Prácticas de comunicación emergentes en la cultura digital

hacia la tecnología en el caso de degenerativa y otra positivista que se da en regenerativa.

Degenerativa y regenerativa se encuentran como links en la página principal: www.motorhueso.net

El trabajo de Tisselli es muy valioso por la trascendencia de sus propuestas, que ofrecen grandes posibilidades para el net art con software libre.

Open Source

Korsakow System (Alemania)

Software Creado por el artista de nuevos medios Florian Thalhoffer con el soporte de la UDK Universidad de las Artes de Berlín. El Korsakow está diseñado para ofrecer a los usuarios la posibilidad de acceder a un programa de creación de DVD ROM Y CD ROM con el cual pueden crear obras artísticas de vídeo- audio no lineal. Su creador e innumerables artistas han hecho uso de este sistema para proyectos de instalación multimedia y de intervención

artística en general. El Korsakow System (fue creado con software propietario) por ser de código abierto ofrece libre acceso a su código fuente para su optimización, así como también se puede adquirir por internet e incluso encontrar manuales detallados en forma gratuita siempre y cuando se trate de intereses artísticos.

Copy Left

IDEALWORD.ORG (España)

[http:// www.idealword.org](http://www.idealword.org)

Realizado por Enrique Radigales –Proyecto artístico digital publicado on line desde agosto de 2003 y reactalizado cada mes hasta el momento. Por ser de contenido Copy Left se permite la reproducción total o parcial de la obra y su difusión telemática mientras no sea para fines comerciales.

Angie Bonino

[Miembro fundador del equipo Hacking Net]

Angie Bonino

[Lima – Perú, 1974]

Desde su primera exposición individual realizada en 1995, ha venido realizando una labor artística constante enmarcada dentro de las disciplinas que integran las artes electrónicas, que buscan una comunión entre arte, ciencia y tecnología.

El interés por trabajar con estos medios es debido a la necesidad de replantear el uso de la ciencia y la tecnología dirigido por los intereses de las estructuras de poder económico que se encuentran detrás de éstos para el servicio de su conveniencia.

Diseñadora gráfica y licenciada en artes plásticas con la especialidad de pintura en la Escuela Nacional de Bellas Artes de Perú. Actualmente cursa una beca de master en sistemas interactivos para el audiovisual en “Mecad”, Universidad Ramón-Llull en Barcelona España.

Curadora y docente en varias instituciones. Ha realizado dos muestras bipersonales y siete exposiciones individuales, la última “Agujero Negro”, en el Museo de Arte de la UNMSM, Perú, en Mayo del 2004.

Ha participado en innumerables exposiciones colectivas y festivales de nuevos medios.

Mail de contacto:

angiebonino@yahoo.com.ar