



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
MENCIÓN PERIODISMO

De la Ciencia Ficción Ciberpunk a la Primavera Árabe

Ensayo periodístico sobre la relación entre el movimiento literario de los años ochenta y el cambio político en la era digital.

Trabajo especial de grado presentado por:

Christian BOGADO

Tutor: Carlos DELGADO FLORES

Caracas, Mayo 2014

A mi mamá,
que lo arriesgó todo por la democracia en Latinoamérica

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a mi compañera, amiga y novia Amy Dos Santos y a mi hermano Basilio Manuel Bogado, que me acompañaron por el momento más oscuro de mi vida y me dieron fuerzas cuando yo ya las había perdido.

También a mi tutor Carlos Delgado Flores, un genuino ser humano que estuvo ahí en los momentos más difíciles y dio su fe en este proyecto.

A Paul Saffo y Rudy Rucker por estar dispuestos a darme entrevistas que en última instancia tuvieron que ser electrónicas.

A Matt Elliott por sus cartas y su música que me hizo sentir acompañado cuando no había nadie.

Y a mi mamá, que antes de irse me dio todo lo que estuvo en sus manos para hacerme la persona que soy.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	5
MÉTODO	7
1. Modalidad del Trabajo de Grado.....	7
2. Tipo y diseño de investigación.....	7
3. Objetivos generales y específicos.....	8
4. Formulación del problema y justificación.....	8
5. Preguntas de investigación.....	9
6. Hipótesis.....	10
7. Delimitación.....	10
8. Palabras Claves.....	11
CAPÍTULO I: MITOS DE NEÓN	14
CAPÍTULO II: MAHOMA OVERDRIVE	26
CAPÍTULO III: LAS VENAS DE LA ERA DIGITAL	36
CAPÍTULO IV: DÍAS DE IRA EN LA PLAZA TAHRIR	50
CAPÍTULO V: EL FIN DE LAS MASAS	58
CONCLUSIONES	65
LIMITACIONES Y SUGERENCIAS	69
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	71
ANEXO A	81
ANEXO B	83
ANEXO C	86

INTRODUCCIÓN

En noviembre de 2010, las centrifugadoras de uranio de una nación soberana fueron saboteadas en una maniobra que detuvo su programa de desarrollo nuclear por al menos un año. No se trató de soldados de élite, ni espías internacionales, ni tampoco misiles teledirigidos. Las instalaciones nucleares de una teocracia islámica fueron atacadas por *Stuxnet*, el nombre que varias compañías de antivirus le dieron a un programa extraño que comenzó a infectar todas las redes del mundo. El *malware* se mantuvo latente, inofensivo, hasta encontrarse con el hardware indicado: fue el primer ataque de guerra ciberelectrónica quirúrgica en la historia.

Ese mismo año, una organización sin estado, de tendencia anárquica y dirigida por una enigmática ciber-personalidad, puso en jaque la seguridad de naciones y la estabilidad económica de mega corporaciones al publicar información confidencial en masa, saltando inmediatamente a las primeras planas de todos los grandes medios mundiales y generando una ola de cambios políticos y sociales sin precedentes.

Poco después del *cablegate*, las acciones represivas de los grupos de poder generaron la reacción de un puñado de *hackers*, organizados en un colectivo sin rostro ni líder, que han llevado ataques informáticos a todos aquellos que, según sus parámetros difusos, irrespeten los principios inherentes del ciberespacio.

El 14 de enero de 2011, a menos de un año de la publicación digital de los informes de corrupción sobre el gobierno de una pequeña nación en medio oriente, su presidente abandonó el poder luego de 24 años de gobierno ininterrumpido, conformando la primera victoria de una oleada de cambios revolucionarios cuya organización ha sido dependiente de la masificación de la tecnología satelital.

Si se leen los titulares de las noticias internacionales de los últimos tres años fuera de su contexto político, es fácil confundirlas con las tramas de las historias que un grupo de jóvenes autores en la década de los ochenta escribieron con la intención de

cambiar el curso de la literatura de ciencia ficción. Los ciberpunks, incomprendidos por los escritores de ciencia ficción tradicional y siguiendo el espíritu contracultural de los *beatniks*, se dispusieron a entender su tiempo a través de la extrapolación en el futuro. El resultado de sus experimentos conforma la esencia cultural de nuestra década.

Este trabajo de grado, pensado como ensayo periodístico, tiene como intención discutir sobre esa premisa. Se busca la relación entre la estética expuesta por el movimiento literario ciberpunk y los movimientos de multitudes que han sacudido Medio Oriente durante la Primavera Árabe, específicamente el caso egipcio. Está dividido en cinco capítulos:

CAPÍTULO I: MITOS DE NEÓN: explica la ciencia ficción ciberpunk como literatura transgresiva y socialmente consciente, que prevé un futuro cercano en el que el hacker ha sido elevado a héroe generacional.

CAPÍTULO II: MAHOMA OVERDRIVE: desarrolla la historia de Medio Oriente y el caso específico de Egipto como proceso de descolonización, con detalles sobre los antecedentes que desencadenaron la Revolución egipcia del 2011.

CAPÍTULO III: LAS VENAS DE LA ERA DIGITAL: trata sobre los medios digitales como generadores de cambios, con la masificación de la Internet como catalizador de cambios en todos los aspectos de la vida humana, incluyendo los movimientos sociales.

CAPÍTULO IV: DÍAS DE IRA EN LA PLAZA TAHRIR: sigue la historia del ciberactivista Wael Ghonim, escrito al estilo de la novela ciberpunk por excelencia, *Neuromancer*, durante su actuación en la Revolución egipcia del 2011, que vio como culminación la salida del dictador.

CAPÍTULO V: EL FIN DE LAS MASAS: disertación teórica sobre el origen del concepto de masas, las ideas de Marshall MacLuhan, Manuel Castells y Antonio Negri, y su relación sobre la aparición de las Multitudes Inteligentes, provistas de medios digitales para generar cambios sociales.

MÉTODO

1. MODALIDAD DEL TRABAJO DE GRADO

El trabajo de grado ha sido concebido dentro de la Modalidad VI: Investigaciones Documentales, Descriptivas y Explicativas del Manual de Trabajo de Grado de la Escuela de Comunicación Social de la UCAB, según el cual consiste en "... describir y explicar fenómenos ya pasados (observación ex post facto) o fenómenos experimentales (en condiciones de control de variables)" En la submodalidad de Documental: Ensayo periodístico Interpretativo, debido a que la misma incluye estudios monográficos y ensayísticos, que no ameritan el uso de variables, debido a estructura e intención.

Antonio López explica que el centro del ensayo periodístico es la opinión, reflexiva y bien fundada; no se relaciona necesariamente con la actualidad aunque se refiera a ella; tampoco debe ser un texto objetivo, no se limita a la exposición de un trabajo científico metódico ni a un estilo denotativo y técnico. (López, 2002)

La elección de la modalidad se ha tomado bajo el criterio de que el tema a tratar es de actualidad e historia muy reciente, en desarrollo, lo que favorece una perspectiva periodística, así como también por tratarse de una investigación exploratoria y descriptiva, cuya intención no es la de conseguir respuestas definitivas, sino la de abrir y promover la discusión de las ideas presentadas.

2. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación a utilizar será descriptiva ya que coincide con los planteamientos de Salkind (1998) en *Métodos de Investigación*, cuando establece que "el propósito de la investigación descriptiva es describir la situación prevaleciente en el momento de realizarse el estudio" (p.210).

El diseño de la investigación será no experimental ya que no manipula variables y se realiza sobre eventos pasados o actuales, con la intención de explorar y describir una situación.

Tendrá un enfoque cualitativo, ya que su objetivo es la descripción de las cualidades de un fenómeno, tantas como sean posible, y no se trata de medir o probar en qué grado se encuentra una cualidad específica. Dentro del enfoque cualitativo, se usará el método hermenéutico-dialéctico, ya que los datos serán interpretados continuamente y su intención es establecer relación de sentido entre enunciados. Se tratará de un estudio transversal, ya que no se trata de un estudio de variables a lo largo del tiempo sino de la investigación de fenómenos en momentos temporales específicos.

3. OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS

Objetivo General:

Establecer una relación entre la concepción del mundo descrito por la literatura de ciencias ficción ciberpunk y las transformaciones políticas contemporáneas interpretadas por la Primavera Árabe como movimiento de multitudes

Objetivos Específicos:

1. Vincular en un contexto interpretativo la tecnología, la política y la cultura contemporánea
2. Identificar las transformaciones históricas de la tecnología, la política y la cultura desde 1960 hasta nuestros días

4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA Y JUSTIFICACIÓN

El surgimiento de la Era de la Información ha acelerado la modernidad de tal forma que hace virtualmente imposible prever las consecuencias y transformaciones que ocurrirán a mediano y en algunos casos, a corto plazo, en casi todos los ámbitos de la vida humana. Este trabajo de grado tiene como intención servir de aproximación

a uno de los fenómenos más complejos y fascinantes que ha producido esta hipermodernidad. Las transformaciones sociales y políticas, reales, constituyen eventos complejos que pueden ser analizados desde muchas perspectivas. La perspectiva tecnológica es quizás una de las más relevantes y, por su novedad, una de las menos desarrolladas por la academia. Pero las transformaciones tecnológicas por si solas no son suficientes para tener una comprensión completa de los asuntos actuales y es allí donde entra el desarrollo cultural digital, que tiene su raíz en un movimiento literario.

Según Paul Saffo (1993), los *beatniks* capturaron la esencia de los cambios modernos que años más dieron paso a los *hippies*. De igual forma, los ciberpunks capturaron la esencia de la era informática que hoy en día está dando lugar a un nuevo grupo cultural (que él llamó preliminarmente *tekkies*), evidenciados en la Primavera Árabe y la reciente ola de cambios políticos condicionados tecnológicamente. Entender a profundidad la naturaleza de los cambios que estamos viviendo requiere de una perspectiva innovadora, multifacética, que tome en cuenta la tecnología, la cultura y la política como factores interdependientes para explicar la realidad.

5. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

Pregunta principal:

¿Qué relación puede establecerse entre la cosmovisión descrita por la literatura de ciencia ficción ciberpunk y las transformaciones políticas contemporáneas interpretadas por la Primavera Árabe como movimiento de multitudes?

Preguntas secundarias:

¿Qué vínculos pueden trazarse entre tecnología, política y cultura?

¿Cuáles han sido las transformaciones históricas de estos tres aspectos desde 1960 hasta nuestros días?

6. HIPÓTESIS

La Primavera Árabe como un movimiento marcado por su uso de las tecnologías digitales de manera masiva, es una representación de la estética ciberpunk convertida en una ética capaz de generar transformaciones políticas.

7. DELIMITACIÓN

Debido a la influencia central de los trabajos de Marshall McLuhan sobre la visión del mundo de la literatura ciberpunk, este trabajo partirá en su delimitación temporal de la década de 1960. La Primavera Árabe es un evento que aún se encuentra en desarrollo, por lo que se abrirá la posibilidad de agregar en la investigación cualquier elemento contemporáneo que sea relevante.

Dentro de ese marco temporal general, se hará especial hincapié en la década de 1980, momento en el que surge la literatura ciberpunk, y la década actual.

El movimiento literario ciberpunk será comprendido desde la publicación del cuento corto de Bruce Bethke *Cyberpunk!* en 1980, hasta la publicación del “obituario” de Paul Saffo *Cyberpunk R.I.P.* en 1993.

La Primavera Árabe será comprendida desde el comienzo de la Revolución Tunecina el 18 de diciembre de 2010 hasta nuestros días. Se tomarán en cuenta importantes antecedentes como el Movimiento Verde iraní del 2009, y el discurso de Barack Obama en la Universidad del Cairo el 4 de junio de 2009.

La delimitación geográfica también tendrá dos aproximaciones: el desarrollo histórico global de la tecnología, los cambios sociales y la literatura de ciencia ficción serán contrastados con los aspectos regionales que influenciaron la aparición del movimiento literario anglosajón y el movimiento social árabe.

Tratándose de un ensayo periodístico, se prestará especial atención a las historias personales de los protagonistas de ambos movimientos. William Gibson, Rudy Rucker y Bruce Sterling serán los tres principales autores expuestos en este trabajo.

Los activistas digitales y los *bloggers* árabes como el egipcio Wael Ghonim serán la contraparte social de los escritores.

Dentro de la Primavera Árabe, el ensayo estará enfocado en los eventos ocurridos en Túnez, por ser el primero, y Egipto, por ser el más vinculado a las tecnologías digitales.

8. PALABRAS CLAVE:

- Ciberpunk: movimiento literario posmoderno dentro del género de la ciencia ficción, comprendido desde la publicación del cuento corto *Cyberpunk!* de Bruce Bethke en 1980 hasta la aparición de su “obituario” en la revista *Wired*, *Cyberpunk R.I.P.* por Paul Saffo en 1993. Inspirado en la contracultura que surgió en los años sesenta y el anarquismo de los setenta, presenta historias en escenarios distópicos de un futuro cercano con su foco en la tecnología informática y la digitalización de la experiencia humana.
- Ciencia Ficción: género de ficción que presenta escenarios imaginarios pero plausibles condicionados por la especulación de los efectos de los avances científicos reales o ficticios. A diferencia de la literatura de fantasía, la ciencia ficción es un género que exige un menor grado de suspensión de la incredulidad, ya que las premisas básicas que sirven de motor para la historia, las condiciones científico-técnicas, son mostradas como posibles gracias al avance de la concepción predominante de la fuente fiable de conocimiento humano (ciencia).
- Primavera Árabe: ola revolucionaria de protestas ocurridas en Medio Oriente desde el 18 de diciembre de 2010, que ha afectado a más de 12 países de la región, forzado el cambio de poder en cuatro naciones y llevado a alzamientos civiles en dos países. Las protestas se han caracterizado por el uso efectivo de las telecomunicaciones y los medios sociales para la organización, comunicación y difusión de noticias ante las acciones represivas de los gobiernos y los intentos de censurar los medios tradicionales y notablemente Internet.
- Tecnología: conocimiento, creación, uso y modificación de herramientas, máquinas, técnicas, sistemas y métodos de organización para la resolución de problemas.

- Política: relaciones sociales que implican la autoridad, el poder y su legitimación. Arte o ciencia del manejo de los asuntos públicos o de grupos sociales.
- Cosmovisión: orientación cognitiva fundamental de un individuo o sociedad que comprende la totalidad de su conocimiento y su punto de vista. Postulados fundamentales, existencias y normativos, temas, valores, emociones y ética.
- Multitud: multiplicidad social de sujetos que es capaz de actuar en común como agente de cambio político. Se diferencia de términos como muchedumbre, pueblo o gentío, que implican unificación o masificación y pérdida de identidad. La multitud es conformada por individuos que conservan una naturaleza múltiple.
- Sociedad de la Información: sociedad que tiene la capacidad para obtener, compartir y procesar cualquier información por medios telemáticos, desde cualquier lugar y forma. Configuración social caracterizada por el contexto tecnológico, específicamente informático y de comunicación satelital.

“He remembered moments of grace, dealing out on the edge of things, where he'd found that he could sometimes talk faster than he could think.”

- **Neuromancer**

CAPÍTULO I: MITOS DE NEÓN

La palabra ciberespacio fue escrita por primera vez en una máquina de escribir. William Gibson, considerado como uno de los padres del movimiento literario ciberpunk, acuñó la palabra sin haber utilizado nunca una computadora personal. Aunque en muchas otras áreas era culpable de excentricismo, no se trataba de una rebelión contra el sistema, ni una creencia supersticiosa en la superioridad de lo tradicional, sino sencillamente de una falta de disponibilidad. Las computadoras personales y las redes de computadoras, para cuando Gibson escribió sobre el futuro, eran curiosidades en revistas de tecnología.

Gibson inauguró una nueva era en la ciencia ficción –y quizás en la cultura occidental- con la primera línea de su obra cumbre, *Neuromancer*: “El cielo sobre el puerto tenía el color de la televisión, sintonizada en un canal muerto” (Gibson, 1984, p.3). El movimiento literario ciberpunk en su totalidad bien podría ser resumido en esa oración.

Los ciberpunks fueron beatniks narcotizados con sueños de alta tecnología. Los beatniks eran un grupo de autores literarios (Jack Kerouac, Alan Ginsberg, Gregory Corso, y William S. Burroughs) que escribieron desde una perspectiva individualista el espíritu contracultural de la generación de comienzos de la guerra fría. (Saffo, 1993). Lo que para los beatniks fue el sistema de carreteras interestatal norteamericano –su fuente de poder, el lugar geográfico de sus deambulaciones- fue la tecnología satelital para los ciberpunks. Con la luna conquistada y olvidada, el espacio se convirtió en un lugar cotidiano, mundano, al alcance de las masas. El futuro no se trataría del viaje a las estrellas –eso era historia-, el futuro ocurriría en la mente de las personas, en la fusión psicodélica con la tecnología. El mundo impuro de lo vivo daría paso a la trascendencia en la perfección de lo inanimado. O en las palabras que definen el ciberespacio de Gibson: “una alucinación consensual masiva, experimentada diariamente por billones de operadores legítimos en todas las

naciones” (Gibson, 1984, p. 51). Lo que los beatniks encontraron con el misticismo oriental y los alucinógenos, los ciberpunks lo consiguieron con la computación y las anfetaminas. Por dispares que puedan parecer, ya que unos trataron de escaparla y los otros acelerarla hasta sus últimas consecuencias, ambos buscaron alternativas a la modernidad. (Saffo, 1993). Los ciberpunks no fueron sencillamente un grupo de autores de ciencia ficción alternativa -aunque si irrumpieron y cambiaron definitivamente la manera en que se escribe el género- sino una expresión refinada de la evolución de la contracultura norteamericana en los años ochenta, y como tal con posturas políticas bien definidas, oponiéndose al surgimiento de las megacorporaciones –hijas de los años de gobierno republicano de Reagan y Bush- como estructuras avanzadas del sistema industrial-militar de los EEUU, que imponían una sombra sobre la sociedad, el ambiente y la cultura (Jenkins, s.f.).

Antes de la ciencia ficción, varias obras de ficción especulativa previeron futuros y sociedades posibles. La obra *Utopía*, de Sir Thomas Moro, escrita en 1516 en latín y que en su nombre se refiere tanto al latín para *no-lugar* como *buen-lugar*, describe una ambigua e irónica visión de una sociedad perfecta. Su genealogía se remonta a la República de Platón, obra griega clásica que plantea la conformación de un estado perfecto. Cercanamente vinculadas, las obras distópicas narran el escenario contrario. Las novelas políticas del siglo XX, *Nosotros*, de Yevgeny Zamyatin, *Un Mundo Feliz*, de Aldous Huxley y *1984* de George Orwell, son consideradas por muchos como obras de ciencia ficción pero se vinculan entre sí por narrar sociedades decadentes, despóticas y contrarias a las utopías. La obra de H.G. Wells, *La Máquina del Tiempo*, representa una fusión de los tres géneros, la utopía (que enmascara una distopía) y la ciencia ficción. El viajero, gracias a su máquina del tiempo, se encuentra miles de años en el futuro con la sociedad armoniosa de los Eloi, que viven en una especie de Arcadia, o paraíso agrícola, que sin embargo esconde a la sociedad subterránea de los Morlocks, monstruosos humanoides que utilizan a los Eloi como ganado. Ambas especies, descubre el viajero, son en realidad humanos evolucionados que tomaron distintos caminos por la existencia de las sociedades de clases.

El reconocido autor y crítico literario Theodore Sturgeon definió una historia de ciencia ficción como “una historia sobre seres humanos, con problemas humanos, y una solución humana que no habría sido posible sin su componente científico” (Atheling, 1967). Por otro lado, tradicionalmente la ciencia ficción ha sido catalogada literatura de segunda clase. Formando parte de lo que es considerado como *literatura de género*, que insinúa una afiliación al mercado y un divorcio al arte. La búsqueda de su legitimación ha sido ardua y extensa.

La ciencia ficción fue manchada desde sus orígenes por aventuras espaciales, marcianos verdes, rayos desintegradores y un sinfín de clichés que han perdurado desde entonces como la definición popular del género. Inclusive su definición formal y sus raíces históricas son causa de controversia (¿todas las historias de ciencia ficción son en el futuro?, ¿es Julio Verne ciencia ficción?). (Simpson, s.f.) Dentro de esta confusión, la literatura ciberpunk agrega aún mayor complejidad al no solo contener en si la tradición literaria de todas las ‘eras’ anteriores de la ciencia ficción, sino también a la *literatura seria* posmoderna de Thomas Pynchon, la psicodelia beatnik de William S. Burroughs y la cultura popular de la década de los ochenta. Pynchon fue el escritor de *Gravity’s Rainbow*, una de las 100 mejores novelas de todos los tiempos según la revista TIME y nominada para el premio Pulitzer del año 1974, que narra una compleja historia sobre el final de la Segunda Guerra Mundial y la manufacturación de los cohetes alemanes V-2, que rompe los límites de la “alta” y “baja” cultura, la profanidad, el misticismo y la ciencia. William Gibson lo reconoce como una de sus principales influencias, y el gurú de la psicodelia Timothy Leary escribió un ensayo para la revista *Spin* en 1987 explícitamente llamándolo el “Viejo Testamento” del ciberpunk, mientras que el *Neuromancer* de Gibson lo llama el *Nuevo Testamento* (Page, 2002). Burroughs por su parte fue uno de los tres grandes autores de la generación Beatnik y una profunda influencia en la vida de Gibson (Gibson, 2012), escritor de novelas semi-autobiográficas que resaltan su adicción a la heroína, la transgresión del lenguaje y la psicodelia. Finalmente, la cultura popular de

los ochenta se caracterizó por su actitud llamativa, colorida y estridente, que definió concretamente las producciones culturales masivas de toda la década.

A grandes rasgos, se puede decir que la ciencia ficción es un género de ficción especulativa (“¿qué pasaría si...?”), que narra historias inventadas pero verosímiles para una cultura tecno-científica. Sus orígenes son causa de gran controversia, con algunos autores mencionando el romance científico inglés de *Frankenstein* de Mary Shelley y las aventuras de Julio Verne como su fuente, pero generalmente es aceptado que existen cuatro momentos o “eras” en la ciencia ficción del siglo XX.

Antes de la Segunda Guerra Mundial, la literatura de ciencia ficción formaba parte de lo que es conocido como “literatura pulp”, impresa en revistas de pulpa de celulosa barata, y dirigida principalmente a niños y adolescentes. La mayoría de las imágenes, personajes y lugares de la ciencia ficción fueron definidos en esta etapa, con la “aventura espacial” como su principal vehículo narrativo. De la generación que creció leyendo esas historias, surgieron los primeros autores que se dispusieron a legitimar la ciencia ficción. Isaac Asimov, Arthur C. Clarke y Robert H. Heinlein son reconocidos universalmente como los “tres grandes” de la Era Dorada de la ciencia ficción. La Era Dorada tomó de las revistas pulp muchos de sus elementos y le agregó profundidad intelectual. Las historias de este período se convirtieron en potentes vehículos para ideas científicas y filosóficas, imaginando situaciones no sólo verosímiles sino probables en el futuro, dándole especial importancia a la plausibilidad científica de las historias. Si en la era pulp los robots eran agentes extraterrestres que buscaban la destrucción de la Tierra, la era dorada los convirtió en seres racionales, complejos y brillantes, capaces en la extrapolación de agregar profundidad a nuestro conocimiento sobre lo humano.

La generación de la posguerra se dispuso a cambiar el mundo con métodos alternativos. Con la guerra fría de fondo y un apocalipsis nuclear inminente, la contracultura intentó con urgencia encontrar respuestas al asunto humano. Todas las expresiones culturales de los países desarrollados se vieron fuertemente influenciados

por esta corriente de reacción contra la vorágine de la modernidad. La ciencia ficción no fue la excepción y en muchos casos, fue su promotora. Robert H. Heinlein, uno de los tres grandes de la Era Dorada, también es conocido como uno de los padres intelectuales del movimiento de amor libre hippie, por su historia *Forastero en Tierra Extraña*. La novela, que narra la historia de un huérfano criado por marcianos que regresa a la Tierra para revolucionarla a través del amor, fue una de las primeras expresiones de lo que es conocido como ciencia ficción suave. Menos interesada en la física y la biología y más interesada en la economía y la psicología, la ciencia ficción suave fue la expresión central de la Nueva Ola de la ciencia ficción. Autores como Philip K. Dick, J.G. Ballard e incluso el post-beatnik Kurt Vonnegut son reconocidos como miembros de esta corriente. Marcadamente posmodernas, sus historias están interesadas en las implicaciones del “espacio interno” del espacio exterior. El robot de Philip K. Dick sueña con ovejas eléctricas (Dick, 1968).

La invasión de la contracultura cambió el curso de la ciencia ficción. La Nueva Ola preparó el terreno para los ciberpunks. El último gran momento de la ciencia ficción –hasta nuestros días- surgió en los años ochenta, de un puñado de jóvenes irreverentes que sobrevivieron el ascenso y la caída del sueño hippie, se formaron con el cinismo de la recesión de la década de los setentas y devoraron la literatura de ciencia ficción de todas las décadas anteriores. Luego de casi un siglo de maduración, la ciencia ficción estaba lista para tener su propia voz.

El movimiento ciberpunk no se dispuso a crear ciencia ficción, sino un movimiento literario legítimo. Hasta ese momento, la literatura de ciencia ficción había estado predominantemente preocupada con el fondo y no la forma. El sentido estético estaba siempre relegado a un segundo o tercer plano, el género estaba infestado de personajes unidimensionales, lugares comunes y en algunos casos, desprovistos de acción por completo. Muchas historias de ciencia ficción, especialmente en sus comienzos, no eran más que relatos de historias fantásticas, sin trama ni narrativa. (Rucker, 2011)

Los ciberpunks imbuyeron a la ciencia ficción con riqueza estética. La forma se convirtió no solo en el foco, sino siguiendo la lógica nihilista del movimiento, en el todo. La gran invención que permitió este objetivo fue la metáfora tecnológica como artificio literario central. En sus principios también eran conocidos como *neuromancers*, proveniente del título de la novela central del movimiento, que forma un doble juego de palabras al juntar la alemana “nuevo” con la inglesa “románticos”, y también *neuro* del latín nervio –haciendo referencia a la mente- y *mancer* (mante), del latín (y a su vez del griego *mantis*) adivino, usado en el inglés para describir el operador de cierto elemento (Gibson, 1984).

J.G. Ballard, autor de la Nueva Ola, es el precedente más importante en este aspecto. Habiendo escrito por muchos años manuales de ingeniería, su literatura estaba inundada de figuras mecánicas. Con su elección de palabras, transformó actos biológicos como la reproducción en meros procedimientos físicos. Dedicó una novela a este tema, *Crash*, en la que narró la historia de un grupo de fetichistas obsesionados con los accidentes de automóviles. A través de su estética, Ballard consiguió igualar un choque con una penetración, el aceite de motor con la lubricación sexual y al ser humano con la máquina. Tal fue la popularidad de la novela que en 1996 el reconocido director David Cronenberg hizo una versión cinematográfica que se convirtió en un clásico de culto.

Gibson bebió de esa fuente y la avanzó hacia la era digital. Su protagonista en *Neuromancer*, Case, toma betafenetilamina luego de semanas de abstinencia y

Los dientes le vibraron como diapasones dentro de sus cavidades, cada uno de ellos produciendo un tono perfecto, claro como el etanol. Bajo la brumosa capa de carne, los huesos parecían cromados y lustrosos, las articulaciones lubricadas con una película de silicona (Gibson, 1984, p.154).

Los humanos del ciberpunk buscan por cualquier vía ser robots. Mientras Case lo hace a través de las drogas, Molly, su compañera, lleva la cibernética a un sentido literal: bajo la piel de sus brazos se esconden implantes de cuchillas para facilitar su

profesión. En el libro *Software*, de Rudy Rucker, el protagonista es llevado a una especie de inmortalidad a través de su fusión con los robots de gobiernan una colonia en la Luna. (Rucker, 1982).

Los ciberpunks no vivían en la misma ciudad ni se conocían personalmente antes de comenzar a escribir sus historias. Rudy Rucker narra en su autobiografía *Nested Scrolls* cómo años después de mantener correspondencia y leer sus historias en revistas amateur fotocopiadas, los fundadores del movimiento se conocieron un año después de la muerte de Philip K. Dick y vieron por primera vez en 1983 el clásico de culto de Ridley Scott, *Blade Runner*. La película impresionó con su estética a los jóvenes escritores que, reunidos en Nueva York por la ceremonia del premio a nombre del fallecido autor, pensaron y discutieron sus visiones del futuro. No hubo una coordinación central, ni un manifiesto –más allá de la historia corta de Bruce Bethke, *Cyberpunk!*- pero llegaron al mismo lugar individualmente. Lo que estaban escribiendo era el próximo paso lógico. El *zeitgeist* de la ciencia ficción en los ochenta. (Rucker, 2012)

Cyberpunk! de Bethke fue producto de sus experiencias como vendedor de computadoras. En 1980, un grupo de adolescentes entraron a su tienda, jugaron con las computadoras y al irse, Bethke se dio cuenta que las habían dejado inservibles. Bethke, que se consideraba experto informático, no tenía idea de cómo solucionar el daño que un puñado de niños escolares habían hecho en sus computadoras (Bethke, 2010). Bethke tuvo entonces una premonición del futuro.

El cuento corto podría pasar fácilmente como una historia de no-ficción en nuestro siglo XXI. Un grupo de preadolescentes irreverentes abandona sus clases para dedicarse al fraude electrónico, reuniéndose en pandilla y obteniendo el respecto de sus congéneres no a través de la fuerza, ni de sus conexiones, ni de sus motocicletas, sino de su experticia informática. (Bethke, 1984) El arquetipo del hacker como héroe generacional había nacido.

Durante la Era Dorada, Isaac Asimov escribió sobre ingenieros y matemáticos excepcionalmente racionales, capaces de solucionar los grandes problemas que la humanidad encontraba en su ascenso hacia la singularidad tecnológica –una especie de tierra prometida en la ciencia ficción, transcendencia final de nuestra condición humana a través de la ciencia y la técnica- y de inventar artefactos con efectos aparentemente mágicos pero provistos de una sobria explicación teórica. En la época de colapso financiero y renuncia espacial que vivieron los ciberpunks, el optimismo positivista de la generación de la Era Dorada fue transformado por un cinismo pragmático. Los ciberpunks no pusieron sus historias diez mil años en el futuro en Andrómeda, ni mil años en el futuro en Alfa Centauri, ni siquiera cien años en el futuro en Marte. Las historias de los ciberpunks ocurrían en el futuro cercano, anclados en ciudades sobrepobladas, contaminadas, sobrevivientes de guerras nucleares y catástrofes ambientales. Los héroes de las historias ciberpunk no eran grandes científicos en el sentido tradicional de la palabra. Eran hackers. “La calle encuentra su propio uso de las cosas” anuncia Gibson en su historia corta *Burning Chrome* (Gibson, 1982).

El hacker no inventa nuevos artefactos –eso es trabajo de las megacorporaciones sin rostro- ni viaja al espacio gracias a su ingenio. El hacker *hackea*. Del inglés cortar a tajos, *to hack* es una expresión que denota una filosofía que tiene sus raíces en el movimiento Do-It-Yourself (hazlo tú mismo) de la contracultura hippie -refiriéndose al proceso de manipulación de herramientas existentes, usualmente construidas a nivel industrial, y su desarme y reconstrucción con fines de mejoramiento y entendimiento- lo que desembocó en el punk de los setenta y se fusionó con la computación en las universidades norteamericanas. El héroe ciberpunk une la tecnología digital con el conocimiento callejero y lo transforma en algo que es más que la suma de sus partes. Encerrado en junglas de concreto sin fin, el hacker ciberpunk usa la tecnología como herramienta de supervivencia. La singularidad tecnológica sigue su curso, pero no a través de planificación y la racionalidad, sino de mera ley darwiniana. El movimiento ciberpunk elevó al hacker como el héroe

arquetipal para la generación de Internet. Este arquetipo evoluciona en la actualidad de forma que actúa como un agente central de la política internacional. Julian Assange y Bradley Manning de Wikileaks,, quienes revelaron las actuaciones de debajo de la mesa de virtualmente todos los gobiernos del mundo; el grupo sin líder ni rostro Anonymous, que colapsó los sistemas electrónicos de megacorporaciones y grandes gobiernos; los activistas de la Electronic Frontier Foundation, que vigilan desde antes de la creación de la WWW los derechos digitales y la apertura de la información; el movimiento Open Source (Código Abierto), que busca la liberación del código informático para el beneficio de todos los usuarios; y otros son representaciones concretas del hacker cómo líder de un movimiento con una ética concreta que podría ser resumida en la frase “la información debería ser libre” (Denning, 1990).

“High-tech, low-life” (Gibson y Sterling, 1986) (alta tecnología, baja vida/escoria) es el lema que define la sensibilidad social del movimiento ciberpunk. El futuro cercano de sus historias está gobernado por megacorporaciones que, aprovechando el permisivismo iniciado por Reagan (que significó un auge del neoliberalismo, fuerte impulso a la globalización -o americanización- y la creación de un marco para el desarrollo de las tecnologías) se apropian de todos los espacios de poder y gobiernan como imperios sobre billones de personas. La confianza ciega en la tecnocracia de los ochenta llevada a sus últimas consecuencias genera un mundo de maravillas tecnológicas, masivas, pero de desigualdades aterradoras. Las ciudades se conforman por enormes rascacielos y arcologías que albergan al pequeño porcentaje de trabajadores corporativos, mientras que las masas sobreviven en expansiones urbanas descontroladas –barriadas y zonas industriales abandonadas-, en las que la vida es más barata que los artefactos que la expanden.

Los ciberpunks fueron la primera generación de autores de ciencia ficción en vivir en un mundo de ciencia ficción. En sus historias, Arthur C. Clarke describió con exactitud la tecnología geo-estacionaria satelital. Pocos años más tarde, la órbita

terrestre estaba llena de esos aparatos, recibiendo y enviando información a la velocidad de la luz, acelerando la conformación de la aldea global que Internet consolidó. La generación de científicos e ingenieros que llevaron al espacio a la humanidad creció leyendo a los tres grandes de la Era Dorada. La NASA estaba repleta del espíritu que la ciencia ficción proveía (Evans, 2012a). Kennedy en su famoso discurso en la Universidad de Rice en Texas el 12 de septiembre de 1962 proclamó que “nosotros decidimos ir a la luna”. Con este anuncio pronostica que antes de que se termine la década, los EEUU pondrían un hombre en la Luna (NASA, s.f.). Ese día, la ciencia ficción dejó el papel y se convirtió en algo real, alcanzable. En los ochenta, las venas de fibra óptica que pocos años después despertarían la revolución comunicacional más grande en la historia humana se estaban comenzando a plantar en la tierra. Un presentimiento recorría la mente de todos los que pensaban en el futuro. Nuestra relación con la tecnología dejaba de ser instrumental para pasar a ser integral.

La Internet de Gibson –el ciberespacio- era una experiencia de realidad virtual. La fusión entre hombre y máquina ya no ocurría sólo en el exterior, sino en la mente. Recientemente, Gibson ha dado entrevistas en las que niega haber previsto la Internet como la conocemos. La mayoría de los autores ciberpunks hoy niegan haber sido proféticos (Evans, 2012b). Es verdad que en muchos aspectos, en la mayoría quizás, el siglo XXI ha sido imprevisible. Pero no es en el fondo en el que los ciberpunks capturaron al futuro, no es la historia del mundo la que previeron. Ellos previeron su forma.

Si alguien se dispone a escribir una novela realista el día de hoy, necesariamente escribirá una novela ciberpunk. Nuestras existencias fenoménicas están predeterminadas por nuestra relación con la tecnología digital. El revolucionario teórico de la comunicación Marshall McLuhan presagió:

Situando nuestros cuerpos físicos en el centro de nuestros sistemas nerviosos ampliados con la ayuda de los medios electrónicos, iniciamos una dinámica por la cual todas las tecnologías anteriores, que son meras extensiones de nuestras manos, pies, dientes y controles corporales del calor; todas estas extensiones de nuestro cuerpo incluidas las ciudades, podrán traducirse en sistemas de información. (McLuhan, 1964/1994, p.57)

Nuestros implantes no están debajo de la piel –al menos no en su mayoría- y la realidad política terminó siendo mucho más compleja de lo que pudo haber sido previsto. Pero nuestra experiencia cotidiana, como habitantes del siglo XXI, difiere muy poco en su forma de lo descrito por un puñado de escritores irreverentes en la década de los ochenta.

Paul Saffo, pronosticador tecnológico –que no es otra cosa que una actualización del término ahora pasado de moda, futurólogo- en la Universidad de Stanford, anunció en 1993 la muerte del género ciberpunk (Saffo, 1993). El mundo que Gibson y los ciberpunks describieron en sus historias ahora puede parecerse cotidiano, y muchas de sus visiones dejan de sorprender si se desconoce el contexto. Gibson nunca había usado una computadora personal. Internet era un proyecto universitario. El mundo de las megacorporaciones, los implantes tecnológicos, la secuenciación del ADN, el colapso de Estados Unidos de América, el abandono del espacio y el empoderamiento de los individuos a través de la tecnología, no eran más que divagaciones de un reducido grupo en la casa suburbana de un profesor de matemática (Rucker, 2011). Que virtualmente en todos los países del mundo se pueda apreciar con lujo de detalle lo que ellos describieron en sus historias –la suntuosidad futurista, preempaquetada de la cadena de hoteles Hilton en todas las capitales, con Wi-Fi y desayuno intercontinental a sólo unos cuantos minutos de casas de latón en las que un celular con Internet es infinitamente más valioso que una vida humana- no se debe pasar por alto. La generación que se dispuso a crear este mundo feliz, lo hizo desde las visiones del ciberpunk. *Neuromancer* inspiró a los científicos e ingenieros que abrieron la frontera de la comunicación global, creando los mitos que abrieron el

camino a nuevas formas de pensar (Evans, 2012). Saffo concluye el obituario del género diciendo que si los beatniks –un movimiento cínico e individualista como el ciberpunk- dio paso a los hippies, los ciberpunks serían seguidos de los tekkies, personas que humanizarían y le darían carácter político-práctico a los planteamientos de sus novelas (Saffo, 1993).

No es la primera vez que la estética influencia a la historia. Hay héroes románticos en la política decimonónica de Europa. El nazismo tuvo una fuerte influencia de Nietzsche y Wagner. Los enciclopedistas reavivan la idea del factótum renacentista y la imbuyen en el proyecto racionalista. Los ciberpunks son sencillamente una manifestación más de una tendencia histórica de la transformación de una estética (en su ficción) en una ética (en la acción de los ciberactivismo hacker).

Las redes computacionales están alcanzando estatus de medio masivo en gran parte del mundo, cada día son más los “operadores legítimos en todas las naciones” (Gibson, 1984). Dictaduras han empezado a caer.

CAPÍTULO II: MAHOMA OVERDRIVE

En el siglo IX después de Cristo, el imperio persa albergó al hombre que rescató y actualizó el conocimiento matemático que la caída de los romanos amenazó con dejar en el olvido. Muhammad ibn Musa al-Khwarzismi fue académico en la Casa de la Sabiduría de Bagdad e inspiración para una palabra clave en la revolución digital: algoritmo. La existencia de la civilización occidental está codificada en un lenguaje que supera las divisiones culturales, religiosas y geográficas de toda la humanidad: la base lógico-matemática. Muchos de los fundamentos que estructuran tanto las edificaciones como los pensamientos del hombre moderno fueron resguardados y avanzados en Medio Oriente durante los siglos de feudalismo europeo, trazando una línea firme entre los conocimientos de la Antigüedad y el Renacimiento (Hogendijk, 1998).

En computación, la programación es la aplicación de los principios algorítmicos, la sucesión de pasos lógicos que llevan a la resolución de un problema.

La historia contemporánea de Medio Oriente, desde el filtro de los medios masivos occidentales, han oscurecido y simplificado un área geográfica que alberga maravillas humanas invaluable. Para el occidental promedio, Bagdad es equivalente a bombardeos registrados desde el tinte verde de cámaras de visión nocturna, nativos atroces adoctrinados por religiones genocidas y el siempre presente trauma colectivo del 11 de septiembre. Que haya una relación entre la revolución digital y la rica historia de Medio Oriente se pierde en el caos político que cada semana deja una cifra de centenares de muertos en la prensa internacional.

Aunque Medio Oriente, comprendida para los efectos de este trabajo como el área geográfica que va desde el extremo norte este del continente africano en el Sahara Occidental hasta el paso de Kiber entre Pakistán y Afganistán, según lo establecido por la administración Bush para definir al “Medio Oriente Mayor” (Haeri, 2004), es una zona extensa extremadamente heterogénea, puede considerarse que su historia más reciente tiene muchos aspectos en común, al ser caracterizada por la descolonización y el surgimiento de naciones-estados. En muchas áreas, sin embargo,

la generalización es inválida debido a la existencia de reinados (emiratos) que han resistido en base a su riqueza petrolera los cambios políticos.

Entendido de esta forma, el Medio Oriente está compuesto por un conjunto extenso de grupos étnicos, que componen un entramado cultural de gran complejidad. Desde el norte africano se puede encontrar a los beduinos, grupo reconocido por sus tendencias migratorias; los egipcios, que tras un imperio ancestral fueron colonizados por un número extenso de invasores que enriquecieron su bagaje cultural, y formando parte de lo que es considerado el “mundo árabe”, noción que agrupa a la mayoría de los países de habla árabe pero que suele ser rechazado por las minorías no semíticas de los países que la integran (Hättinger, 2009); los judíos y los palestinos de Israel y Palestina con sus diferencias y conflictos; los turcos, grupo étnico proveniente del Cáucaso y claramente diferenciados de los árabes; los curdos, grupo que busca la conformación de su propia nación, por sus diferencias culturales con los países que los agrupan; los árabes de la Península Arábiga, con sus emiratos y gobiernos comúnmente aliados al occidente norteamericano; los persas de Irán con una historia tan ancestral como la de los egipcios, y la multitud de etnias que conforman el Cáucaso norte y Afganistán. Dentro de esta complicada región cultural prevalece el Islam como religión principal, pero aún dentro de esta categoría hay divisiones: los sunnitas -la congregación musulmana más grande en población- que cree que Abu Bakr, el padre de Aisha, esposa de Mahoma, es el legítimo heredero del profeta mientras que los chiitas consideran que Ali, primo y cuñado de Mahoma, fue decretado como su sucesor (CIA, s.f.).

Egipto puede ser tomado como un caso ejemplar de la complejidad política y cultural de la región. Su tradición milenaria, su riqueza cultural y religiosa, su posición en el mapa, el gran tamaño de su población y extensión geográfica lo han convertido en un eje central de la política regional a pesar de no poseer una gran riqueza petrolera como otros países de la zona. En particular, el Canal de Suez, construido en el siglo XIX por una cooperación franco-egipcia, lo convirtió durante la Guerra Fría en un punto de interés global (Suez Canal Authority, 2008a). El Canal de

Suez permite la navegación desde el norte europeo y africano hasta el Lejano Oriente, que de otro modo sólo es accesible a través de la circunvalación del continente africano en su totalidad. (Suez Canal Authority, 2008b)

Desde su caída como gran imperio en la Antigüedad, Egipto fue ocupado por una larga sucesión de invasores, entre los que se destacan los griegos, macedonios y romanos. Después de Cristo, la invasión árabe, la breve conquista francesa por Napoleón Bonaparte y su anexión al imperio otomano dejaron profundas huellas. Luego de la Primera Guerra Mundial y la disolución del imperio otomano, franceses y británicos ocuparon y luego mantuvieron reinos títeres hasta ocho años después del fin de la Segunda Guerra Mundial, formando parte de una ola de surgimientos nacionalistas que acabaron con el imperialismo occidental clásico en el Medio Oriente.

La moderna República de Egipto es el producto del Movimiento de Oficiales Libres, un grupo militar clandestino frustrado ante la derrota en la reciente guerra árabe-israelí de 1948 y la percibida corrupción y afiliación británica de la monarquía reinante. El movimiento triunfó en la revolución del 23 de julio de 1952 y a través de un golpe de estado crearon la República. El Rey Farouk I de Egipto fue obligado al exilio y el primer presidente, Muhammad Naguib, quien no formaba parte de los Oficiales Libres, tomó el poder. Pero su presidencia fue corta y rápidamente fue reemplazado por una de las figuras más influyentes en la historia moderna de Egipto y Medio Oriente, Gamal Abdel Nasser. Nasser puso tras las rejas a Naguib, acusándolo de afiliación con la Hermandad Musulmana, grupo de tendencias islamistas contrarias a la corriente secular y modernizadora del Movimiento de los Oficiales Libres (Lufti, 1985), y que dio paso a la creación de un partido único, que gobernaría Egipto ininterrumpidamente hasta el 11 de febrero de 2011, cuando una segunda ola de cambios sacudió Medio Oriente.

Nasser gobernó desde 1956 hasta su muerte por un ataque al corazón en 1970, jugando un papel central en la política de Medio Oriente y la formación del panarabismo nasserista, que pretendió mantener la autonomía de los países de la

región ante los intereses de las superpotencias de la Guerra Fría y la conquista del Estado de Israel. El nasserismo es una doctrina personalista, nacionalista árabe y panarabista, autodefinida como socialista, contraria al capitalismo americano pero a la vez opuesta al comunismo soviético. Centrada en la persona del Oficial Libre Nasser, tenía la intención de unificar al mundo árabe (panarabismo) en oposición a los imperialismos percibidos de occidente y oriente, en un estado de justicia socialista. Nasser mencionaba la existencia de dos revoluciones, la primera para el derrocamiento de los tiranos y la segunda que ocurría en el ámbito social con la lucha de clases, que era resuelta a través de la unificación de la nación bajo la justicia. Fuertemente influyente en los años sesentas y hasta después de su muerte, el nasserismo rompió las barreras nacionales y se convirtió en una doctrina internacional (Ginat, 1997). Luego de su muerte en 1970, el legado de Nasser continuó a través de sus sucesores que si bien revirtieron gran parte de las medidas económicas del nasserismo, mantuvieron la memoria de Nasser como inspiración. A tal punto ha sido influyente el panarabismo nasserista que el fallecido presidente de la República Bolivariana de Venezuela, Hugo Chávez, lo mencionó como una de sus principales influencias:

Alguien me habló sobre su pesimismo acerca del futuro del nacionalismo Árabe. Yo le dije que yo era optimista, porque las ideas de Nasser aún están vivas. Nasser era una de las más grandes personas en la historia árabe. Soy un nasserista desde que era un joven soldado (Chávez, 2006)

El gobierno en Egipto de Nasser se caracterizó por la centralización del poder, reformas agrarias, modernización de la infraestructura, la afiliación al “socialismo árabe” y la nacionalización de todas las industrias franco-británicas, incluyendo el Canal de Suez.

La nacionalización del Canal de Suez trajo consigo una breve incursión militar por parte de franceses, ingleses e israelíes hacia objetivos en Egipto, pero que en última instancia terminó con la conservación del Canal por parte de Egipto, en parte gracias al apoyo paradójico de diplomacia americana y armamento soviético.

Conocida como la Crisis de Suez, se produjo luego de que los Estados Unidos retiraran su apoyo económico en la construcción de la Represa Aswan, por percibir simpatía soviética en los egipcios, y Nasser nacionalizara el Canal de Suez para pagar la construcción de la represa. Nasser había comprado una gran cantidad de armamento soviético acercándolo al eje oriental, mientras que los americanos querían ganar su amistad por la importancia geopolítica de Egipto. Al ocurrir la nacionalización, israelíes, británicos y franceses, hicieron una breve incursión militar para defender sus intereses económicos y geográficos que puso en juego la estabilidad mundial. Los soviéticos inmediatamente se opusieron a la acción, mientras que su armamento ayudaba a defender el canal por el lado de los egipcios, a la vez que los Estados Unidos temían tomar una posición militar junto a sus aliados naturales (Israel, Inglaterra y Francia), por la influencia del nasserismo en el mundo árabe y una amenaza de represalia nuclear por parte de la Unión Soviética. La crisis fue resuelta en las mesas de las Naciones Unidas, con los objetivos militares de los ingleses y franceses frustrados pero con una pequeña victoria para los israelíes, al ganar acceso de navegación en los Estrechos de Tirán en la frontera con Egipto (McDermott, 1998).

Luego de la muerte de Nassser, Anwar Sadat, otro de los Oficiales Libres, fue el tercer presidente de la República de Egipto desde 1970 hasta 1981, asesinado luego de recibir el Premio Nobel de la Paz por llegar a un tratado de paz Egipcio-Israelí. El desbloqueo del Canal de Suez, la Guerra de Yom Kippur, la apertura económica y su distanciamiento con la Unión Soviética marcaron su liderazgo.

Su asesinato ocurrió durante la celebración del primer aniversario de la apertura del Canal de Suez, por una célula de la Jihad Islámica Egipcia –un grupo militante islamista cuyos principales objetivos son el derrocamiento del gobierno egipcio para el establecimiento de un estado islámico y que actualmente están afiliados con Al-Qaeda- , que dejó otros 11 muertos e hirió en la mano a su vice presidente, Hosni Mubarak.

Hosni Mubarak tendría la presidencia más extensa en la historia nacional de Egipto, desde 1981 hasta 2011. También miembro fundador de los Oficiales Libres, su política exterior estuvo marcada por mantener la paz con Israel, su oposición férrea a los movimientos islamistas y su alianza con los Estados Unidos de América. A lo largo de su presidencia sobrevivió 6 atentados y fortaleció la Agencia de Información Nacional y las Fuerzas Centrales de Seguridad, organismos que mantuvieron a raya a la Hermandad Musulmana y otros grupos disidentes de Egipto. Durante la Guerra del Golfo de 1991, Egipto se alió a los EEUU, aunque en 2003 rechazó la invasión a Iraq.

Mubarak gobernó bajo una Ley de Emergencia Estatal, vigente desde 1967, que legalizaba la censura y permitía el atropello a los derechos humanos de activistas y opositores, permitiéndoles encarcelar a sus ciudadanos sin necesidad de juicio durante períodos indeterminados.

Como consecuencia de sus lazos con los grandes poderes occidentales, Egipto bajo el gobierno de Mubarak permitió la penetración de la cultura occidental a través de medios masivos y tecnologías digitales. En la región, el crecimiento del uso de Internet ha sido uno de los más acelerados, con estimados de la primera década del siglo XXI de que 1 de cada 8 personas en Egipto tenían acceso al ciberespacio a través de cibercafés (Wheeler, 2006). La modernización de la infraestructura para el acceso a Internet de Banda Ancha fue parte de un programa del gobierno comenzado en el año 2008.

“La calle encuentra su propio uso de las cosas” (Gibson, 1982) es una de las frases lapidarias del escritor de ciberpunk William Gibson, y en el caso egipcio se hace evidente. El dramático abaratamiento de las tecnologías digitales, específicamente la telefonía celular y los teléfonos inteligentes fueron en un momento promovidos por el mismo gobierno que años más tarde sería acorralado con esas herramientas.

Mientras esto ocurría, la clase media ilustrada egipcia, en muchos casos estudiada en Europa y Estados Unidos, no tenía opciones de desarrollo frente a la burocracia egipcia mandante, como era el caso Wael Ghonim (Ghonim, 2012).

Wael Ghonim luego de culminar sus estudios superiores en la Universidad de El Cairo como ingeniero en computación en el 2004, tuvo que emigrar a los Emiratos Árabes para ejercer su profesión en Google. Éste es un ejemplo de los miles de egipcios con estudios superiores que han debido migrar por razones laborales. Según un estudio de las Naciones Unidas, Egipto está de quinto lugar entre los países de Medio Oriente y África en el que éste fenómeno es más frecuente, con alrededor de 250 mil emigrantes en el período de 1990 hasta el 2000. (Özden, 2006)

Egipto era sólo un ejemplo de la realidad sociopolítica de toda una vasta región. Medio Oriente era una bomba de tiempo. La democracia era un sueño. Los derechos civiles, la justicia social y las libertades individuales eran anheladas en silencio por las masas (Weddady y Ahmari, 2012). Hasta que un grito en Túnez acabó con el silencio: “¿Cómo esperas que tenga sustento?” fueron las últimas palabras del tunecino Mohamed Bouazizi el 17 de diciembre de 2010 antes de inmolarse luego de que una oficial de policía lo humillara y confiscara su carreta de mercancías que consiguió con dinero prestado para poder sostener a su familia de ocho personas (Simon, 2011).

Semanas antes, Wikileaks, un organismo desligado de intereses nacionales y siguiendo una estricta moral hacker -la información debería ser libre- publicó un comunicado clasificado que revelaba los lujos y aparente corrupción del gobierno y familia del presidente tunecino Zine El Abidine Ben Ali, que contrastaba con la dura realidad económica del resto del país empobrecido tras años de dictadura (Blight, Pulham, y Torpey, 2012).

El acto de inmolar a Bouazizi sirvió como gatillo para uno de los eventos contemporáneos más relevantes de la historia mundial. Al día siguiente y hasta el 14 de enero de 2011, una ola de protestas masivas, marcadas por la resistencia civil, paros y otras formas de oposición no-violenta lograron el exilio de Ben Ali y la primera victoria que inspiró un efecto dominó en toda la región. (Blight et. al, 2012). En cuestión de meses, virtualmente todas las naciones de Medio Oriente se vieron

afectadas por la Primavera Árabe, actos de rebelión y resistencia civil que continúan generando cambios hasta el día de publicación de este documento.

El término Primavera Árabe hace referencia a la Primavera de las Naciones -oleada de revoluciones en 1848 en Europa que se opusieron a la monarquía, comenzando en Francia y extendiéndose por Alemania, Polonia, Italia y el Imperio Austríaco- y a la Primavera de Praga, un grupo de cambios iniciados por el reformista Alexander Dubček, electo Primer Secretario del Partido Comunista de Checoslovaquia, que desde enero de 1968 pretendía conceder mayores libertades civiles a los ciudadanos, descentralizar la economía y la democratización del país. La Primavera de Praga terminó con la invasión de los soviéticos del país –que fueron recibidos por protestas no-violentas y actos de autoinmolación, pero no enfrentamientos armados- y el retroceso de todas las reformas hasta 1989, momento en que otra ola de revoluciones acabó con el comunismo en Europa Central y Oriental. Conocida como el Otoño de las Naciones, fueron un grupo de revoluciones -en su mayoría no-violentas- que trajeron consigo la caída del comunismo luego de que la Perestroika -el paquete de reformas económicas y sociales para la democratización, introducidas por Mijaíl Gorbachov en Rusia- acabara con la hegemonía soviética. .

En la República Checa, la Revolución de Terciopelo es uno de los antecedentes más importantes a lo que en sus comienzos fue la Primavera Árabe, ya que en un período corto de tiempo –del 17 de noviembre al 21 de diciembre de 1989- terminaron con 41 años de gobierno comunista. Comenzando el día de conmemoración de la invasión nazi al país, y legalmente llamada para recordar a Jan Opletal -estudiante de medicina que murió 50 años antes protestando contra la ocupación nazi- la protesta fue conformada principalmente por estudiantes que pedían la democratización del país. En las semanas siguientes, grandes masas se unieron a los estudiantes y consiguieron la caída, a través de medios no violentos, del gobierno comunista y la conformación de una república parlamentaria (Radio Prague, 1997).

La Primavera Árabe comenzó en Túnez, con actos de resistencia civil que terminaron derrocando al gobierno y continuó en Egipto, cuando Ahmed Hashem el-Sayed, un joven desempleado de Alejandría, se prendiera fuego para protestar por las condiciones económicas del país, seguido por Abdu Abdel-Monaim Kamal, que haría lo mismo frente al parlamento en el Cairo. (BBC News, 2011) Una semana más tarde, empezarían una serie de protestas que terminarían con el gobierno más largo de la historia de Egipto y obligaría a salir a Hosni Mubarak del poder. Libia seguiría a Egipto con una versión más violenta de la Primavera que desembocaría en una guerra civil que terminaría con el gobierno de décadas y la vida del coronel Muamar el Gadafi. Yemen también vería la salida de su presidente, Ali Abdullah Saleh, a través de protestas masivas. Bahrein y Siria vieron el surgimiento de rebeliones violentas que a la fecha de la publicación de este documento siguen clamando la vida de miles de personas. Argelia, Iraq, Jordania, Kuwait, Marruecos y Sudán verían grandes protestas, con protestas menores ocurriendo en Mauritania, Omán, Arabia Saudita, Sahara Occidental y Palestina (Blight et. al, 2012). .

El resultado final de las insurgencias de la Primavera Árabe todavía es indeterminado. Pensada en un principio como movimientos seculares y modernizadores, el vacío de poder que produjeron abrieron las puertas a grupos de tendencias islamistas conservadoras, lo que ha llevado a algunos comentaristas a darle el nombre de “Invierno Islamista” a la reacción en cadena iniciada en Túnez (Cofman, 2012).

En Egipto, la Hermandad Musulmana, una de las organizaciones políticas islamistas más antiguas del país, que realizó un atentado contra la vida de Nasser – pero que luego renunciaron a las vías violentas para obtener el poder-, ganó las elecciones que siguieron la salida de Mubarak y produjeron una constitución con fuertes tendencias islámicas. Como producto del descontento de los sectores seculares del ejército, Mohamed Morsi, el primer presidente electo democráticamente en Egipto y miembro de la Hermandad Musulmana, fue puesto tras las rejas y la

organización religiosa fue una vez más ilegalizada. El país se encuentra para la fecha de la publicación de este documento en un estado de fuerte tensión (Laub, 2014).

Sin embargo, antes de que todo esto pasara el movimiento revolucionario de la Primavera Árabe tuvo como denominador común al Internet como catalizador del cambio. Las herramientas digitales permitieron que el activismo político tomara la forma de ciberactivismo, promoviendo la rebelión contra el *statu quo* a través de las redes sociales de la Web 2.0, y usando celulares inteligentes para reportar y denunciar ante la comunidad internacional los atropellos contra los derechos humanos que los gobiernos realizaban contra las manifestaciones democratizadoras del Medio Oriente (Kamara, 2011).

CAPÍTULO III: LAS VENAS DE LA ERA DIGITAL

Internet lo cambia todo. Palabras más, palabras menos, esa es la conclusión a la que llegan la mayoría de los teóricos que se acercan a la Internet desde una perspectiva histórico-tecnológica (Kamara, 2011; Marcum, 2014; Malik, 2013; Pont, 2013; Hutton, 2013; De Kerckhove, 1995/1999). El transporte, las comunicaciones interpersonales, las transacciones financieras, el acceso a la información, y los cambios sociales, son solo algunos ejemplos de las transformaciones que ha generado el ciberespacio.

Desde la invención de la escritura –el idioma secreto, exclusivo de las élites–, todos los medios de comunicación han tenido una organización estrictamente vertical. Los productores, supervisores y difusores de la información tradicionalmente han tenido una tendencia vertical de jerarquización y comunicación, anunciando desde las más altas capas de las clases dominantes unidireccionalmente hacia los estratos inferiores. Los lacayos medievales escuchaban las noticias del feudo de la voz de bardos y mensajeros reales. La electricidad masificó el fenómeno y la propaganda de guerra era transmitida al hogar de las personas, dando origen a las sociedades de masas. La televisión le agregó profundidad y revolucionó a su vez la manera de hacer política. Los Nixons de la era radial fueron vencidos por los Kennedies maquillados.

El 26 de septiembre de 1960 ocurrió el primer debate presidencial televisado de la historia, en el que el candidato y subsecuente ganador de las elecciones John F. Kennedy apareció bronceado, descansado y maquillado mientras que su contrincante republicano Richard Nixon provenía de realizar su campaña política, se negó a usar maquillaje y apareció demacrado ante las cámaras en blanco y negro de la televisión. Luego del debate, Nixon perdió su ventaja en las encuestas, relevando a las ideas a un segundo plano frente a la imagen pública como principal característica de la victoria política (The History Channel website, 2014).

En sus albores, Internet no era más que una continuación de la sociedad de masas. A principios de los años setentas, ARPANET (Advanced Research Projects Agency

Network, Red de la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzados), era una red de computadoras originalmente ideada como un sistema de comunicación para la investigación del complejo industrial-militar norteamericano. Algunos autores, como Rheingold (1996), afirman que se trataba de una red de comunicación resistente a un apocalipsis nuclear, aunque esto es desmentido por Charles Herzfeld, ex director de ARPA:

El ARPAnet no fue empezado para crear un sistema de Comando y Control que sobreviviría un ataque nuclear, como muchos ahora declaran. Construir tal sistema era claramente una necesidad militar importante, pero no era la misión de ARPA hacer esto; de hecho, hubiéramos sido severamente criticados de haberlo intentado. En cambio, el ARPAnet provino de nuestra frustración de que sólo había un número limitado de grandes, poderosas computadoras de investigación en el país, y que muchos investigadores que deberían tener acceso a ellas estaban geográficamente separados de ellas. (About.com, 2014)

Sin embargo, fue su introducción al mundo académico lo que las infectó del germen de la horizontalidad. La invención del e-mail –la herramienta más popular y duradera del fenómeno Internet- permitió la expresión libre de ideas entre élites académicas. Las primeras universidades que se unieron a la red lograron, a través de la infraestructura telefónica existente, conformar una red global de computadoras. En Medio Oriente, el primer país en unírseles fue Egipto desde la Universidad de El Cairo (Wheeler, 2006).

Finalmente, su apertura comercial -al público general-, con la creación de la “World Wide Web” y sus protocolos fueron los que dieron inicio al primer y único medio de comunicación horizontal, en que las masas receptoras de las eras anteriores se convierten en usuarios activos y actores principales en la producción y difusión de la información. Comenzando en la década de los noventa, el alto costo de las computadoras personales y el pago del servicio de Internet mantuvo su estatus como medio de élites. El comienzo del siglo XXI fue abaratando los costos y haciendo el acceso al nuevo medio una cosa de todos los estratos sociales. Las tecnologías de

fibra óptica diversificaron los usos y aceleraron la transmisión de datos. En cuestión de pocos años, millones alrededor del mundo tuvieron acceso al repositorio de información más grande en la historia humana, desde el año 2000 hasta el 2012 el uso de la Internet aumentó en un 566%, a finales del año 2000 tenía casi 361 millones usuarios y para mediados de 2012 tenía cerca de los 2.5 billones, el mayor y más rápido crecimiento se observa claramente en los países subdesarrollados que en ese mismo período la cantidad de usuarios de la Internet por cada 100 habitantes creció en un 927%, comparado con el crecimiento de un 251% de los países desarrollados (Wheeler, 2006; Internet World Stats, 2014, IUT International Telecommunication Union, 2012). La comunicación instantánea y horizontal comenzó a hacerse realidad.

En los países sub-desarrollados, el fenómeno de los “cafés de internet” o cibercafés, con bajos costos por hora de navegación, puso a finales del siglo XX al alcance de las vastas mayorías pobres una herramienta capaz de expandir su acceso al conocimiento y lo que es más importante, su participación en la publicación de información (Wheeler, 2006). Esta tendencia ha ido cambiando con la introducción de la telefonía móvil y el acceso digital en teléfonos inteligentes, que han dejado en un segundo plano a los cibercafés como el lugar de acceso a la Internet de las masas. (Baijie y Xin, 2014)

Los años noventa estuvieron marcados por la aparición de la World Wide Web. La WWW no es lo mismo que la Internet. Internet es la red de redes de computadoras, que tiene diversas aplicaciones tales como el e-mail, el Protocolo de Transferencia de Archivos (FTP), la transferencia peer-to-peer (P2P, red de pares) y la World Wide Web. La World Wide Web es el resultado del uso del control de protocolos de transferencia y protocolo internet (TCP/IP), que permite la estandarización de la forma en que se transmiten los datos a través de Internet, el sistema de nombre de dominios (.com, edu., org., etc), que apunta a una dirección determinada las búsquedas de los usuarios y el hipertexto -el sistema de textos dentro de textos posible por los enlaces (links)- como herramienta que a través de un navegador permite la interacción entre los tres elementos de la World Wide Web en

una interfaz amigable. Antes de la invención del hipertexto, la búsqueda de datos y la “navegación” de la información existente en la Internet requerían un conocimiento avanzado de la computación, reduciendo su acceso a personas con cierta experticia (Sanmartino, 2010).

Tim Berners-Lee, reconocido como fundador de la World Wide Web tomó una de las decisiones más importantes en la historia contemporánea. Ante una idea de valor incalculable, decidió que los protocolos y estándares en los que se mantienen la estructura de la Internet contemporánea podrían ser usados abiertamente, sin patente ni pagos de regalías. Esta apertura, en 1994, produjo el crecimiento exponencial de Internet como medio de comunicación.

Es un gesto que recuerda a la ética hacker que pretende la liberación de la información y la tecnología como medios de cambio social. Con la WWW, Tim Berners-Lee liberó su invención del hipertexto, simplificando y masificando la ya existente red de redes. De haber patentado su invento, es posible que el fenómeno de comunicación masiva horizontal que es el Internet moderno no existiera y estuviera atado a las élites económicas capaces de invertir dinero para el uso de su protocolo. Pero el protocolo de transferencia de hipertexto (http, estándar que permite la transmisión de datos entre un navegador y los servidores) fue el salto categórico de la Internet como medio de élites militares y académicas hacia el medio descentralizado, desregulado y libre de información que domina hasta nuestros días virtualmente todos los ámbitos de la comunicación humana.

Se puede encontrar una línea de continuidad entre la contracultura norteamericana de los sesentas y la decisión de Tim Berners-Lee de abrir los protocolos que dieron paso a la WWW. Una contracultura es una subcultura que se separa y opone de la cultura dominante de un momento (Oxford University Press, 2014), intentando cambios sociales y morales. Algunos ejemplos incluyen a los Romanticistas del siglo XIX y los Hippies de los sesentas.

El americano contracultural Steward Brand publicó lo que algunas figuras prominentes como el fundador de Apple Steve Jobs catalogó como una de sus principales influencias:

Cuando era joven, había una increíble publicación llamada *The Whole Earth Catalog*, que fue una de las biblias de mi generación... Era como una especie de Google en formato papel, 35 años antes de que Google apareciera. Era idealista y desbordante con herramientas estupendas y grandes nociones (Jobs, 2005)

El *Whole Earth Catalog* (Catálogo de la Tierra Entera) fue definido como la “Internet antes del Internet. Era el libro del futuro. Era la web en papel periódico” por John Markoff, comentarista tecnológico del *New York Times* (Cadwalladr, 2013).

El catálogo fue una recopilación de textos contraculturales. Inspirado en una de las primeras fotografías de la tierra desde el espacio, Brand estaba en el momento y el centro geográfico de la contracultura norteamericana de los años sesentas promoviendo abiertamente el Nuevo Comunalismo, una de las vertientes más radicales de los herederos de la estética beatnik, los hippies, que buscaban la creación de comunas experimentales en áreas rurales para la exploración de la consciencia humana. Luego de estudiar biología en la Universidad de Stanford, del oeste norteamericano, Brand presenció el Verano del Amor del año 1967, en que cientos de miles de jóvenes privilegiados y en su mayoría blancos, se reunieron en la ciudad de San Francisco para enviar un mensaje de cambio al gobierno norteamericano y al mundo, que en última instancia traerían el predominio de los movimientos por las libertades civiles y las minorías en EE.UU. y el mundo. (Turner, 2006) Esta ciudad sigue siendo símbolo del movimiento hippie. (Ver Anexo A)

El autor ciberpunk William Gibson pertenecería a esta corriente en su juventud mientras escapaba de la recluta en Canadá y trabajaba en una tienda de parafernalia hippie, aunque “más por las mujeres y las drogas que por otra cosa” (Gibson, 2012).

Sobre el movimiento hippie es importante destacar la existencia de dos vertientes separadas y comúnmente confundidas. Por un lado, los miembros de la Nueva Izquierda pretendían el establecimiento de un nuevo orden social a través de la oposición política, promoviendo marchas y manifestaciones en contra de la Guerra de

Vietnam, por los derechos de las minorías y el rechazo al complejo industrial-militar norteamericano.

Por otro lado, los Nuevos Comunalistas decidieron que la solución a los problemas de su generación se encontraba en la creación de comunidades alternas, experimentales, que sirvieran como ejemplo y germen de un cambio cultural a través del uso de tecnologías de pequeña escala, tales como el “domo geodésico”, que sirvió como modelo arquitectónico para la mayoría de las construcciones de las comunas hippies y el LSD, que permitía la fusión de las mentes y la experimentación del mundo como un todo. Ambas vertientes surgieron del mismo descontento contra la percibida hegemonía burocrática que traería consigo la destrucción del mundo físico a través de la guerra nuclear y del mundo interno a través de la inclusión a un sistema político-social que erosionaría la individualidad (Turner, 2006).

Brand le escribió a la vertiente Comunalista de los hippies y su Whole Earth Catalog fue un experimento en anarquismo a través de la educación, una idea que proviene del inglés Robert Owen, con la creación de la primera cooperativa, que era más una unidad educativa que productiva. Concebido como un grupo de herramientas, en un sentido muy amplio de la palabra, el rango de temas publicados en el catálogo iban desde botánica, educación de supervivencia y ecología, hasta comunicaciones y enseñanza. Su énfasis estuvo en el empoderamiento del individuo dentro de comunidades para la creación de una sociedad desligada de la corriente dominante, percibida como caduca (Turner, 2006).

Todo está conectado. En el Verano del Amor -17 años antes de la aparición de Neuromancer-, la histórica convención de la contracultura hippie, uno de sus miembros, Richard Brautigan repartía fotocopias de un poema propio que compila en una sólo texto de estética pre-ciberpunk la conexión entre la contracultura que surgió como respuesta a la amenaza del holocausto nuclear y los hackers:

Vigilados todos por máquinas de amorosa gracia

Me gusta pensar (¡y
cuanto antes, mejor!)
en un prado cibernético
donde mamíferos y ordenadores
vivan juntos en mutua
armonía programada
como el agua pura
tocando el cielo despejado.

Me gusta pensar
(¡ahora mismo, por favor!)
en un bosque cibernético
lleno de pinos y componentes electrónicos
donde los ciervos paseen tranquilos
entre las computadoras como si fueran flores
con pétalos que giran.

Me gusta pensar
(¡así ha de ser!)
en una ecología cibernética
donde seamos liberados del trabajo
y volvamos a la naturaleza,
retornando a nuestros
hermanas y hermanos mamíferos,
vigilados todos
por máquinas de amorosa gracia.

El poema rescata las pretensiones ecológicas y el *regreso a la tierra* que los Nuevos Comunalistas vieron como ideal y lo combina con la naciente ciencia de la computación, que décadas más tarde traería consigo la realización de muchos de los anhelos hippies (Turner, 2006).

Los primeros hackers eran, en las palabras de Eric Raymond, pionero de la computación y escritor de *El Arte de la Programación de UNIX*: “hippies greñudos o imitadores de hippies”. UNIX, invento de Ken Thompson y Dennis Ritchie, es un sistema operativo que luego serviría como la base para el Mac/OS, Linux y sería usado por DARPA (Agencia de Proyectos de Investigación de Defensa Avanzados) durante el desarrollo de los protocolos TCP/IP por “la explícita razón de estar disponible y no requerir licencias”. Sobre los hackers, Raymond dice que: “se rebelaban en el sentido de que estaban simultáneamente construyendo el futuro y pintándole un dedo al sistema”. Los primeros hackers que trabajaron en UNIX eran lectores de Robert H. Heinlein (uno de los tres grandes de la época dorada de la ciencia ficción) y de J.R.R. Tolkien, escritor de *El Señor de los Anillos*. *Spacewar!*, uno de las primeras creaciones de los hackers, era un juego basado en una serie de novelas de ciencia ficción, *Lensman* de E.E. Smith. El proyecto UNIX desembocaría en el movimiento de código abierto en 1998, una de los estandartes que la ética hacker defiende y que pretende la liberación del código fuente de los programas con fines educativos, de mejoramiento y masificación (Raymond, 2004).

Brand escribió su catálogo con una retórica cibernética. Influenciado por los trabajos de Norbert Wiener, que fue parte del Rad Lab, organización encargada del desarrollo de tecnología militar durante la Segunda Guerra Mundial, y que tuvo como principal meta la construcción de máquinas que facilitaran –a través de la predicción matemática- la destrucción de aeronaves enemigas. Durante el desarrollo de la máquina “predictora”, comenzaron a imaginar a los artilleros que manejaban las baterías antiaéreas cómo servomecanismos -dispositivos dentro de una máquina- para poder modelar sus comportamientos desde la matemática. Luego de la guerra, sus ideas al respecto fueron publicadas en el libro *Cibernética; o Control* y

Comunicación en el Animal y la Máquina, seguido dos años más tarde por *El Uso Humano de los Seres Humanos: Cibernética y Sociedad*. Wiener definió entonces a la cibernética como “el estudio de mensajes como medios de control de maquinarias y la sociedad” (Turner, 2006).

La contracultura de los sesentas se oponía férreamente a la percibida amenaza de la destrucción del individuo a través de su inserción en un sistema asemejado a las máquinas de Wiener. Sin embargo, la retórica cibernética tenía una profundidad que Brand y los Nuevos Comunalistas lograron entender. A través de la fusión con la tecnología, los seres humanos expandían sus potenciales y podían controlar la tierra “como dioses” (Turner, 2006).

Luego de que la mayoría de las comunas fueron abandonadas y el sueño hippie fue despertado por los difíciles años de la recesión de los setenta, Brand continuó su búsqueda de la Tierra Entera en el mundo de las redes sociales y la computación. En los ochentas Brand crearía el WELL (Whole Earth ‘Lectronic Link), una de las comunidades virtuales más antiguas y continuas de la historia que conformó un antecedente a la Internet actual (Rheingold, 1996). Conociendo a un gran rango interdisciplinario de personajes relevantes de la época, Brand comenzó a formar parte de la voz de los primeros hackers.

La primera *Conferencia Hacker* fue organizada en 1984 por Brand. La conferencia definió una nueva percepción de la realidad a través de la información, tomada muchas veces como el fundamento de la *ética hacker*. Steward Brand dijo en la conferencia:

Por un lado la información quiere ser cara, porque es muy valiosa. La información correcta en el momento correcto cambia tu vida. Por otro lado, *la información quiere ser libre*, porque el costo de sacarla está haciéndose más y más barato todo el tiempo. Entonces tienes a estos dos peleando el uno contra el otro. (Clarke, 2012, cursivas en el original)

Brand expandiría luego esta idea en su libro de 1987, *Media Lab: Inventing The Future at MIT* especificando:

La información quiere ser libre. La información también quiere ser cara. La información quiere ser libre porque se ha vuelto tan barato distribuir, copiar y recombinar – tan barato como para ser medible. Quiere ser cara porque puede ser inmensurablemente valiosa para el portador. La tensión no va a desaparecer. Lleva a un interminable debate acerca del precio, los derechos de autor y la propiedad intelectual, la rectitud moral de la distribución casual, porque cada ola de nuevos dispositivos hace la tensión peor, no mejor (Brand, 1987)

Estas palabras sirvieron de inspiración para que Richard Stallman, pionero del software libre y creador del Free Software Foundation (Fundación Software Libre) y del proyecto GNU (que buscó la creación de un sistema operativo totalmente gratis y abierto) dijera en 1990 la frase que mejor resume la ética hacker: “Yo creo que toda la información generalmente útil debería ser libre. Por ‘libre’ (gratis) no me refiero al precio, sino a la libertad de copiar la información y adaptarla a las propias necesidades” (Clarke, 2012).

Todo esto fue dicho años antes de que Tim Berners-Lee liberara la Internet al público mundial. En un principio, parecía que la balanza de la información se tornaba hacia su tendencia de ser libre, al ser la WWW un lugar virtualmente desregulado o ignorado por las legislaciones de la mayoría de los países, pero entrando el siglo XXI, la tensión se vuelve a hacer evidente. En los países occidentales desarrollados, los últimos años han visto un reajuste del balance con los intentos de grandes corporaciones y gobiernos por regular la transferencia de información. En otros lugares, como los países de Medio Oriente y otras regiones del mundo con mayores restricciones individuales, el poder de la información libre como motor de cambios culturales, morales y sociales han sido temidos y controlados desde la introducción de la tecnología (Wheeler, 2006). En occidente, el caso Napster, una de las primeras herramientas de intercambio de información musical, que usaba la tecnología peer-to-peer, dio paso a una serie de reformas legales que en última instancia han cambiado y vuelto a crear un balance en la tensión. El intercambio por Internet de música, videos y documentos protegidos por derechos de autor es ilegal y acarrea severas

consecuencias legales en la mayoría de los países desarrollados. Sin embargo, la tecnología avanza mucho más rápido que las legislaciones y eso permitió en un momento que la ética hacker tuviera predominio. Uno de los ejemplos más recientes y polémicos de dicha ética en acción es Wikileaks, una organización apátrida, de tinte anarquista que considera que los gobiernos más transparentes llevarían a sociedades más libres. Desde su concepción fue fundado como una herramienta en la que cualquier persona podía introducir de manera anónima documentos clasificados de cualquier tipo, para obligar a los gobiernos a tener las cuentas claras ante sus ciudadanos, con un efecto similar a la televisación de la Guerra de Vietnam y el escándalo de Watergate (que develó información clasificada sobre el espionaje interpartidista del gobierno norteamericano), en el que los medios masivos mostraron las realidades detrás de la propaganda gubernamental y produjeron un rechazo masivo por parte de los ciudadanos a las acciones de sus gobiernos.

Desde la invención de la WWW y su popularización, la red ha evolucionado con la implementación de la interactividad y la multiplicidad de plataformas que son capaces de cargar sus contenidos. A esta serie de cambios, que han hecho de la Internet un lugar dominado por las *redes sociales*, en el que los usuarios son invitados a publicar y compartir información personal en contraste con los inicios de la Web que presentaba páginas estáticas y un predominio del uso de seudónimos para mantener el anonimato. Este cambio relativamente reciente en la estructura de la WWW es conocido como Web 2.0. El término fue acuñado en 1999 por Darcy DiNucci, consultora en arquitectura de la información, en su artículo *Futuro Fragmentado*:

La Red que conocemos ahora, que se carga en una ventana de navegación en esencialmente estáticas capturas de pantalla, es sólo un embrión de la Red por venir. Las primeras vislumbres de la Web 2.0 están comenzando a aparecer, y estamos tan solo comenzando a ver cómo ese embrión puede desarrollarse. La Red será entendida no como capturas de pantalla de texto y gráficos sino como mecanismos de transporte, el éter a través del cual la interactividad sucede. Aparecerá en tu pantalla de computadora, en tu set de televisión, en el tablero de tu

carro, en tu celular, en máquinas portátiles de juegos, quizás incluso en tu horno microondas. (DiNucci, 1999)

DiNucci dijo en el mismo artículo que la diferencia entre la Web 1.0 y la Web 2.0 era como la diferencia entre *Pong* y *The Matrix*.

Internet no deja de evolucionar y ya se están viendo los primeros atisbos del próximo paso, la Web 3.0. Idea original de Tim Berners-Lee, fundador de la WWW, en 2001 acuñó el término Web Semántica para describir un tipo de red de datos que puedan ser procesados por las máquinas y no los usuarios (Berners-Lee, Hendler y Lassila, 2001). De esta forma, las búsquedas de los usuarios serían interpretadas por las computadoras para dar la mejor y mayor cantidad de información posible sobre un tema, ahorrando gran cantidad de esfuerzo y tiempo en la navegación. Para el momento de publicación de esta investigación, la Web Semántica sigue siendo un experimento en transcurso, como por ejemplo las búsquedas biográficas de Google.

La Web 2.0 ha coincidido con la masificación de la Internet y su aceleramiento a través de la tecnología de la fibra óptica, que amplía el ancho de banda disponible de manera significativa. La influencia de estos eventos en el campo de la política es evidente.

La campaña presidencial del año 2008 del candidato demócrata y actual presidente Barack Obama fue destacada por la prensa por su uso de las redes sociales de la Web 2.0 para alcanzar a los votantes más jóvenes. Campañas virales, en las que los mismos receptores de la propaganda se hacen a su vez vectores de la información, conformaron la principal estrategia de la campaña presidencial a través de Internet del candidato (Vargas, 2008).

Irónicamente, el gobierno de Obama ha sido uno de los que más ha puesto restricciones a la Internet en la historia de los Estados Unidos, en una tendencia que ha sido seguida por la mayoría de los países del mundo. Esto ha sido recibido con una amplia gama de reacciones por parte de los usuarios del

mundo, pero uno de los casos más característicos ha sido la del grupo sin rostro ni líder Anonymous.

Anonymous es un grupo descentralizado, anónimo y de tendencias anárquicas que se dedican al *hacktivismo*, la acción política a través del uso de redes computacionales, que surgieron en 2004 y han sido catalogados como Robin Hoods digitales (Carter, 2013) y una de “las personas más influyentes del año 2012” para la revista TIME (Gellman, 2012). Opuestos a las acciones regulatorias y de censura de Internet de cualquier índole, han llevado a cabo ataques cibernéticos contra grandes corporaciones, organismos de seguridad y gubernamentales. Cuando la página Wikileaks soltó en 2010 la información de cientos de miles de cables diplomáticos de los Estados Unidos, y recibieron como respuesta un boicot de sus fuentes de financiamiento y una orden de captura a su fundador, Julian Assange, Anonymous comenzó la *Operación Reembolso* en el que varias compañías que retiraron su soporte a Wikileaks, como Visa, MasterCard, Amazon.com y PayPal recibieron ataques cibernéticos por parte de Anonymous. Las pérdidas estimadas por parte de las víctimas del ataque rondan en los millones de dólares y generarían la captura de 14 miembros de Anonymous por parte del gobierno norteamericano. Durante la Primavera Árabe, Anonymous jugaría un papel importante al dirigir sus ataques contra los gobiernos dictatoriales que comenzaron a censurar y usar Internet como herramienta de control social.

Sin embargo, se puede decir que la semilla de la Primavera Árabe fue puesta por el candidato de la Era Digital. Obama, en la Universidad de El Cairo el 4 de junio del 2009 dio su discurso *Un Nuevo Comienzo*. “Se consciente con Dios y siempre habla la verdad” fue la frase del Corán que inauguró su discurso. Los temas tratados fueron la oposición al extremismo violento, el conflicto Palestino-Israelí (en el que habló sobre la importancia de la creación del Estado de Palestina), armas nucleares (en referencia a Irán), desarrollo económico,

derechos de la mujer y democracia. Sobre la democracia, Obama declara lo que luego inspiraría el inicio de la Primavera Árabe:

Yo tengo una inquebrantable creencia de que todas las personas anhelan ciertas cosas: la habilidad de hablar lo que piensan y tener palabra en cómo son gobernados; confianza en el Estado de Derecho y la administración equitativa de la justicia; gobiernos que son transparentes y no roban a la gente; la libertad de vivir como decidas. (Obama, 2009)

CAPÍTULO IV: DÍAS DE IRA EN LA PLAZA TAHRIR

El cielo sobre El Cairo era del color de la televisión, sintonizada en un canal muerto. Era el 27 de enero de 2011 y Wael Ghonim se encontraba tomando café con dos colegas expertos digitales provenientes de la Superpotencia que dominaba al mundo. Los tres trabajaron para Google, una megacorporación con tintes benignos que monopolizaba todos los rincones del ciberespacio. Ghonim les hablaba sobre revolución en su país, ellos enseñaban sus dientes blancos. La tarde moría en una noche árabe. El joven egipcio recogió su computadora portátil, ofreció pagar la cuenta y se despidió de sus colegas, camino a su oficina para planear la liberación de su gente.

La acera gris se hizo blanca a la luz de un sedán negro, sin placas. Dos soldados vestidos de civil y lentes oscuros en la noche agarraron a Ghonim por los brazos, un tercero tomó sus pertenencias y lo obligaron a subir en la parte trasera del automóvil. En pocos minutos estaría en una celda de las Fuerzas Centrales de Seguridad. Su crimen no era robo o asesinato. Ni si quiera conspiración. Su crimen era el ciberactivismo político y lo pagaría en la oscura celda mientras los Días de Ira sacudían la Plaza de la Liberación, la Plaza de los Mártires, la Plaza Tahrir.

Wael Ghonim nació en una familia de clase media. Su padre trabajaba en los Emiratos Árabes y Ghonim vivió su infancia con él. Al llegar a su adolescencia regresó a El Cairo y tuvo su primer contacto con el ciberespacio. Para el final de los noventa el ciberespacio era accedido por las masas del mundo a través de cafés cibernéticos. Ghonim pasaba horas discutiendo ideas, explorando y surfeando la Red. También trabajaba en una tienda de videojuegos, en la que exploraba los mundos virtuales de *Quake* –un juego inspirado en una novela del ciberpunk tardío, *Snowcrash* de Neal Stephenson- y participaba en torneos de *deathmatch*, combate a muerte, contra personas de todo el mundo a través de las líneas telefónicas.

Obsesionado con el ciberespacio, se formó en la academia de la Universidad de El Cairo como ingeniero en computación y obtuvo una maestría de la Universidad

Americana de El Cairo. En su joven adultez se mudó a Ciudad Internet de Dubai, un paraíso fiscal para las megacorporaciones digitales de todo el mundo, para trabajar como director de mercado de Google.

Wael Ghonim anhelaba la liberación de su país, como cientos miles de otros egipcios que soportaban estoicamente los atropellos de un gobierno que cada vez se exponía con mayor corrupción contrastando con la miseria de su pueblo.

El 6 de junio de 2010, Khaled Saaed, otro egipcio adicto al ciberespacio moría a las manos de dos detectives de la Seguridad Central. Sacado a la fuerza del segundo piso de un cibercafé de Alejandría, el dueño del local fue testigo de lo ocurrido:

Lo arrastraron hasta el edificio adyacente y golpearon su cabeza contra la puerta de hierro, las escaleras y las paredes del edificio... Dos doctores estaban ahí y trataron en vano de revivirlo pero (la policía) continuaba golpeándolo... Continuaron golpeándolo incluso cuando estaba muerto. (Schemm, 2010)

La versión oficial de su muerte anunciaba que había ocurrido luego de que Khaled se sofocara al tragarse una bolsa de hachís, mientras que su familia afirmaba que se trataba de una tortura hasta la muerte por posesión de material de video que inculpaba a los detectives en tráfico de drogas (Al Jazeera, 2010).

El hermano de Khaled tomó una foto en la morgue del rostro desfigurado de la víctima y la imagen rápidamente se volvió viral en el ciberespacio. La gente de Egipto la compartió de manera masiva hasta que llegó a los ojos de Wael Ghonim que inmediatamente se aguaron ante un acto tan mezquino (Ghonim, 2012). Fue cuestión de días para que Ghonim anunciara al mundo que “Todos somos Khaled Saaed”, en una página de Facebook. Pero el país en el que vivía Ghonim era peligroso para los disidentes. La página fue publicada de manera anónima e hizo todo lo posible por mantenerse tras las sombras.

La página rechazaba la tortura, la corrupción, el desempleo y la injusticia en Egipto. Poco a poco las personas fueron compartiendo la dirección y más y más gente fue agregándose al clamor “Todos somos Khaled Saaed”. Los meses

pasaron y Ghonim se reunía en secreto con activistas de la base de la sociedad. Miembros de la Hermandad Musulmana, otros ciberactivistas, opositores. Juntos organizaron vigiliyas y manifestaciones pacíficas que lentamente fueron atrayendo la atención de la gente. Más y más gente se unía a la página de Facebook, hasta que su número pasaba de los miles a los cientos de miles.

Una ciberorganización apátrida y anárquica publicó a finales de ese año lo que se conocería como el *Cablegate*. Wikileaks dejaría expuesto a los gobiernos del mundo con la publicación de los cables diplomáticos de los Estados Unidos de América y las calles de Medio Oriente fueron las primeras en temblar.

Mendax, un excéntrico hacker australiano conocido fuera de la Red como Julian Assange, lideraría la arremetida contra los gobiernos del mundo y sería inmediatamente criminalizado y obligado a buscar refugio en embajadas del Tercer Mundo. Siguiendo leyes newtonianas, el ciberespacio reaccionó con ataques digitales a las más grandes corporaciones del mundo que se plegaron ante los deseos de venganza de la última Superpotencia. Las pérdidas millonarias sirvieron sólo como advertencia del poder de Anonymous, la mente-colmena que pronto jugaría su papel en una pequeña república de Medio Oriente.

Las masas de la república tunecina reaccionaron ante el escándalo de la corrupción y la injusticia en el país. Un joven vendedor de frutas se prendió fuego luego de ser humillado en la calle por una oficial de policía y al día siguiente la gente estaba en las calles. Cientos de miles, interconectados, algunos armados con cámaras digitales y conexiones inalámbricas, salieron a demandar la salida del presidente Ben Ali. El gobierno respondió bloqueando la Internet, disparando munición real contra mártires desarmados y tratando de regresar a la gente a sus casas. Anonymous comenzaría la *Operación Túnez*, atacando los sitios y sistemas gubernamentales de Ben Ali, logrando aumentar el caos político y apoyando en el ciberespacio las acciones concretas de los marchistas.

El 14 de enero de 2011, veintisiete días luego del inicio de la Revolución de Jazmín, Ben Ali escapaba del país y los cimientos de la primera democracia de la región eran plantados.

Once días más tarde, la Revolución de Loto sacudiría Alejandría, Cairo, Egipto. Para el 25 de enero de 2011 Ghonim preguntó a sus seguidores: “¿Planean tomar las calles y hacer lo que Túnez hizo?”. Más de 50.000 personas respondieron con su presencia en la Plaza Tahrir. Las redes inalámbricas de la plaza colapsaron y las multitudes anunciaron el inicio del final del régimen del dictador Mubarak. Los protestantes, provenientes de todos los estratos y antecedentes, se negaron a salir de la plaza pese al anuncio del toque de queda. Dos días más tarde Wael Ghonim sería secuestrado, incomunicado y encarcelado por las fuerzas del Servicio de Investigación de Seguridad del Estado. Ghonim sería solo uno entre las decenas de ciberactivistas que desaparecerían durante los primeros días de conmoción (Ghonim, 2012). *Anonymous* y *Telecomix* –un colectivo de hackers internacional- reaccionarían ante la criminalización de otros cibernautas y la implementación de la censura del ciberespacio en Egipto con ataques y herramientas para los egipcios. Propagando información de cómo usar los teléfonos fijos para traspasar los bloqueos del gobierno y otros datos sobre cómo mantenerse anónimos en la Red, sirvieron como en Túnez a mover la balanza de la información hacia su liberación.

Somos legión, reza la letanía de *Anonymous*. Formado principalmente por jóvenes adictos a la Red, cientos de miles de personas que no se conocen forman una *mente-colmena* que es capaz de colapsar los ciberespacios de gobiernos y corporaciones. Parcialmente inspirados en la novela gráfica y luego taquillera película *V de Venganza*, utilizan la máscara de Guy Fawkes –un conspirador inglés que en el siglo XVII planeó sin éxito asesinar a su rey-, símbolo del personaje principal, V, que lucha contra un ficticio estado fascista. Ghonim era parte de esa legión y durante sus meses como arengador virtual utilizó la

máscara de Guy Fawkes como su avatar en línea, mostrando su afiliación al colectivo anónimo y su pasión por la película *V de Venganza* (Wallace, 2012).

La clave secreta. Su preocupación, mientras estaba con los ojos vendados en una celda del Servicio de Investigación de Seguridad del Estado, era la clave secreta de su e-mail. Ghonim estaba totalmente incomunicado con el exterior y no sabía si la revolución seguía su curso, si había triunfado o si había sido aplastada. No fue duramente golpeado ni torturado, pero desarrollo una erupción en la piel y no le permitieron lavarse ni bañarse durante su cautiverio. Todos los días –o así le parecía a Ghonim, ya que tampoco tenía percepción temporal- era interrogado y en las primeras tres sesiones los interrogadores no habían considerado su correo electrónico. Las preguntas iban a todas las direcciones incorrectas. ¿Para quién trabajas?, ¿Cuál es la conexión entre Google y la CIA?, ¿Qué grupo político está detrás de tus actividades? Ghonim, consciente de la fama de tortura y asesinatos de las fuerzas de seguridad egipcia, dijo siempre la verdad: no trabajaba para nadie, su página fue iniciada como una vigilia electrónica para Khaled Saaed, cuya foto -desfigurado y sin vida- le causó una tremenda pena. Trabajaba para Google pero estaba en descanso, la CIA no estaba involucrada con sus actividades, no era miembro de la Hermandad Musulmana (Ghonim, 2012).

¿Cuál es la clave secreta de tu sitio de Facebook? Ghonim respondió nuevamente con la verdad. Desde su perspectiva, el mayor daño que podría hacer sería que la cerraran ya que todas sus actividades en el sitio las llevo a cabo tras seudónimos y sin contactos personales. Pero su correo electrónico tenía consigo todos los contactos de la revolución. Su laptop ni siquiera estaba apagada cuando lo capturaron, y la capa de seguridad que protegía a los activistas políticos que lo apoyaron era demasiado delgada. Esperaba que su desaparición prendiera las alarmas de sus compañeros e hicieran algo antes de que la seguridad egipcia los consiguiera (Ghonim, 2012).

La cuarta interrogación trajo la temida pregunta: ¿Cuál es la clave secreta de tu correo electrónico? Ghonim trató de disuadirlos diciéndoles que la clave cambiaba y necesitaba su celular para recuperarla, pero la pregunta permanecía. Temeroso del destino de Khaled Saaed, Ghonim dio toda la información.

“La clave no funciona” le dijo el funcionario que lo interrogaba. Su esposa en Dubai no sabía la clave de su iPad, pero su hija sí. Un amigo activista fue hasta su casa y cambió la clave al enterarse que Ghonim había sido capturado (Wallace, 2012).

El día siguiente luego de la captura de Ghonim sería conocido en la historia de Egipto como el *Viernes de la Ira*. Cientos de miles de protestantes se reunieron en la Plaza Tahrir luego de los rezos del viernes. En ese día la revolución se radicalizó y comenzaron saqueos y ataques a estaciones de policía. Varias prisiones fueron abiertas y quemadas, presuntamente por orden del gobierno de Mubarak para amedrentar a los protestantes, y miles de prisioneros salieron libres a las calles. La policía fue retirada y el ejército tomó su lugar. La comunidad internacional comenzó a preocuparse por el probable aumento de la violencia y de las víctimas fatales, pero los militares se negaron a usar sus municiones. Al caer la noche, los protestantes revolucionarios se enfrentaron con manifestantes a favor de Mubarak y varias personas resultaron heridas y algunas muertas.

Un día después, el 29 de enero de 2011, un jet de combate pasó muy cerca de la Plaza Tahrir anunciando la militarización de El Cairo. Tres divisiones del ejército egipcio fueron llamadas a las calles para restaurar el orden, pero de nuevo se negaron a usar munición real contra los protestantes.

Pocos días más tarde, Hosni Mubarak aparecería en cadena nacional proponiendo varias concesiones. El 1 de febrero de 2011 Mubarak ofreció no lanzarse a las elecciones del próximo septiembre y ayudar en la transición pacífica del gobierno. Muchos protestantes estaban comenzando a ver los frutos

de su atrevimiento y algunos estaban dispuestos a aceptar las concesiones pero dos eventos cambiaron el curso de la historia.

Al día siguiente del discurso de Mubarak, el 2 de febrero de 2011, manifestantes a favor del dictador asaltaron a camello y a caballo la Plaza Tahrir cargando estacas, hiriendo y matando a varias personas. *El día de la Batalla del Camello* pasaría a la historia. Mubarak dio varias entrevistas televisivas rehusándose a dejar el gobierno, mientras la violencia contra periodistas se hacía más grave.

Un día después del domingo en que se llevó a cabo misas paralelas de cristianos egipcios y musulmanes egipcios en la Plaza Tahrir, el 7 de febrero de 2011 Ghonim fue soltado luego de 11 días de cautiverio. Fue recibido con aplausos al anunciar: “No abandonaremos nuestra demanda, que es la salida del gobierno” (May, 2011). Esa misma noche Ghonim apareció en el canal nacional independiente DreamTV, en un programa de entrevistas. Sin bajar la mirada de la cámara, Ghonim habló a Egipto diciéndoles que él no era un héroe, que los héroes eran los mártires que habían dado su vida por la revolución, que no había nadie liderando desde un caballo alto la revolución. Aumentando su emotividad dijo que él no tenía necesidades económicas pero que igual le dolían los atropellos del gobierno. Luego de una pausa de publicidad, el presentador del programa le mostró a Ghonim fotos en pantalla de personas sonriendo. Eran los mártires de los que hablaba antes; fotos que sus familiares habían enviado. Ghonim resonó con el pueblo egipcio y se puso a llorar. Entre lágrimas les dijo a las madres de los caídos que no era su culpa, que no era culpa de la revolución sino del gobierno que debía caer. Luego de eso se fue del escenario y tras bastidores pateó muebles mientras gritaba “¡animales!, ¡animales!” (Ghonim, 2012).

Los académicos que han investigado sobre por qué la revolución fue revigorizada en los últimos días del gobierno de Mubarak afirman que el día de la Batalla del Camello fue fundamental para ese efecto. Pero una de las razones

secundarias que mencionan fue la aparición de Ghonim en DreamTV, que según el sociólogo y estudioso del Medio Oriente de la Universidad de Duke, Frances Hasso, fue el momento crucial en el que los egipcios debieron tomar una decisión emocional: de qué lado estoy. (Wallace, 2012)

Los días siguientes vieron un aumento en la intensidad de las protestas. La gente permaneció en las calles, el ejército seguía sin disparar, manifestantes a favor de Mubarak se enfrentaban contra los revolucionarios y varios heridos y muertos resultaron de esos encuentros.

Luego de 16 días en las calles, los egipcios estaban ansiosos por la salida del dictador. Cuando el 10 de febrero de 2011 Mubarak se dirigió a Egipto en cadena nacional entre rumores de un posible golpe de estado, generó gran sorpresa al negarse a dejar el poder y simplemente delegar algunas de sus funciones a su vicepresidente, Omar Suleiman. El resultado de estas declaraciones fue una escalada en el número y fuerza de las protestas en varias ciudades del país.

El día siguiente, 11 de febrero de 2011, pasaría a la historia como el *Viernes de Partida*. Protestas masivas continuaron en todo el país que se negaban en aceptar las concesiones del día anterior y finalmente a las 6:00pm, el vicepresidente Suleiman anunció en cadena nacional la renuncia de Hosni Mubarak, encomendando al Consejo Supremo de las Fuerzas Armadas Egipcias con el liderazgo de la nación. En 17 días, con un saldo de 846 muertos y 6467 heridos, la Revolución de Loto había triunfado. La Plaza Tahrir y Egipto explotó en celebración toda esa noche.

Wael Ghonim, en su último *tweet* de la Revolución del 2011, escribió: “Misión cumplida” (Wallace, 2012).

CAPÍTULO V: EL FIN DE LAS MASAS

Cuando el filósofo escocés Thomas Carlyle escribió que “La historia del mundo no es sino la biografía de grandes hombres” (Carlyle, 1841) Napoleón Bonaparte acababa de abolir el feudalismo en Europa, y su Código napoleónico comenzaba a formar parte de la estructura de la civilización occidental moderna. Carlyle también pensaba en Mahoma, que unificó las tribus nómadas de la Península Arábiga y fundó una de las religiones más influyentes del mundo. Años antes, el filósofo alemán Georg Hegel veía la historia desde una perspectiva opuesta.

Los miembros individuales pertenecen; cada uno es el Hijo de su Nación y al mismo tiempo que el Estado al que pertenecen va desarrollándose, lo hacen el Hijo de su Era. Nada permanece atrás de él y aún menos avanza más allá de él. Este Ser espiritual (el Espíritu de su Tiempo) es suyo; él es un representante de él; esto es en lo que él se originó y en lo que él vive. (Hegel, 1837)

Mientras que el escocés consideraba que la historia era el producto de las acciones de Grandes Hombres, personajes excepcionales que surgían en los momentos de crisis histórica, la visión hegeliana presenta a la historia como el producto de un espíritu compartido, difuminado en las épocas del hombre que influyen a las sociedades y personas hacia un destino determinado.

El concepto de *Zeitgeist*, el espíritu del tiempo del que habla Hegel, está de moda. Cuando Ghonim habló en DreamTV luego de su cautiverio anunció que el movimiento no tenía más héroes que los mártires que habían dado su vida por la revolución. En una entrevista con el conocido programa de televisión norteamericano 60 minutes, Ghonim dice:

Nuestra revolución es como Wikipedia, okey? Todos están contribuyendo contenido, uno no sabe los nombres de las personas contribuyentes. Esto es exactamente lo que pasó. Revolución 2.0 en Egipto fue exactamente lo mismo.

Todos estaban contribuyendo pequeños pedazos. Nosotros dibujamos toda la pintura de la revolución. Y nadie es el héroe en esa pintura. (Ghoni, 2011)

Como Hegel y Carlyle, Durkheim escribiría en el siglo XIX sobre un fenómeno similar. Emile Durkheim definiría en *La División del Trabajo en la Sociedad* al consciente colectivo. Durkheim establecería:

La totalidad de las creencias y sentimientos comunes a los miembros promedio de la sociedad forman un sistema determinado con vida propia. Puede ser definido como el consciente colectivo o creativo. (Durkheim, 1893/1984)

Este concepto se hace evidente en eventos como la Revolución egipcia de 2011, en las que un grupo de personas interconectadas, sin liderazgo definido y reunidas en gran número pero a la vez reteniendo su individualidad lograron una meta común tan importante como la salida de un dictador.

Algo está pasando. Traspasa las barreras nacionales y reúne a todas las personas con un único condicional: su capacidad de acceso al ciberespacio. Lentamente lo que algunos visionarios observaron hace más de un siglo se hace evidente para el hombre promedio de la Era Digital. Las ideas y las creencias, la sociedad en su totalidad está cada vez más interconectada, interrelacionada. Lo que los noventa prometieron como la globalización se está haciendo realidad décadas más tarde gracias a la masificación del producto más avanzado de la cultura humana.

El ciberespacio unifica. Marshall McLuhan anunció en los sesenta que los medios eléctricos estaban creando una Aldea Global, un lugar familiar para todas las personas del planeta. La internet, y lo que es más, su masificación, está homogenizando la cultura humana. Cada vez más las personas tienen más cosas con las que relacionarse. Una cultura propia, autónoma y virtual está surgiendo. Los memes, informaciones que se reproducen, distribuyen y van recopilando mayor información a su vez, son un ejemplo de la cultura virtual posible gracias a la masificación del medio horizontal por excelencia.

Basta con tener un momento de revelación. Una idea fronteriza, que a partir del consciente colectivo se haga evidente como el próximo paso lógico para que lo que los pensadores de otros siglos teorizaban sea pragmáticamente verificable. Ante una nueva idea, basta con buscarla en Internet. Las probabilidades son altas de que alguien o ya la haya tenido o la esté teniendo justo en ese momento.

“El aparente velo entre lo orgánico y lo manufacturado se ha desmenuzado para revelar que ambos son, y siempre lo han sido, de un solo ser” (Kelly, 1994) afirma Kevin Kelly, autor de *Out of Control*, uno de los ejemplos recientes más importantes de la vena contracultural de los sesentas aplicados a la computación de las últimas décadas. En su libro, Kelly explica sus ideas cibernéticas a través de una nueva definición que une lo orgánico con lo sintético:

¿Cómo deberíamos llamar a esa alma común entre las comunidades orgánicas que conocemos como organismos y ecologías, y sus contrapartes manufacturadas de robots, corporaciones, economías y circuitos computacionales? Yo llamo esos ejemplos, ambos hechos y nacidos, “vivisistemas”, por la semejanza a la vida que cada sistema retiene (Kelly, 1994)

La idea del vivisistema es una actualización de la cibernética, observando la unidad entre hombre y máquina que los autores de ciencia ficción ciberpunk, el gurú de las comunicaciones McLuhan y las protestas en Egipto han hecho evidentes.

El fenómeno del consciente colectivo que internet hace aparente se ve reflejado en el libro de Kelly con su idea de la Mente Colmena. Su segundo capítulo, titulado de esa forma, explica su propia experiencia como apicultor y describe las abejas de su patio como un sólo organismo colectivo. Kelly luego narra una experiencia significativa de su amigo y colega apicultor, Mark Thompson. Un día Thompson vio un enjambre de abejas formarse y:

Mark no titubeó. Soltando sus herramientas, se deslizó dentro del enjambre, su cabeza desnuda ahora dentro del huracán de abejas. Trotó en sincronía a través del patio mientras el enjambre se movía hacia afuera. Vistiendo un halo de abejas, Mark saltó una reja y luego otra. Ahora corría para mantener el paso del animal relampagueante en cuyo estómago ahora se encontraba. (Kelly, 1994)

Eventualmente, un Thompson sin picadas se resbaló y se separó del enjambre. Para Kelly, la colmena era un emblema de una nueva forma de organización social. Aunque una colmena tiene una reina, señalaba Kelly, el comportamiento de un enjambre de abejas es gobernado por las reglas que lo conforman, haciéndolo un ejemplo de democracia y una metáfora para el comportamiento colectivo que los medios digitales hacen posibles.

La revolución en Egipto tuvo su cuota de comportamiento de enjambre, de Mente Colmena. El concepto Mente Colmena también es usado para describir el comportamiento colectivo que organizaciones sin líder como Anonymous tienen. Pero la interconexión de las consciencias, el *Zeitgeist* pragmático que Internet hace visible, es una expresión aún superior de esa misma idea. Y donde hay comunión de las mentes suele haber unión de voluntades. La unión de voluntades genera poder.

Manuel Castells define al poder como “La capacidad relacional que permite a un actor social influenciar asimétricamente las decisiones de otro actor o actores sociales en maneras que favorecen al empoderado” (Castells, 2009, p.10). De esta manera, el poder no es un atributo de individuos o grupos sino un tipo de relación. Castells ha dedicado gran parte de su vida al estudio del surgimiento de la Era de la Información como fenómeno de redes (networks).

Viendo la sociología como el estudio de la relación entre distintos nodos de redes interconectadas, su visión es cibernética, asimilando el comportamiento social con su contraparte digital de redes computacionales que forman parte y complejizan esas relaciones. De esta forma, las redes de comunicaciones juegan un papel central en las relaciones de poder de todas las redes, a través de las

cuales son programadas por nodos de gran influencia como pueden ser el titán de las comunicaciones Rupert Murdoch o la administración de George W. Bush.

Keith Rupert Murdoch es una de las personas más ricas e influyentes que viven en este momento. Fundador y jefe de la segunda megacorporación más grande de comunicaciones, News Corporation, su aglomerado informativo controla gran parte de la información que es consumida en el mundo entero (*The Australian, Fiji Times, Papua New Guinea Post-Courier, The New York Post, The Sun, Wall Street Journal, Fox News Radio, 20th Century Fox, Fox Television Studios and International Channels, National Geographic Channel, etc.*).

Castells dedica un apartado de su estudio a este actor, llamándolo un *switcher*, alguien que enlaza redes de medios, culturales, políticos y financieros, un individuo que es recipiente del poder en las sociedades de redes. Si no fuera por la aclaración explícita que hace Castells sobre Murdoch como un nodo de la red, “aunque sea un nodo principal” (Castells, 2009), sería fácil confundirlo por uno de los Grandes Hombres de Carlyle.

Otro caso estudiado por Castells es el de la administración Bush y su éxito en llevar a cabo una campaña desinformativa que desembocaría en el apoyo masivo de los ciudadanos norteamericanos a la invasión de Irak del 2003. A través del uso de los medios masivos, se propagó la falsa idea de una amenaza directa contra los Estados Unidos de América y sus aliados proveniente del control de armas de destrucción masiva por parte del gobierno iraquí que en última instancia resultaron inexistentes. Visto de esa forma, pareciera entonces que el poder está destinado a pertenecer a estos nodos clave, capaces de influenciar a través de medios no coercitivos al resto de los actores sociales de las redes para realizar actos que favorecen a los empoderados.

Pero Internet lo cambia todo. Castells llama Autocomunicación de Masas al fenómeno horizontal, de todos hacia todos, que tiene el potencial de reprogramar las relaciones de poder. Castells la define como “La comunicación que seleccionamos nosotros mismos, pero que tiene el potencial de llegar a masas en términos generales, o a las personas o grupos de personas que seleccionamos en nuestras redes sociales.”

y explica que “es comunicación de masas porque potencialmente puede llegar a una audiencia global, como cuando se cuelga un video en YouTube, un blog con enlaces RSS... Al mismo tiempo, es autocomunicación porque uno mismo genera el mensaje, define los posibles receptores y selecciona los mensajes concretos o los contenidos en la web.”

Este motor de cambios se enfrenta en todos sus frentes con lo que Michael Hardt y Antonio Negri llaman el Imperio. Siempre escrito con i mayúscula, el Imperio es una alternativa a la interpretación triunfalista de la historia que llevaron a autores como Francis Fukuyama a declarar el Fin de la Historia tras la caída del muro de Berlín y el establecimiento del capitalismo como único y verdadero camino a la felicidad. La búsqueda de la felicidad es el motivador que Hardt y Negri encuentran detrás de todas las interacciones humanas modernas, declaradas en el lema de la forma americana de vida y que sirve como cortina de humo para una realidad mucho más cruenta: el temor al fracaso, la exclusión y la soledad. Pero los autores de Imperio se separan definitivamente de sus predecesores marxistas al declarar que no existe un lugar centralizado de poder. Si bien los Estados Unidos de América ocupa un lugar privilegiado en el Imperio, no son sinónimos. Con una visión posmoderna de la realidad, lo que señalan es la existencia de un control descentralizado, que permea al mundo entero de manera fragmentada, sin emperadores ni dueños de la opinión pública. Es una visión que concuerda con las redes de Castells y con la visión de las interacciones sociales como redes computacionales. El dominio del Imperio es absoluto e, inspirados en lo que era señalado por el historiador griego Polibio como los tres grandes pilares del éxito del imperio romano, se sostiene sobre una constitución que mezcla la monarquía, una aristocracia y una democracia. Una monarquía representada por la supremacía nuclear norteamericana, una aristocracia conformada por las grandes transnacionales, el sistema financiero y el Fondo Monetario Internacional, y una democracia con la gente, representada por las Naciones Unidas, las Organizaciones sin Fines de Lucro e Internet.

Pero mientras Fukuyama consideraba que este período de la historia traería consigo el Fin de la Historia, ya que se llegaría a una estabilidad y equilibrio que acabaría con los conflictos, Hardt y Negri ponen su confianza en las multitudes.

La multitud es un concepto que se remonta a Maquiavelo y Espinoza, que lo definen como un grupo de personas que se diferencian de un Pueblo por no estar unidas por un contrato social. La multitud es vista por estos autores como una fuerza a temer y respetar, capaz de generar cambios sociales, es una fuerza almacenada que en momentos de crisis forman un papel protagónico.

Para los autores neomarxistas, la historia no ha terminado y lo que vivimos es una Era en que las multitudes, representadas por las oleadas inmigratorias de los países subdesarrollados hacia los países desarrollados, están cambiando y traerán consigo en última instancia la caída del Imperio.

Pero un concepto que relaciona las ideas de Castells y los neomarxistas, continuando una retórica digital, es el de Multitudes Inteligentes. Introducido por Howard Reinghold en su libro del 2002 *Smart Mobs: The Next Social Revolution*, da un marco de referencia para entender la teoría detrás de los cambios sociales que la Primavera Árabe han hecho evidentes en el mundo.

Cómo los personajes de una novela ciberpunk, las masas con acceso a medios digitales cada vez adquieren más poder y se aferran a ellos para su supervivencia. Pero a diferencia de esas novelas, la gente en Medio Oriente, de cultura gregaria le dio un giro fundamental a la idea del hacker solitario y lo convirtió en agente de cambios sociales. Reunidos, interconectados, armados con dispositivos digitales, las Multitudes Inteligentes de Egipto tomaron las calles y promovieron una serie de cambios que en última instancia resultaría en una Revolución. Es probable que el futuro de las luchas sociales del mundo se vea influenciado, como ya se ha hecho evidente, por la forma en que las calles encuentran su propio uso de las cosas.

CONCLUSIONES

“Cómo un cometa rasante solar en una trayectoria de espacio profundo, el movimiento ciberpunk está desapareciendo tan rápido como llegó hace unos pocos años” (Saffo, 1993) afirmó Paul Saffo en su encomio al Ciberpunk.

Este trabajo ha explorado la posibilidad de que la estética ciberpunk se haya transformado en nuestros días en una ética, representada por la Revolución Egipcia del 2011 que estuvo marcada por sus tintes digitales.

A principios de los años ochenta, un pequeño grupo de escritores de ciencia ficción crearon una estética que ha hecho eco en la mayoría de las producciones culturales de los años que vinieron. El hacker como arquetipo del héroe generacional ha visto su encarnación en personajes de la política mundial, como lo son Julian Assange y Edward Snowden, los *leakers* que han movido la balanza de la información hacia su liberación, y también grupos sociales como Anonymous y las personas involucradas en la Primavera Árabe que usaron la tecnología digital como herramienta de cambios.

En su ensayo, Saffo equipara a los ciberpunks con los beatniks, escribiendo que la estética beatnik adquirió un sentido gregario años más tarde con los hippies, que se dispusieron a cambiar el mundo a través de métodos experimentales y confrontaciones políticas. El autor llamó *tekkies* a esa nueva clase de ciberpunks transformados, que cambiarían el mundo desde la estética ciberpunk, pero con un sentido comunitario que al movimiento literario le faltaba. La Primavera Árabe y su caso específico de la Revolución Egipcia del 2011 pareciera una confirmación de esta hipótesis.

Sin embargo, en una comunicación personal electrónica con Paul Saffo (Marzo 27, 2013. Ver Anexo B), el futurólogo afirma que lo que estamos viendo no es un surgimiento de los *tekkies*, como había profetizado a principios de los noventas, sino una cosa distinta:

Realmente desearía que mi pronóstico hubiera sido correcto pero creo que me equivoqué. Es un caso de permitir que lo que yo deseaba interfiriera con

mi juicio de lo que analíticamente pensaba que pasaría. Así que no creo que pueda establecer que la Primavera Árabe sea lo que predije en 1993.

En su ensayo, los *tekkies* estarían directamente influenciados por la estética ciberpunk, estarían inspirados en sus novelas y se crearía un movimiento social alrededor de los libros. A pesar de que es notorio que muchos de los integrantes jóvenes de la Primavera Árabe son alfabetas en cuanto a las ideas ciberpunks expuestas en películas como *V de Venganza* y *The Matrix*, los movimientos que la conformaron no fueron compuestos nada más de esta clase de jóvenes ilustrados y tecnológicamente hábiles, sino de todos los estratos sociales, con bastas mayorías que no usaron los medios digitales. Ni Twitter ni Facebook derrocó ninguna dictadura, fue la gente en la calle.

El caso egipcio es especial en este respecto ya que la historia más reciente del país ha dado muestras de que no se trató si quiera de un mérito de las multitudes egipcias, sino de la soberanía militar del país. Mubarak fue obligado a renunciar por una junta militar que, si bien fue presionada por las multitudes en las calles, llamaron a elecciones que desconocieron poco tiempo más tarde, haciendo un segundo golpe de Estado contra el primer presidente democráticamente electo de la historia egipcia y criminalizando a una de las organizaciones políticas más populares del país, la Hermandad Musulmana.

Saffo, considera en cambio que la Primavera Árabe es un ejemplo dramático del “uso de nuevos medios digitales para el cambio social”. Lo ve como un cambio vasto del orden tradicional de los Medios Masivos de la televisión, los periódicos, el cable y las películas hacia el nuevo orden mediático del ciberespacio. “La diferencia es que los medios masivos nos hicieron pasivos – nos reclinábamos y veíamos. En contraste, los medios digitales personales demandan que estemos activos. Por ejemplo, uno no puede simplemente mirar Google. Debes primero poner algo para obtener algo”. Ve este cambio tan significativo como el surgimiento de la imprenta a finales del siglo XV que democratizó la información. “Antes de la imprenta los fieles sólo escuchaban la

biblia como era leída para ellos por el clero. Con la imprenta, podían leer la biblia por si mismos sin necesidad de que el clero hiciera la lectura” (Saffo, 2013).

Pero los ciberpunks dejaron su huella en nuestra cultura y las generaciones que crecieron leyendo sus historias. Con su prosa cibernética, idearon un futuro oscuro pero sorprendente en que los individuos eran expertos computacionales que se valían de la tecnología para asegurar su supervivencia. En este sentido, se puede ver como los agentes relacionados a los movimientos sociales recientes que han usado la tecnología de Internet y la telefonía digital tiene una relación con el futuro que los ciberpunks soñaron. Más allá de eso, la estética ciberpunk influyó a un grupo de personas que se están convirtiendo en los agentes de cambio más importante de nuestros tiempos: los expertos informáticos, los hackers.

Cuando la Internet era joven, a mediados de los años noventa, los seudónimos dentro de la comunidad hacker estaban repletos por los personajes de las novelas ciberpunk. Hiro Protagonist, el personaje principal de la novela Snow Crash es recurrente entre hackers y programadores, así como también Case, el personaje principal de Neuromancer. Más allá de eso, las historias ciberpunk inspiraron a una generación de jóvenes a explorar el ciberespacio y tomar control de las computadoras como medios para alcanzar el reconocimiento.

En una entrevista, Rudy Rucker,(Marzo, 28, 2013. Ver Anexo C) uno de los tres padres del ciberpunk junto con William Gibson y Bruce Sterling, no tiene opiniones especiales acerca de la Primavera Árabe, más allá de asegurar que su compañero Sterling profetizó a Al-Qaeda en su cuento corto We See Things Differently. Opina que los movimientos como la Primavera Árabe han sido facilitados por las tecnologías digitales. “Los teléfonos inteligentes hacen los *flash mobs* mucho más posibles, y eso afecta el activismo político en todos

lados. Pareciera difícil para los gobiernos filtrar o controlar la mensajería de texto.” (Rucker, 2013)

El verdadero impacto de la literatura ciberpunk está en la influencia que tuvo sobre el grupo de personas que han creado las tecnologías que facilitaron los movimientos sociales como la Primavera Árabe.

“La vieja noción del hacker de que la información debería ser libre se ha movido de ser algo subcultural hacia la cultura masiva” dice Rucker en su entrevista.

Cada cierto tiempo, Rudy Rucker recibe emails de personas que le dicen que sus novelas los han inspirado a perseguir carreras como programadores y científicos. “Así que sí, creo que el ciberpunk le enseñó a los jóvenes que la ciencia y la computación podían ser atractivas. Los viejos escritores como Asimov, Clarke y Heinlein le enseñaron a esa generación que la ciencia podía ser futurística e interesante, pero nosotros les enseñamos que podía ser *cool* y culturalmente revolucionaria. Asimov, Clarke y Heinlein estaban principalmente casados a la oligarquía y su visión militarística del mundo en el que la sociedad era controlada por una élite. Pero el ciberpunk es más anarquista, y apegado a una idea en que la sociedad está atomizada, y los individuos pueden afectar el sistema.” (Rucker, 2013)

LIMITACIONES Y SUGERENCIAS

Este trabajo de grado se ha valido principalmente de fuentes bibliográficas debido a la dificultad de realizar entrevistas directas con los personajes involucrados en la historia. Se ha tratado de ser lo más conciso posible, inspirados en el estilo ciberpunk de escritura de frases cortas e impactantes.

Desde que se comenzó a escribir esta investigación la historia ha cambiado radicalmente. Lo que era visto con gran optimismo como un proceso democratizador en Medio Oriente ha resultado en enormes violaciones de los Derechos Humanos en casi todos los países donde la ola de protestas se dieron y que han continuado hasta la fecha de escritura de este apartado. Actualmente en Egipto cientos de personas se enfrentan con una condena a muerte masiva por un régimen militar que ha mostrado ser peor en sus tácticas represivas que el gobierno de Mubarak que retiraron. Siria, el país más afectado por los cambios sociales de la zona ha visto el uso de armas químicas contra la población civil y una tragedia humana catastrófica, marcando uno de los conflictos más sangrientos de la década.

En Ucrania un movimiento similar a la Primavera Árabe logró la salida del poder del presidente pro-ruso del país, pero solo para encontrarse al borde de la guerra civil cuando tropas rusas entraron en el territorio de Crimea y amenaza con avanzar hacia el oeste.

Venezuela ha visto su cuota de movimiento social con uso de herramientas digitales, luego de que el presidente Nicolás Maduro ganara por una pequeña diferencia a su contrincante de oposición y una ola de desabastecimientos, crimen e inflación, continuada por una represión sistemática que ha incluido torturas y ejecuciones fomentara una complicada y dividida oposición de calle.

Futuras investigaciones deberían tomar en cuenta estos nuevos desarrollos de la historia, así como también el estudio cuantitativo del impacto directo de las tecnologías digitales sobre los movimientos sociales.

Otro punto interesante que podría desarrollarse son los hábitos mediáticos de las personas involucradas en las protestas, con una posible diferencia entre las generaciones más viejas y las más nuevas, o los diferentes estratos sociales, en su uso de los medios tradicionales versus los medios digitales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

About.com (2014) Entrevista a Charles Herzfeld: On ARPAnet and Computers. Recuperado el 18 de enero de 2014 de:

http://inventors.about.com/library/inventors/bl_Charles_Herzfeld.htm

Al Jazeera (2010) *Police killing sparks Egypt protest*. Recuperado el 29 de enero de 2014 de:

<http://english.aljazeera.net/news/middleeast/2010/06/201061415530298271.html>

Atheling, W. (1967) *The Issue At Hand*. Chicago: Advent. p. 14.

Baijie, A y Xin, Q. (2014) Cybercafes losing businedd to smartphones. *China Daily USA*. Recuperado el 2 de mayo de 2014 de: http://usa.chinadaily.com.cn/china/2014-02/10/content_17274449.htm.

BBC News (2011) Egyptian man dies after setting himself alight. *BBC News* Recuperado el 16 de enero de 2014 de <http://www.bbc.co.uk/news/world-middle-east-12214090>

Berners-Lee, T.; Hendler, J y Lassila, O. (2001). The Semantic Web. *Scientific American Magazine*. Recuperado el 25 de enero de 2014 de: <http://www.scientificamerican.com/article/the-semantic-web/>

Bethke, B. (1983) Cyberpunk!. *Amazing Science Fiction Stories*. 57(4). 94-105

Bethke, B. (2010) *The Etimology of "Cyberpunk"* Recuperado el 10 de enero de 2014 de: http://www.brucebethke.com/articles/re_cp.html

Blight, G., Pulham, S. y Torpey, P. (2012) The Path of Protest. *The Guardian*. Recuperado el 16 de enero de 2014 de:

<http://www.theguardian.com/world/interactive/2011/mar/22/middle-east-protest-interactive-timeline>

Brand, S. (1987) *The Media Lab: Inventing the Future at MIT*. Nueva York: Viking Penguin

Cadwalladr, C. (2013) Stewart Brand's Whole Earth Catalog: The book that changed the world. *The Observer*. Recuperado el 19 de enero de 2014 de: <http://www.theguardian.com/books/2013/may/05/stewart-brand-whole-earth-catalog>

Carlyle, T (1841) *On Heroes*. Londres: New York, Longmans, Green, and Co. Recuperado el 11 de marzo de 2014 de:

<https://archive.org/details/thomascarlyleson00carl>

Carter, A. (2013). From Anonymous to shuttered websites, the evolution of online protest. *CBC News*. Recuperado el 25 de enero de 2014 de: <http://www.cbc.ca/news/canada/from-anonymous-to-shuttered-websites-the-evolution-of-online-protest-1.1134948>

Castells, M. (2009) *Communication Power*. Oxford: Oxford University Press

Chávez, H. (2006) *Israel Uses the Methods of Hitler, the U.S. Uses the Methods of Dracula. I'm a Nasserist who Has Crossed the Deserts, Ridden Camels, and Sung Along with the Bedouins. Al-Jazeera Plays a Role in Liberating the World*. Catar: Al-Jazeera

CIA Agencia Central de Inteligencia (s.f.) Religions. *World Factbook*. Recuperado el 14 de enero de 2014 de <https://www.cia.gov/library/publications/the-world-factbook/fields/2122.html>

Clarke, R. (2012) *Information Wants to be Free...* Recuperado el 20 de enero de 2014 de: <http://www.rogerclarke.com/II/IWtbF.html>

Cofman, T. (2012) *Learning to live with the Islamist Winter*. Recuperado de Foreign Policy el 16 de enero de 2014 de:
http://www.foreignpolicy.com/articles/2012/07/19/learning_to_live_with_the_islamist_winter

De Kerckhove, D. (1999) *La Piel de la Cultura*. Barcelona: Editorial Gedisa. (Libro original publicado en 1995)

Denning, D. (1990) Concerning Hackers Who Break into Computer Systems. Artículo presentado en La 13ra Conferencia Nacional de Seguridad Computacional. Washington, DC.

DiNucci, D. (1999). Fragmented Future. *Print* 53 (4) p. 32.

Dick, P. (1968) *Do Androids Dream of Electric Sheep?*. New York: Ballantine Books.

Durkheim, E. (1893/1984) *The Division of Labour in Society*. New York: The Free Press

Evans, C. (2012a) *What Happened to Cyberpunk?*. Recuperado el 10 de enero de 2014 de: <http://motherboard.vice.com/blog/what-happened-to-cyberpunk--2>

Evans, C. (2012b) *It Evolved Into Birds*. Recuperado el 10 de enero de 2014 de <http://www.vice-motherboard-test.appspot.com/blog/it-evolved-into-birds-ten-science-fictional-thinkers-on-the-past-and-future-of-cyberpunk>

Fagoaga, C. (1982) *Periodismo Interpretativo El análisis de la noticia*. Barcelona: Mitre

Gellman, B. (2012). The 100 Most Influential People In The World. *Time Magazine*. Recuperado el 25 de enero de 2014 de: http://content.time.com/time/specials/packages/article/0,28804,2111975_2111976_2112122,00.html

Ghonim, W. (2011) *Our revolution is like Wikipedia*. Recuperado el 11 de marzo de 2014 de: <http://techpresident.com/blog-entry/ghonim-our-revolution-wikipedia>

Ghonim, W. (2012) *Revolution 2.0* Nueva York: Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company.

Gibson, W. (1982) *Burning Chrome*. *Omni*. 4(10). 72-77.

Gibson, W. (1984) *Neuromancer*. Nueva York: Ace Science Fiction.

Gibson, W. y Sterling, B. (1986). *Burning Chrome*. New York: Harper Collins.

Gibson, W. (2012) *Distrust That Particular Flavor*. New York: Penguin Group

Ginat, R. (1997). *Egypt's Incomplete Revolution: Lutfi Al-Khuli and Nasser's Socialism in the 1960s*. Abingdon: Routledge

Haeri, S. (2004). Concocting a 'Greater Middle East' brew. *Asia Times*. Recuperado el 12 de enero de 2014 de http://www.atimes.com/atimes/Middle_East/FC04Ak06.html

Hättinger, B. (2009) *The League of Arab States*. Norderstedt: GRIN Verlag, p.2.

Hegel, G. (1837) *The Philosophy of History*. Nueva York: Dover

Hogendijk, J. (1998). "*al-Khwarzimi*". *Pythagoras* 38 (2): 4-5.

Hunter, M. (2011). *Story Based Inquiry*. Paris: UNESCO.

Hutton, C. (2013) *Welcome to the Grid: How Living on the Internet Changes Everything*. Recuperado el 18 de enero de 2014 de: <http://www.patheos.com/blogs/christandpopculture/2013/02/welcome-to-the-grid-how-living-on-the-internet-changes-everything/>

Internet World Stats (2014) *Internet Usage Statistics: The Internet Big Picture*. Miniwatts Marketing Group. Recuperado el 1ro de Mayo de 2014 de: <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>

ITU International Telecommunication Union (2012) *Internet users per 100 inhabitants, 2001-2011*. Recuperado el 2 de mayo de 2014 de: <http://www.itu.int/ict/statistics>

Jenkins, H. (s.f.) *Cyberpunk*. Recuperado el 8 de enero de 2014 de http://web.mit.edu/m-i-t/science_fiction/jenkins/jenkins_5.html

Jobs, S. (2005) *'You've got to find what you love,' Jobs says*. Recuperado de Stanford University el 19 de enero de 2014 de: <http://news.stanford.edu/news/2005/june15/jobs-061505.html>

Kamara, A. (2011) Facebook and Twitter bringing the Arab world to its knees. *Newstime Africa* Recuperado el 18 de enero de 2014 de: <http://www.newstimeafrica.com/archives/15673>

Kelly, K. (1994) *Out of Control: the new biology of machines, social systems and the economic world*. New York: Basic Books

Laub, Z. (2014) *Egypt's Muslim Brotherhood*. Recuperado de Council on Foreign Relations el 16 de enero de 2014 de <http://www.cfr.org/egypt/egypts-muslim-brotherhood/p23991>

López, A. (2002) El Ensayo Periodístico. *Estudios sobre el mensaje periodístico*. Vol. 8: 293-306

Lufti, A. (1985). *A Short History of Modern Egypt*. Cambridge: Cambridge University Press

Malik, O. (2013) *Day traders, angels and venture capital: The internet changes everything, including money*. Recuperado el 18 de enero de 2014 de: <http://gigaom.com/2013/09/24/day-traders-angels-and-venture-capital-the-internet-changes-everything-including-money/>

Marcum, J. (2014). *The Internet Has Changed Everything*. Recuperado el 18 de enero de 2014 de: <http://jameswmarcum.com/the-internet-has-changed-everything/>

May, T. (2011) *Regime won't halt, but rallies must, Egypt's VP says*. Recuperado el 12 de febrero de 2014 de: http://www.usatoday.com/news/world/2011-02-08-egypt-protests_N.htm

McDermott, R. (1998) *Risk Taking In International Politics*. Michigan: University of Michigan Press

McLuhan, M. (1994) *Understanding Media*. Cambridge: MIT Press. (Libro original publicado en 1964)

NASA Asociación Aeroespacial Nacional (s.f.) *John F. Kennedy Moon Speech – Rice Stadium*. Recuperado el 12 de enero de 2014 de <http://er.jsc.nasa.gov/seh/ricetalk.htm>

Özden, Ç. (2006) Brain Drain in Middle East and North Africa – The patterns under the Surface. *United Nations Expert Group Meeting and Development in the Arab Region* Beirut: United Nations Secretariat

Obama, B. (2009) *A New Beginning*. Recuperado de NPR el 25 de enero de 2014 de: <http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=104891406>

Oxford University Press (2014). *Oxford Dictionaries*. Recuperado el 18 de enero de 2014 de:
http://www.oxforddictionaries.com/definition/american_english/counterculture?q=counterculture

Page, A. (2002) *Towards a poetics of hypertext fiction*. The Question of Literature: The Place on the Literary in Contemporary Theory. Manchester: Manchester University Press.

Pont, S. (2013) *Digital State: How the Internet is Changing Everything*. Londres: Kogan Page

Radio Prague (1998) *The "Velvet Revolution"*. Recuperado el 16 de enero de 2014 de <http://www.charta77.org/storadiopraga/history15.html>

Raymond, E. (2004) *The Art of UNIX Programming*. Boston: Addison-Wesley.

Rheingold, H. (1996) *Comunidad Virtual*. Barcelona: Gedisa

Reinhold, H. (2002) *Smart Mobs: The Next Social Revolutio*. Cambridge: Perseus Publishing

Rucker, R. (1982) *Software*. New York: Ace Books.

Rucker, R. (2011) *Nested Scrolls*. New York: Tor.

Sanmartino, S. (2010) *Tim Berner-Lee Inventor of the World Wide Web*. Minneapolis: Twenty First Century Books.

Saffo, P. (1993) *Cyberpunk R.I.P.* Recuperado el 8 de enero de 2014 de http://www.wired.com/wired/archive/1.04/1.4_cyberpunk_pr.html

Schemm, P. (2010) *Egypt Cafe Owner Describes Police Beating Death*. Recuperado el 29 de enero de 2014 de: <http://www.signonsandiego.com/news/2010/jun/13/egypt-cafe-owner-describes-police-beating-death/>

Simon, B. (2011). How a slap sparked Tunisia's Revolution. *CBS News*. Recuperado el 15 de enero de 2014 de <http://www.cbsnews.com/news/how-a-slap-sparked-tunisias-revolution-22-02-2011/>

Simpson, D. (s.f.) *Science Fiction*. Recuperado el 9. de enero de 2014 de <http://condor.depaul.edu/dsimpson/awtech/scifi.htm>

Suez Canal Authority (2008a) *Canal History*. Recuperado el 13 de enero de 2014 de <http://www.suezcanal.gov.eg/sc.aspx?show=8>

Suez Canal Authority (2008b) *Saving in distance via Suez Canal*. Recuperado el 13 de enero de 2014 de: <http://www.suezcanal.gov.eg/sc.aspx?show=11>

The History Channel website (2014). *The Kennedy-Nixon Debates*. Recuperado el 18 de enero de 2014 de: <http://www.history.com/topics/kennedy-nixon-debates>

Turner, F. (2006) *From Counterculture to Cyberculture*. Chicago: The University of Chicago Press.

Vargas, J. (2008). Young Voters Find Voice on Facebook. *Washington Post*. Recuperado el 25 de enero de 2014 de:
<http://www.washingtonpost.com/wpdyn/content/article/2007/02/16/AR2007021602084.html>

Wallace, B (2012) *The Lonely Battle of Wael Ghonim*. Recuperado el 11 de febrero de 2014 de: <http://nymag.com/news/features/wael-ghonim-2012-1/>

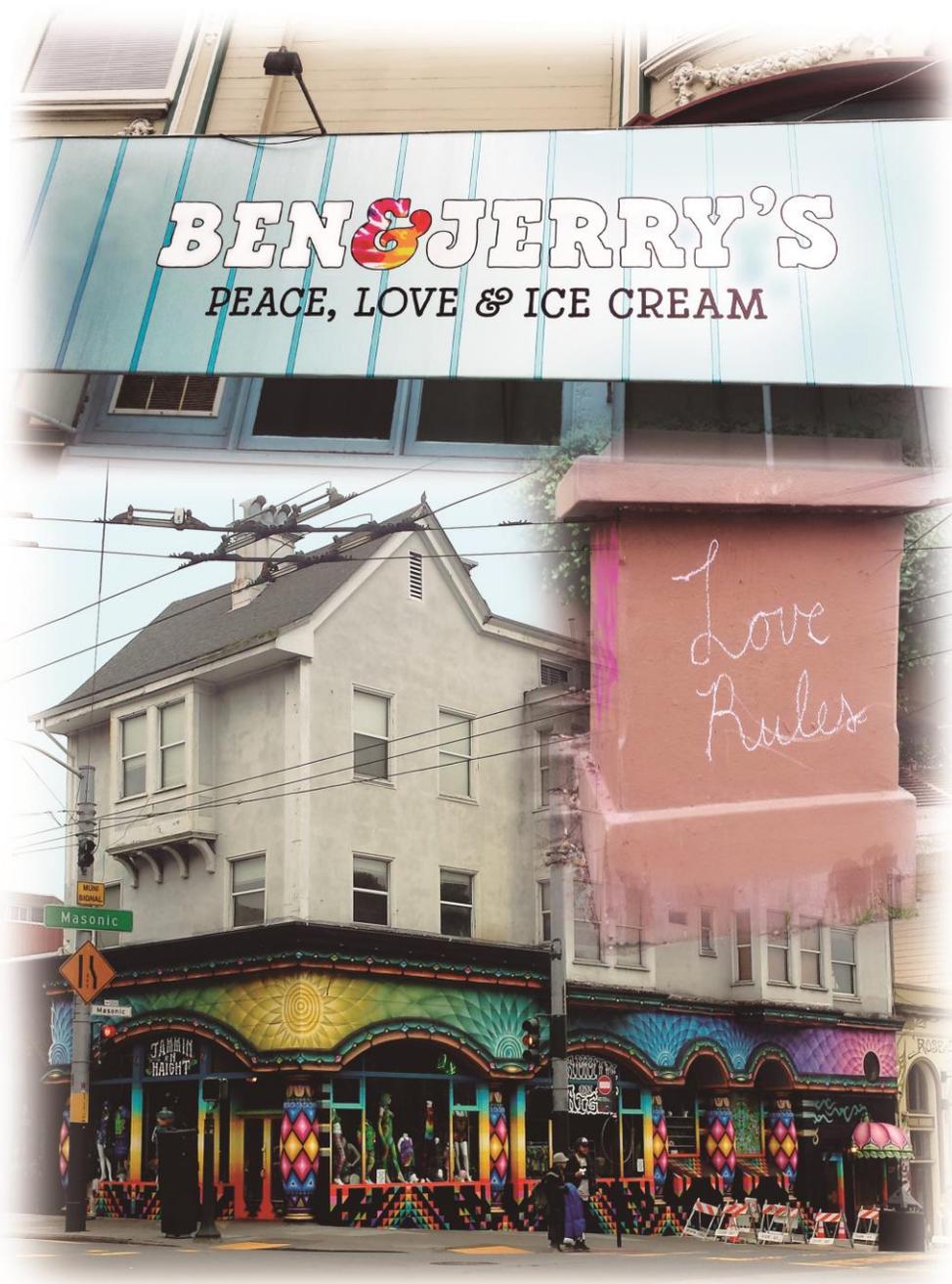
Weddady, N., Ahmari, S. (2012) *Arab Spring Dreams*. Nueva York: Palgrave Macmillan.

Wheeler, D. (2006) *The Internet In the Middle East*. Albany: State University of New York.

ANEXO A

Collage Barrio Hippie:

Haight and Ashbury- San Francisco, California



ANEXO B

Correspondencia electrónica con Paul Saffo

Cyberactivism are the tekkies.

5/13/2014

Gmail - Re: Cyberactivism are the tekkies



Christian Bogado <inverso@gmail.com>

Re: Cyberactivism are the tekkies

1 message

Paul Saffo <paul@saffo.com>
 To: Christian Bogado <inverso@gmail.com>
 Cc: Paul Saffo <paul@saffo.com>

Wed, Mar 27, 2013 at 8:52 PM

Hi Christian,

thanks for your note and for recalling my essay in Wired. I really wish that forecast had been correct, but I think I got it wrong. It is a case of allowing what I wished would happen to interfere with my judgement of what I analytically thought would happen. So I don't think I could claim that the Arab Spring is what I predicted back in 1993.

But I do think the Arab spring is a dramatic example of using the new digital media for social change. I think it is an example of the vast shift from the Mass Media order of TV/Newspapers/Cable/Movies to the new personal media order of cyberspace. the difference is that mass media made us passive -- we leaned back and watched. In contrast, personal digital media demands that we be active. for example, one can't just watch Google -- you have to first put something in in order to get something out.

I think this shift from passive media to active media is a profound change. As profound as the democratization of information caused by the advent of the printing press in the late 1400s. For example, before the printing press, the faithful only heard the bible as it was read to them by the clergy. With the printing press, they could read the bible for themselves and didn't need the clergy to do the reading.

I am not sure it is practical, but one research question I would have is whether there is a difference in media habits between the groups who are pro and anti- Arab Spring. I suspect the fundamentalists prefer old-style mass media (e.g. Muezzins preaching in mosques and singing from the minarets), while the progressives rely instead on cyberspace social media and internet cafes.

By the way, if you haven't seen it, look up the book "alif the unseen" by G. Willow Wilson. It is a great read, and very much in the tradition of cyberpunk literature like William Gibson. It and "Mr. Penumbra's 24-hour bookstore" by Robin Sloan might be useful as you put together your thesis.

best
 -P

On Mar 26, at , Christian Bogado wrote:

> From: Christian Bogado <inverso@gmail.com>
 > Subject: Cyberactivism are the tekkies
 >
 > Message:
 >
 > Hello Mr. Saffo. I'm a journalist student from the UCAB in Caracas. A few years ago I read your eulogy to cyberpunk where you stated that as the beatniks opened the way of the hippies, the cyberpunks would do the same. I'm doing my journalism thesis on this subject, and I'd like to know your opinion about it. Do you think that the Arab Spring, specially the Egyptian Revolution, is a consequence of an aesthetic (cyberpunk, the rise of the hacker as an ideal archetype) into an ethic (intelligent crowds, using digital media as a tool for social change)? I'm not trying to say it's the only or the most important reason, but could it be part of what you predicted in 1993?
 > Thank you very much in advanced for your response.
 >
 > Sincerely,
 > Christian.
 >

<https://mail.google.com/mail/u/0/?ui=2&ik=a6025a7489&view=pt&q=paul%20saffo&qs=true&search=query&th=13daf1fe5a632ed1&siml=13daf1fe5a632ed1>

1/2

5/13/2014

Gmail - Re: Cyberactivism are the tekkies

> -

> This mail is sent via contact form on Paul Saffo <http://saffo.com>

>

ANEXO C

Correspondencia electrónica con Rudy Rocker

Short email interview?

5/13/2014

Gmail - Short email Interview?



Christian Bogado <inverso@gmail.com>

Short email Interview?

2 messages

Christian Bogado <inverso@gmail.com>
 To: Rudy Rucker <rudy@rudyrucker.com>

Tue, Mar 26, 2013 at 5:59 PM

Hello Mr. Rucker,
 it's me, the venezuelan guy who couldn't meet you back in January. I'm still doing my thesis and I was hoping that maybe you could answer me through email a couple of questions, if you want.

Paul Saffo wrote for Wired in 1993 that the cyberpunk movement was dead, but that like the beatniks led to the hippies, the cyberpunks would lead to the "tekkies". My whole thesis is trying to link the cyberpunk literary movement and it's expansion through cinema with the events occurring all over the world of cyberactivism, specially in Egypt and their 2012 revolution.

So the questions would be:

1- Do you think there is anything cyberpunkish in the Arab Spring movement and the involvement of satelital communications, that is, with the world you imagined in the 80s? Specially Egypt if you know something about it. I know that the Arab Spring is a very complex thing and that tecnology is only a piece of the puzzle, but I do believe that cyberactivism is the conversion of an aesthetic into an ethic. And anarchist by definition.

2- It has been said that the generation that sent men to the moon were inspired by the works of 30s-50s science fiction writers. The engineers, scientists and technicians working for those companies read Asimov, Clark and Heinlein and were inspired by them. Do you think the same happened with the cyberpunk? I know that high level employees of companies such as Google used nicknames as "Hiro" (the protagonist in Snowcrash), and I think that your literature made "the hacker" an ideal in our modern world, modern cowboys.

3- Do you know of any contact that could give me more insight into this?

I know from your biography that you're not very interested in politics, but reading your works it's incredible the insight you had of the future we're now living.

Thank you very for reading me and I hope you're doing very good.

Sincerely,
 Christian.

--
 --

Christian Bogado M.
inverso@gmail.com
 04242747070

Rudy Rucker, Sr. <rudy@rudyrucker.com>
 To: Christian Bogado <inverso@gmail.com>

Thu, Mar 28, 2013 at 7:55 AM

Hi Chris,

hope all's well with you.

(1) I don't have any special thoughts on Arab spring. As I think I mentioned, Bruce Sterling's story "We See

<https://mail.google.com/mail/u/0/?ui=2&ik=a6025a7489&view=pt&q=rudy%40rudyrucker.com&qs=true&search=query&th=13da95b8c5d4851d&siml=13da95b8...> 1/2

5/13/2014

Gmail - Short email Interview?

Things Differently" is an interesting anticipation of Arab terrorism, although that's a different issue than Arab spring.

Regarding Arab spring and other movements, the fact is that smart phones make flash crowds much more possible, and that affects political activism everywhere. It seems hard for governments to filter or control texting

The old hacker notion of having information be free is, as you say, a subculture thing that's moved out into the wider culture.

(2) I do get emails from people who say that my novels helped inspire them to become scientists or programmers. So yes, I think cyberpunk lit showed younger kids that science and computers can be cool. The older writers like Asimov, Clarke and Heinlein showed that generation that science could be futuristic and interesting, but we showed people that it could be cool and culturally revolutionary. Asimov, Clarke and Heinlein were largely wedded to oligarchic and militaristic world views in which the society is controlled by an elite. But cyberpunk is more anarchistic, and attached to an idea where society is atomized, and individuals can affect the system.

(3) For more on these ideas you might try checking the Research site <http://www.researchpubs.com/Blog/index.php>

Also try Googling "cypherpunk" and "defcon"

[Quoted text hidden]