

# AVENTURAS LIBERTARIAS

--> UN FANZINE SOBRE LA LIBRE-CULTURA <--



# EDITORIAL

Aventuras Libertarias, nace de una iniciativa personal, aquella de querer hacer todo lo que se supone no debería hacer, como una respuesta directa a la rutina de mierda que me planta todos los días frente a una pantalla para ser uno más de los trabajadores de oficina de este país donde reina la resignación. Esta publicación es entonces una amalgama de un sin fin de referentes, noticias y demás cosas con las que me encuentro todos los días desde aquella fatídica mañana en que decidí dedicarme a hacer de la libre-cultura un estilo de vida y un campo de batalla.

Como se supone que reunir imagenes, fotos, dibujar, escribir ensayos e investigar son las cosas que no debería hacer, es por la misma razón que casi toda la edición de este fanzine fue realizada en aquella jaula que llamo trabajo , y por lo mismo es que ni siquiera pienso cobrar por la misma, mejor que sea gratis, porque en teoria, me estaban pagando mientras la hacía. Poco o nada me importa si a quienes leen esto les gusta lo que traigo para compartirles, o si les parece ridículo o poco informativo, en realidad el ejercicio del fanzinerero es en esencia un estilo de arte y expresión contracultural, que en mi caso me sirve para dejar salir todo lo que de otra manera me quedaría callado, por que mientras toda esta puta sociedad mediatizada espera que de jóvenes, salgamos de un colegio, luego pasamos por la universidad, y peor aun que luego salgamos a trabajar para engordar a una junta de accionistas, yo prefiero mejorar mi skill de AltTabeo en la oficina mientras edito estas líneas y veo que otra estupidez mamerta y copleftiva puedo meter aca.

Att:  
El que edita



# CONTENIDO

**1** Artículo principal  
Soñando con una #InternetSinChuzasDAS

**2** Pliego de exigencias  
Paro Agrario, campesino, etnico y popular

**3** Internacional  
-Operación araña  
-El caos de HeartBleed  
-Marco civil de Internet en Brasil  
-A nuestras espaldas: el Tratado Transpacífico

**4** Software Libre para pillar  
-Mixxx DJ  
-The Valentina Project  
-Pitivi free video editor

**5** Varios en la Web  
-Twitch Plays Pokemon - experimento social  
-TCG va por libre! - Juegos de Cartas Coleccionables Open Source

**6** Eventos  
-Convocatoria al 7º Lady Fest Bogotá  
-Festival de Cine Creative Commons

**7** Recordando viejas Glorias  
Frases y personajes memorables

**8** Gente PRO  
Presentando a Jon "Maddog" Hall



## \* Diseño de portada

La portada solo es una parodia de la legendaria publicación Action Comics No.1 de junio de 1938, primera aparición de Superman. Como elemento identitario, no podía faltar el R4, un oligarca y para complementar, la ardilla es creación de Matt Groening, un gran referente para este fanzine.

La British Library libero en Flickr mas de 1 millon de ilustraciones del siglo XIX, para descargarlas visitar:  
[www.flickr.com/photos/britishlibrary](http://www.flickr.com/photos/britishlibrary)

## ZONA NØØB

### Historia de la GPL

La GPL o General Public License por sus siglas en Inglés, es una una licencia de software, es decir un acuerdo contractual entre quien desarrolla un programa y quienes lo van a usar, la cual se convirtio en el pilar principal del desarrollo del movimiento del software libre pues en ella se ha ido condensado la filosofía que garantizan las libertades de uso y modificación en el caso del software. La idea detrás del desarrollo de la GPL es que se garantizar las llamadas 4 libertades básicas definen lo que entendemos como software libre:

*0. la libertad de usar el programa, con cualquier propósito.*

*1. la libertad de estudiar cómo funciona el programa y modificarlo, adaptándolo a tus necesidades.*

*2. la libertad de distribuir copias del programa, con lo cual puedes ayudar a tu prójimo.*

*3. la libertad de mejorar el programa y hacer públicas esas mejoras a los demás, de modo que toda la comunidad se beneficie.*

Y ahora... un poco de historia: La GPL ha tenido 3 versiones desde su concepción inicial

Version 1: 25 de febrero de 1989

Version 2: Junio de 1991

Version 3. 29 Junio 2007

Aquella loca y revolucionaria idea solo podía nacer de alguien como Richard Stallman, con su proyecto GNU, y posteriormente la creacion de la Free Software Foundation, darían un sustento más real al concepto del copyleft, definido en el sitio web del proyecto GNU: "copyleft es un método general para hacer que un programa sea software libre y requerir que todas las versiones modificadas y extendidas del programa sean también software libre." La licencia se puede leer en castellano aca: [www.viti.es/gnu/licenses/gpl.html](http://www.viti.es/gnu/licenses/gpl.html)

Otros links de interés:

[www.fsf.org](http://www.fsf.org) - [www.gnu.org/home.es.html](http://www.gnu.org/home.es.html)

# 1 Soñando con una #InternetSinChuzaD.A.S

La gran olla podrida que destapó en Junio de 2013 el ex trabajador de la CIA, Edward Snowden, puso en evidencia la política sistemática de espionaje y seguimiento a enemigos políticos del gobierno Estadounidense a través de la Internet. Al revelarse esta problemática que afectaba a nivel mundial a toda la comunidad internauta, fueron muchas las iniciativas de hacktivistas por presionar desde la sociedad civil a que se respetaran los derechos de la ciudadanía a la privacidad y a la libre expresión.

Colombia, no estuvo exenta de padecer los síntomas a nivel local de estas políticas gubernamentales de espionaje y de caza de brujas. Desde que en 2010 el gobierno de Juan Manuel Santos iniciará un nuevo proceso de paz con la guerrilla de las FARC en Cuba, han sido varios los enemigos a esta iniciativa que pretender poner un fin al conflicto armado que ya lleva más de 50 años, siendo principalmente un sector de la extrema derecha y el ejército que se identifica con el ex presidente Álvaro Uribe Vélez y su guerrerismo. Gracias a una investigación de la revista Semana en febrero de 2014, salió a la luz pública el caso conocido como operación "Andrómeda", el cual era todo un esquema de espionaje a través de la Internet dirigido y financiado por el Ejército Nacional y que tenía como objetivo espiar los diálogos de la Habana y a su vez hacer seguimiento a reconocidos personajes de la izquierda Colombiana.

Debido a esta seria problemática, y en coordinación con otras muchas organizaciones de hacktivistas a nivel internacional, se lanzó el 11 de febrero la campaña "The day we fight back", a nivel local "El día que dijimos basta", la cual pretendía denunciar aquellos gobiernos que espían a la población masivamente, pasando por encima de los derechos humanos en el espacio de la web y de igual manera invitaba a difundir formas de defensa contra estas prácticas. Sin embargo, causó un gran revuelo las explicaciones tanto del presidente Santos, como de su ministro de defensa, al argumentar que el hackerspace Buggly (desde el cual se llevaban a cabo las operaciones de interpretación de la operación Andrómeda) realizaba acciones totalmente lícitas enmarcadas en la llamada Ley de Inteligencia, la cual solo pretende dar un fondo legal a la vigilancia masiva del tráfico en la Internet. La repercusión de este nuevo escándalo en las FFMM tuvo como consecuencia un llamado a la comisión de Inteligencia del Senado, convocada para el 12 de febrero, donde se realizó un interrogatorio de alrededor de 60 preguntas al ministro de defensa, el cual solo se limitó a responder 5 de las mismas.

Posteriormente se dio la salida de dos generales. Con el tiempo, y como solo suele suceder en Colombia, este vergonzoso hecho quedo en el olvido del imaginario colectivo, y peor aún, en una casi total impunidad. Sin embargo estas situaciones, tristemente son los insumos que sirven para poner en evidencia la cada vez más el contradictorio discurso de los mal llamados gobiernos democráticos versus los derechos civiles y las garantías para la oposición política. Si bien estas acciones de las FFMM, y su búsqueda del enemigo interno estaban avaladas por la ley, entonces surge la necesidad de volver la mirada a la forma en la que se construye las leyes, y más aún, para que intereses sirven las mismas.

## Vigilancia masiva : ¿Necesaria y Proporcional?

Gracias a la iniciativa de la campaña internacional The day we fight back, pudo llevarse a cabo un ejercicio de construcción colectiva e internacionalista de los llamados 13 principios contra la vigilancia masiva, los cuales, tal como lo anunció la Fundación Karisma invitan a: "... hacer un llamado a los políticos para que se comprometan a defenderlos. En esta línea estaremos trabajando para insistir en que la vigilancia debe ser "necesaria y proporcional".

No es de extrañar que en una sociedad tan mediatizada como la Colombiana se siga viendo en la clase política una elite ideal para llevar a feliz término las realizaciones y necesidades de la población, ignorando a su vez las prácticas individualistas que se esconden detrás de quienes dicen representar los intereses del pueblo. Además, exigir que cualquier tipo de vigilancia sobre la población es necesaria y mas aun que deba ser proporcional, es decir, que este

correctamente regulada, es ignorar los problemas de fondo (que son de carácter estructural en una sociedad con tan altos niveles de desigualdad) y a su vez creer ingenuamente en ese sistema democrático que desde la escuela se presenta como el lo más sagrado de las sociedades modernas. Desde el pasado 14 de Marzo, una iniciativa de distintas personalidades defensoras de los derechos en la Internet, enviaron una carta al presidente Santos, pidiendo ser partícipes de la comisión de ciberseguridad, que pretende dar una revisión a la normativa existente en ese campo y a su vez actualizarla a las nuevas dinámicas que caracterizan hoy en día a la web (redes sociales, P2P, etc).

Dicha carta solo pudo llegar hasta la secretaria de presidencia, lo cual solo incrementa la preocupación de las organizaciones de que en esa comisión no se va a contar con la presencia de la sociedad civil, y aún más preocupante cuando la

misma es impulsada desde la OEA, lo cual implica una presión directa por parte del gobierno estadounidense. Lamentablemente esta historia parece tener un final predecible, tal vez no solo baste con inclinarse ante el verdugo, y solicitar que cambie su látigo por uno más suave, tal vez sea necesario exigir radicalmente garantías para la libre expresión, libre asociación y de oposición política, pues mientras no se articule esta lucha por las libertades en la web, con otras exigencias en la población, le será mucho más fácil a los gobiernos de turno dispersar y apaciguar las luchas. No se puede simplemente exigir una participación simbólica en las negociaciones, ni tampoco un regulación de una práctica tan autoritaria como la de la vigilancia masiva, cada vez más las pesadillas de George Orwell están cerca de ser una realidad, es ambiguo también pensar que todo gobierno es neutro, que la vigilancia es necesaria para "casos legítimos", después de todo son los poderosos quienes definen que es legítimo o no lo es.

Nota final: El día 6 de mayo de 2014 (9no aniversario del asesinato de Nicolás Neira, por parte del ESMAD) la fiscalía general de la nación, realizó un allanamiento a una oficina ubicada en Bogotá, la cual, al igual que la descubierta en febrero, se dedicaba a actividades ilícitas de espionaje a los participantes de los diálogos en la Habana, y tenía relaciones directas con el Centro Democrático y la campaña del candidato presidencial Oscar Iván Zuluaga, poniendo en evidencia la aún permanente presencia de mercenarios digitales al servicio del mejor postor y con total garantía de impunidad.



## MINERÍA, ENERGÍA Y RURALIDAD.

La mala gestión y el saqueo de los recursos naturales minero-energéticos afecta gravemente a la madre tierra y las comunidades rurales, genera impactos ambientales que ponen en riesgo la vida de los pueblos y la biodiversidad, persigue y criminaliza a los pequeños mineros, y solo beneficia las empresas transnacionales que se enriquecen gracias al modelo económico impulsado por el gobierno colombiano. En ese marco, reivindicamos la necesidad de construir un nuevo

modelo minero-energético basado en la soberanía nacional, el aprovechamiento planificado, el desarrollo tecnológico propio, la protección ambiental y la redistribución de los rendimientos generados por las actividades mineras y energéticas.



## CULTIVOS DE COCA, MARIHUANA Y AMAPOLA.



## DERECHOS POLÍTICOS, GARANTÍAS, VÍCTIMAS Y JUSTICIA.



Debido a la falta de reconocimiento político de los derechos de los campesinos, la insuficiente garantía de los derechos de afrocolombianos e indígenas, el alto número de violaciones a los derechos humanos, la falta de garantías para las organizaciones sociales y populares, la constante estigmatización, persecución y criminalización de quienes se movilizan para buscar una sociedad más justa y en paz, persistimos en reivindicar el respeto a nuestros derechos y en demandar las garantías mínimas para vivir en una sociedad democrática.

## DERECHOS SOCIALES.

Para los pueblos afro e indígenas y para las comunidades campesinas, la educación, salud, el trabajo, vivienda digna y la recreación serán concebidas como derechos, no como servicios, y se desarrollarán de acuerdo a las necesidades, realidades y cosmovisiones de las comunidades, con enfoque diferencial.

## TIERRAS, TERRITORIOS COLECTIVOS Y ORDENAMIENTO TERRITORIAL

El país necesita un proceso de Ordenamiento Territorial donde sean las comunidades quienes redefinan la manera como se organiza la producción, se distribuye el uso del suelo, se gobierna el suelo, y se protegen el aire, el agua, los ecosistemas estratégicos y los medios de vida de las comunidades agrarias. Ese ordenamiento apuntará a armonizar la conservación del medio natural con el aprovechamiento para la pervivencia de las comunidades agrarias.



## ECONOMÍA PROPIA CONTRA MODELO DE DESPOJO

El avance y profundización del modelo neoliberal ha generado graves perjuicios a la economía nacional, en especial a las formas de producción, comercialización y consumo propias de las comunidades campesinas, indígenas y afrocolombianas. Lo anterior ha impactado negativamente la soberanía alimentaria de los pueblos y de la nación. El libre mercado ha generado un modelo de despojo que afecta el buen vivir de las y los pequeños productores, favoreciendo los intereses de latifundistas y multinacionales del agro. Como resultado se han afectado los intereses económicos de las comunidades rurales, las prácticas culturales y de vida asociadas a estos.



La configuración actual de la relación ciudad-campo exige una respuesta inmediata y contundente por parte del movimiento social. La tradicional distinción entre la ciudad y el campo ha generado grandes problemáticas sociales y económicas donde se puede evidenciar la relación de subordinación del campo a la ciudad. En ese orden, es urgente eliminar las falsas barreras prescindibles entre ciudad y campo, para avanzar en el afianzamiento de la alianza popular a través de nuevos modelos alternativos de construcción territorial.

## RELACIÓN CAMPO - CIUDAD.

## PAZ, JUSTICIA SOCIAL Y SOLUCIÓN POLÍTICA

Las anteriores reivindicaciones y propuestas de país se constituyen como parte de la agenda de paz que impulsamos desde los movimientos agrarios, sociales y populares. Nuestra agenda de paz busca la justicia social y la vida digna en los territorios.

# INTERNACIONAL

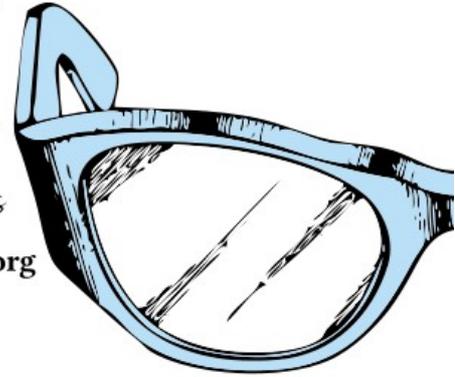


## 1 Operación Araña en el País Vasco El gran hermano te vigila

Gran estupor causó en las redes sociales, la noticia de la captura de 21 personas en varias ciudades del país vasco (estado español), las cuales fueron sindicadas de “enaltecer el terrorismo”, delito por el cual se pueden pagar hasta 2 años de cárcel. Lo más impactante de esta operación es que buscaba ser un golpe mediático y a su vez evidenciar la falta de sentido democrático para la libertad de expresión. La guardia civil española procedió con la captura de estas personas luego de identificar varias de sus publicaciones en redes sociales, las cuales “enaltecen el terrorismo” en específico al hacer referencia a la ETA (organización revolucionaria independentista vasca que anunció su dejación de armas en 2011). Su derecho a la “libre expresión” les hizo sospechosas y su identidad en la red les hizo blancos fáciles de localizar. No debe ser nada bonito que golpeen a tu puerta, luego de actualizar tu estado en Facebook o de publicar un tweet denunciando la falta de empleo y oportunidades.

Afortunadamente estas 21 personas fueron liberadas el 30 de abril del presente año, sin embargo los procesos a nivel individual siguen vigentes y la lección es clara: ten cuidado el Gran Hermano te vigila.

Más ilustraciones como esta en:  
[www.openclipart.org](http://www.openclipart.org)



## 2 El Caos de HeartBleed

Visiones apocalípticas al mejor estilo de la prensa amarillista fueron las que produjo la noticia del 1ero de abril al ser descubierto un agujero de seguridad en una librería ampliamente usada en distintas aplicaciones web y sistemas alrededor del mundo: la openSSL. Para resumir esta pieza de software es el eslabón principal que provee seguridad de nuestra información al momento de registrar nuestras credenciales en distintos sitios de la web, al igual que en algunas distribuciones de GNU/Linux. El problema es que en una de las versiones de dicho componente (1.0.1f), quedó abierta la puerta para que personas con el conocimiento necesario pudieran acceder a información de relevancia, tales como datos personales e incluso contraseñas y números de tarjetas de crédito. Tal descubrimiento, realizado por una empresa de seguridad informática y resumido en el sitio web heartbleed.com solo sirvió para traer una mala publicidad a la comunidad que desarrolla y soporta la openSSL, puesta esta es una fiel representante en la actualidad de un exitoso proyecto de software libre. Aunque posteriormente fue reparado este bache de seguridad, los medios a nivel mundial cumplieron con su labor: desinformar, alarmar a la población y de paso servir como medio para que se desconfie una vez más de los proyectos basados en software libre. En fin, nada que una actualización no arregle.



## 3 Marco civil de la Internet en Brasil

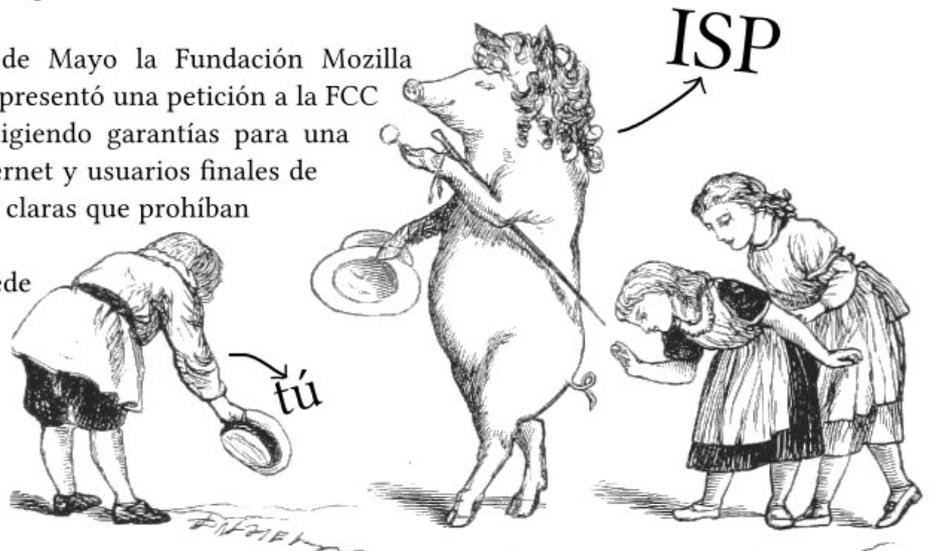
Como un ejemplo a seguir fue presentada a nivel mundial la normativa Brasileña conocida como Marco Civil de Internet, un proceso que desde 2009 se venía llevando a cabo y que tenía como objetivo defender los derechos civiles puestos en el contexto actual de la Internet.

El articulado destaca como un buen proyecto de gestión que contó con un amplio proceso de años, donde participaron las empresas proveedoras del acceso a la red, el gobierno, y la parte más importante: la sociedad civil. Es de destacar los avances en cuanto a la defensa de la neutralidad de la internet, es decir la regulación de las operadoras respecto al tráfico de ciertos contenidos que puedan favorecer a terceros y a su vez discriminar el acceso a otro tipo de recursos de la web. Esta iniciativa gubernamental contó con el apoyo de Tim Berners-Lee, considerado el inventor de la Web, el cual afirmó que siendo 2014 el año del 25 aniversario de la world wide web, no se podía tener un mejor regalo de cumpleaños que esta legislación, pionera en su género.

Por otra parte, en Estados Unidos el 6 de Mayo la Fundación Mozilla (desarrolladora del explorador web Firefox) presentó una petición a la FCC (Comisión Federal de Comunicaciones), exigiendo garantías para una relación más clara entre proveedores de internet y usuarios finales de la misma, exigiendo “la adopción de normas claras que prohíban el bloqueo y la discriminación online”.

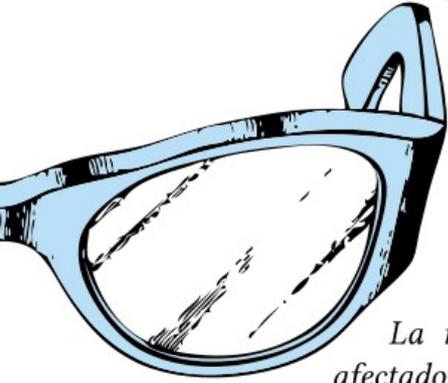
Una traducción no oficial del articulado puede encontrarse en

[www.congresointeractivo.org/  
traduccin-al-castellano-del-marco-  
civil-de-internet-de-brasil](http://www.congresointeractivo.org/traduccin-al-castellano-del-marco-civil-de-internet-de-brasil)



# 4 Negociando a nuestras espaldas: EL TRATADO TRANSPACÍFICO

El acuerdo o Tratado TransPacífico (TPP) no es más que otro TLC, que se viene negociando desde 2010, actualmente involucra a las siguientes naciones: Estados Unidos, Japón, Australia, Nueva Zelanda, Malasia, Brunei, Singapur, Vietnam, Canadá, y los latinoamericanos México, Perú y Chile. Sin embargo se conoce que Colombia, Costa Rica y Japón también pueden ser potenciales adherentes a este tratado, el cual se ha caracterizado por la negociación a espaldas de la ciudadanía de cada país, y que vulnera los derechos humanos en la internet, y del acceso al conocimiento y la cultura entre otros.



En latinoamerica el sitio web **tppabierto.net** esta adelantando una campaña de difusión de este tratado tan problematico, lo siguiente es tomado de ese sitio:

*La negociación del TPP es secreta, de espalda a la comunidad de los países afectados. En febrero del 2011, se filtró el capítulo de propiedad intelectual que ha impuesto Estados Unidos al resto de los países, lo que ha generado alerta mundial respecto a diversos temas, como:*

**Limitación a Derechos Humanos en Internet.  
Obstáculos al acceso a medicamentos genéricos.  
Obstáculos al acceso al conocimiento y la cultura.**

## **Nuestros derechos digitales:**

*El TPP busca convertir a los proveedores de acceso a Internet en los responsables de censurar contenidos unilateralmente, sin intervención de un organismo superior, como el poder judicial, que garantice nuestros derechos.*

*Además, busca endurecer las sanciones a las infracciones del derecho de autor, penalizándola con multas, desconexión de Internet y hasta cárcel. Prácticas hoy comunes, como postearle un video a un amigo, podrían desaparecer, cambiando por completo el modo en que Internet se ha convertido en una herramienta vital para nuestras vidas. Pero también hay amenazas a tus datos personales. Como explican en el comunicado público de organizaciones reunidas en torno al Foro Activismo de los Consumidores en la Sociedad de la Información, el TPP propone adoptar y fortalecer las problemáticas reglas de privacidad transfronterizas de la APEC, que se desarrollaron sin participación adecuada de las organizaciones de consumidores ni grupos dedicados al tema de la privacidad. Estas normas establecen un proceso simplificado para el intercambio de información privada de los consumidores a través de las fronteras, posiblemente hacia países donde la protección de la privacidad es mucho más floja.*

## **Nuestro derecho a la cultura**

*El TPP hará que el acceso a música, películas, libros y conocimiento en general sea mucho más difícil y caro.*

*Medidas como la extensión del plazo protección a los derechos de autor a 90 años, significa que habrá que esperar casi el doble para que una creación entre al dominio público y sea usada por todos los ciudadanos sin necesidad de pedir permiso a los titulares de los derechos. Mientras que el endurecimiento de las sanciones contra la infracción al derecho de autor, hará que la cantidad de material cultural disponible en Internet disminuya drásticamente.*

*A lo anterior se suma la prohibición de las importaciones paralelas, lo que significaría perder la posibilidad de comprar más barato en Internet. Como consecuencia de todo lo anterior, la cultura se convierte en un bien prohibitivo.*



*¿Que hacer?*

Puedes apoyar la campaña difundida por la ONG Derechos Digitales en **tppabierto.net** firmando la siguiente petición:



**[www.change.org/es-LA/peticiones/detengan-las-negociaciones-del-tpp-y-abran-el-acuerdo-al-debate-publico](http://www.change.org/es-LA/peticiones/detengan-las-negociaciones-del-tpp-y-abran-el-acuerdo-al-debate-publico)**



# SOFTWARE LIBRE

## RECOMENDADOS

### \* MIXXX

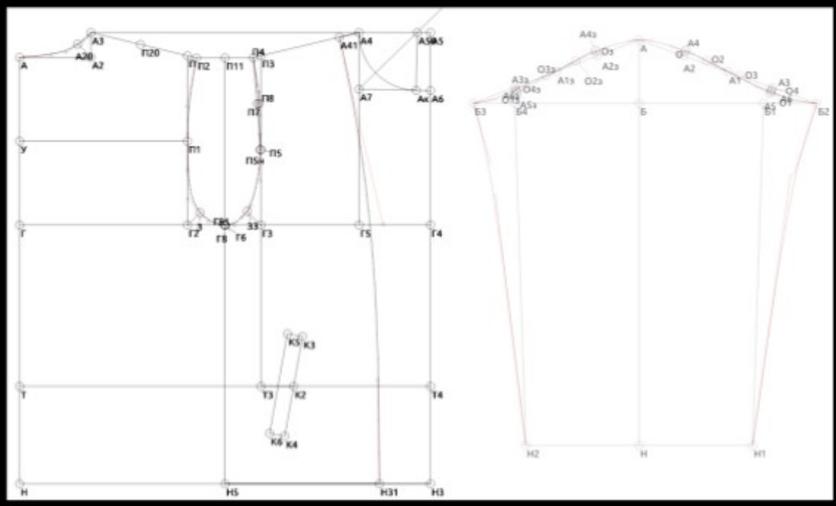
Al fin llego el dia en que producto de varios años de desarrollo se puede decir que existe una buena opción de software libre para el uso profesional de DJ's. Mixxx es un proyecto robusto , bien presentado y funcional, multiplataforma (GNU, Windows, Mac) que esta a la par de productos comerciales de su tipo. Dentro de sus características principales esta la del auto DJ, el dual-deck con vinilos, el streaming en vivo y el soporte de una gran cantidad de controladores MIDI profesionales, en resumen es toda una pieza de software que fue participante del Google Summer of Code en el año 2013. Mixxx esta bajo la licencia GPLv2.

Su sitio oficial es: [www.mixxx.org](http://www.mixxx.org)



*interfaz dual-deck de mixxx*

### \* THE VALENTINA PROJECT



*patrones de ropa diseñados con Valentina*

Pocas veces se dan acercamientos entre disciplinas tan distintas, pero pasa. El proyecto Valentina ( uno más de esos proyectos de software libre bautizado con el nombre de alguna chica) es una aplicación que acerca al diseño de modas con el diseño asistido por computador (CAD). Seleccionado como proyecto participante del Google Summer of Code de 2014. Valentina tiene como objetivo convertirse en una herramienta util para el diseño de patrones de corte para ropa, al igual que Mixxx es multiplataforma, fue desarrollado en Rusia.

Sitio web: [valentinaproject.bitbucket.org](http://valentinaproject.bitbucket.org)

### \* PITIVI

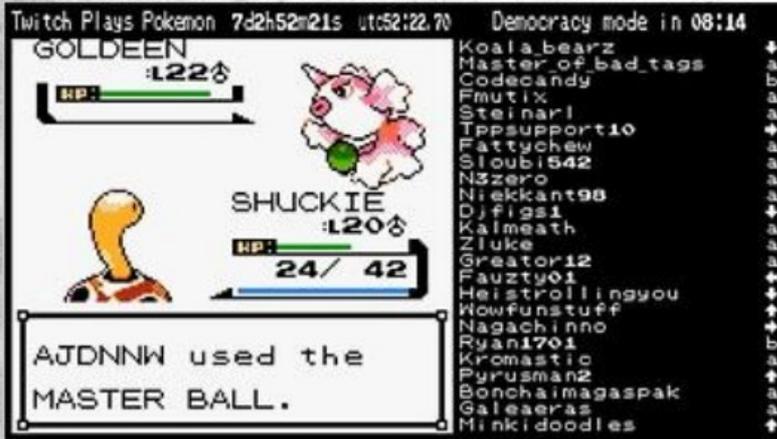


No se podria decir que Pitivi es un producto ya disponible, pues ni siquiera ha sido lanzada su versión 1.0, pero si se puede decir que promete ser uno de los editores de vídeo no lineal, libres más esperados de los últimos años y que merece la pena no perderle el rastro. Con un tiempo de desarrollo de casi 10 años, este proyecto nacido en Francia se plantea para el 2014 recaudar 100.000 euros producto de donaciones y mantener la promesa de ser el "Editor de video profesional del pueblo". El desarrollo va en firme y tal parece que para 2015 se podrá con una competencia libre en el campo de la edición de video profesional, el cual está licenciado bajo la LGPL. Para muestras de videos realizados y la descarga de la version 0.93 de Pitivi puedes visitar el sitio: [www.pitivi.org](http://www.pitivi.org)





# VARIOS EN LA WEB



## Twitch Plays Pokemon - El caos como experimento social

Desde el 12 de Febrero de 2014, se dio inicio a un experimento de colaboración por la web en el sitio de streaming Twitch, la idea consiste en que por medio de instrucciones de teclado ingresadas en un simple chat se puede controlar las acciones de red, protagonista de la primer edición del popular juego de Gameboy, Pokemon Red. Como era de esperarse este experimento tuvo una gran acogida y fue ampliamente difundido, dado que ha puesto en evidencia que la cooperación de una comunidad, y el sentido común se pueden dar aun en en situaciones donde al parecer reina el caos.

La acumulacion de acciones erráticas (flecha arriba, boton B, boton A, etc) de los más de 60 millones de participantes que hasta la fecha ha tenido el experimento, ha sido un gran foco no solo de entretenimiento sino de análisis. Como dinámica organizativa del juego, se cuenta con dos modos: Anarchy y Democracy, siendo este último modo aquel

donde se realiza una votación masiva donde los jugadores deciden por mayoría que acción llevar a cabo, y por otra parte Anarchy, es un modo que hace un uso erróneo del término Anarquía, pues para el experimento significa que todo siga en el caos que es usual, en contravía de la definición correcta de Anarquía, como aquel estado situacional de la sociedad donde sin necesidad de leyes o estados se vive en armonía.

Dejando los análisis políticos de lado Twitch Plays Pokemon, ha traído consigo la generación de historias propias creadas por la comunidad y un sin fin de situaciones cómicas. A la fecha se han terminado 4 generaciones de juegos de Pokemon, donde cada una se ha completado en un promedio acumulado de 12 días por corrida, para un juego que por lo general se completa en tan solo 12 u 8 horas.

Para estar al tanto de la transmisión visitar : [www.twitch.tv/twitchplayspokemon](http://www.twitch.tv/twitchplayspokemon)

## TCG va por libre! - Juegos de Cartas Coleccionables Open Source

En el competitivo mundo de los TCG (Trading Card Games) resaltan dos grandes franquicias, Magic: The Gathering y Yu Gi Oh!, sin embargo estas se caracterizan porque son producto de un mercado cerrado y en función del lucro. Como respuesta a una necesidad de que la diversion que traen este tipo de juegos, no debería estar ligada a la capacidad adquisitiva, la comunidad del copyleft tiene un par de cartas bajo la manga, a continuación presentamos tres proyectos, distintos (muy distintos) en esencia pero que pretenden liberar de las garras corporativas la diversion de los TCG's.



### WTACTICS

Es un proyecto aún inconcluso pero funcional, que pretende desarrollar todo un sistema de juego donde cada aspecto sea libre, es decir, tanto sus ilustraciones licenciadas bajo creative commons, así como las descripciones de las cartas, y las reglas del juego, son libres a toda modificación. En su sitio web se pueden descargar las cartas para imprimirlas, así como también se puede ser participe del proyecto, contribuir a la creación de nuevas cartas, reglas, historias, etc. Wtactis es la excusa perfecta para acercar a entusiastas de juegos de cartas coleccionables y artistas gráficos para que se de una sinergia libre.

**Desventaja:** Aún no existe una gran cantidad de cartas, pero el proyecto es uno de los más prometedores en su género, vale la pena ver como evoluciona en los años venideros.

Sitio Web: [wtactics.org](http://wtactics.org)

### PHYLO

Sorprendido por el hecho innegable de que hoy en día los niños saben más de los casi 750 Pokemon que de los animales de su propio planeta, el profesor de Biología Molecular David Ng, decidió iniciar el Proyecto Phylo el cual propende por educar a los niños desde los 8 años sobre la biodiversidad y los peligros que la amenazan. Este proyecto, cándido e innovador, esta desarrollado totalmente en la filosofía del copyleft, tanto su asequibilidad como su jugabilidad son fáciles, se puede descargar en PDF un paquete para principiantes, imprimirlo y empezar a aprender. De igual manera también se pueden crear cartas DIY (Do It Yourself), personalizarlas y usarlas.

**Desventaja:** Aunque es totalmente abierto, barato y hasta auspiciado por el Museo de la Biodiversidad de la Universidad de British Columbia, su público objetivo es muy limitado, y puede no llegar a ser divertido, pues ya sabemos que una ballena, un tigre o un venado no tienen nada de poderes mágicos.

Sitio Web: [phylogame.org](http://phylogame.org)



# 1 festival de cine

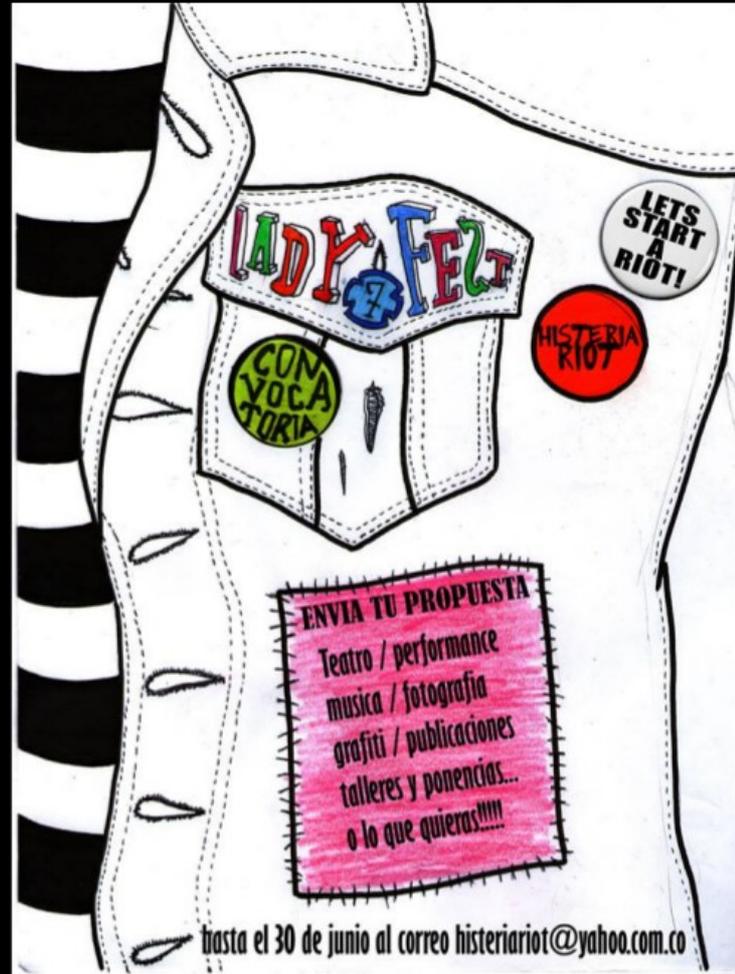
creative commons Bogotá ★ ★ ★ ★ ★

NUEVAS NARRACIONES para  
MÚLTIPLES PANTALLAS

24 al 28  
de septiembre  
de 2014



# EVENTOS



hasta el 30 de junio al correo [histeriarriot@yahoo.com.co](mailto:histeriarriot@yahoo.com.co)

Mas información en: [facebook.com/histeria.riot](https://facebook.com/histeria.riot)

*Mecha*  
PUBLICACIÓN LIBERTARIA AUTOGESTIONADA

**PUNTOS PERMANENTES DE DISTRIBUCIÓN:**  
- Bogotá -

- Valija de Fuego - Calle 45 No 20-45
- Librería Roji Negro - Kra. 19# 43 25
- Amuleto Tienda - Kra 9 # 57-69
- Casetas de distribución:
  - Kra 7 con Calle 23 (Frente al C.C. Terraza Pasteur)
  - Kra 7 con Calle 18. (Frente a la placa de Nicolás Neira)

[mechalibertaria.blogspot.com/p/publicaciones.html](http://mechalibertaria.blogspot.com/p/publicaciones.html)

# RADIO DESPERTAR LIBERTARIO



VOCES LIBERTARIAS  
CONSTRUYENDO  
PODER POPULAR

Todos los Domingos 7Pm solo por:

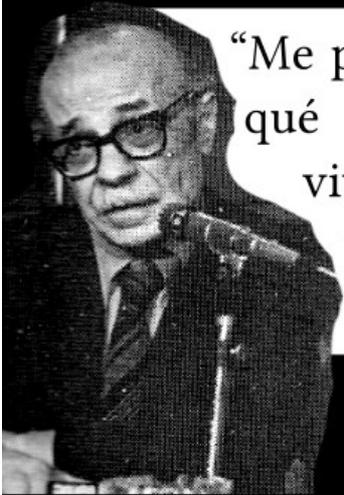
[www.despertarlibertario.com.co](http://www.despertarlibertario.com.co)

Organiza **ARMADILLO MEDIA**  
AUDIOVISUALES & MEDIOS DIGITALES

Con el apoyo de

★ ★ ★ ★ ★ <http://festiaudiovisual.cc> ★ ★ ★ ★ ★

# Recordando viejas Glorias



“Me pregunto en qué clase de sociedad vivimos, qué democracia tenemos donde los corruptos viven en la impunidad, y al hambre de los pueblos se la considera subversiva. (Antes del fin, 1999).” - Ernesto Sabato

“¿Por qué aprendemos a temer el terrorismo pero no al racismo, o al sexismo/machismo, o la homofobia?” -

Angela Davis



## GENTE PRO: JON “MADDOG” HALL

Nacido el 7 de agosto de 1950 en la ciudad de Baltimore, Maryland, USA, Jon “Maddog” Hall, con sus 63 años es en la actualidad una de las leyendas y principales evangelizadores de la filosofía del Software Libre, muy a la par de personajes como Richard Stallman o Linus Torvalds.

Su interés por la tecnología lo llevó a estudiar una Licenciatura en Comercio e Ingeniería en la Universidad de Drexel, y posteriormente una Maestría en Ciencias de la Computación. A lo largo de su carrera profesional trabajó para distintas empresas del sector tecnológico, hasta que en 1994 asombrado por el recién nacido proyecto Linux, decidió involucrarse en el mundo del software libre, desenvolviéndose estupendamente en el campo de la enseñanza y en la evangelización sobre el uso de Linux en el sector empresarial, insistiendo en que se puede hacer dinero y ahorrar dinero usando plataformas libres. Con el tiempo adquirió fama dentro del gremio de la tecnología como consultor para empresas y gobiernos respecto a los beneficios de implementar políticas sobre el uso del software libre, razón por la cual creó en 1998 junto a otros colegas la Open Source Initiative, iniciativa que pretende acercar el sector empresarial con la idea de proyectos de código abierto productivos, también ha publicado un libro: “Linux para dummies”.

Actualmente se desempeña como presidente y director ejecutivo de Linux International, se dedica a viajar por todo el mundo, dando a conocer las bondades del software libre y a su vez siendo partícipe de espacios de encuentro tales como los Campus Party desde 2008. Estuvo de visita por Colombia, en la ciudad de Tunja para febrero del año 2013, participando en algunas conferencias. En esa ocasión le dijo al periódico El Universal: “Cuando hablo con la gente de negocios, no les digo lo maravilloso que es manejar códigos fuentes, lo que les cuento, cuando van a adquirir este sistema, es lo bien que funciona”. Como dato curioso en 2012, en homenaje de los 100 años del natalicio del Matemático Inglés Alan Turing, Jon admitió públicamente su homosexualidad.



# TODO ES UNA COPIA

DE LA COPIA - DE LA COPIA



BY

NC