



Portada: *Pubertad*, óleo de Edvard Munch

ÍCONOS

REVISTA DE FLACSO - ECUADOR

Nº 8. Junio - Agosto, 1999

Los artículos que se publican en la revista son de exclusiva responsabilidad de sus autores, no reflejan necesariamente el pensamiento de ÍCONOS

DIRECTOR FLACSO-ECUADOR
ARQ. FERNANDO CARRIÓN

EDITOR ÍCONOS
FELIPE BURBANO DE LARA

CO-EDITOR ÍCONOS
SEBASTIÁN MANTILLA BACA

CONSEJO EDITORIAL

HANS ULRICH BUNGER
FERNANDO CARRIÓN
MARIA FERNANDA ESPINOSA
CORNELIO MARCHAN
FELIPE BURBANO DE LARA

PRODUCCION: FLACSO- ECUADOR
DISEÑO: K&T Editores Gráficos
IMPRESION: Edimpres S.A.

FLACSO ECUADOR

Dirección: Av. Ulpiano Páez
118 y Patria
Teléfonos: 232-029
232-030 / 232-031 / 232-032
Fax: 566-139
E-Mail: coords2@hoy.net

ÍCONOS agradece el auspicio de ILDIS y Fundación ESQUEL

INDICE

ACTUALIDAD

Democracia y economía
PABLO ANDRADE 3

La nueva ruralidad en el Ecuador
LUCIANO MARTINEZ 12

Entre piratas y fantasmas
GALO CEVALLOS 20

DESCENTRALIZACION



La descentralización y el sistema político
JORGE LEON 27

Descentralización y relaciones intergubernamentales en Europa
JONAS FRANK 38

JOVENES

Bellos pero irresponsables
NORMA ALEJANDRA MALUF 47

De malestares en la cultura, adicciones y jóvenes
MAURO CERVINO 58

FRONTERAS



Cuba, la dignidad y la izquierda latinoamericana
MARC SAINT - UPERY 69

DIALOGOS

Estado y política en la Europa de fin de milenio: entrevista a Ludolfo Paramio
AUGUSTO BARRERA 77

ENSAYO



Frontera étnica y masculinidades en el ejercicio del gobierno local
FERNANDO LARREA 87

ILDIS

25 años de aportes a las ciencias sociales 103

RESENAS

Reseñas bibliográficas:
- Modernidad y identidad
- La ciudad, escenario de comunicación 117

Entre piratas y fantasmas (ciberespacio y contracultura)

"Cuando navegamos sobre las llanuras azuladas, nuestras almas y nuestros pensamientos se hallan tan libres como el Océano. Tan lejos cuanto los vientos puedan llevarnos, y en todas partes donde espuman las olas encontramos nuestro imperio y nuestra patria. Ved, pues, nuestros estados; ningún límite los circunda. Nuestro pabellón es el cetro al que todas las naciones obedecen. En nuestra vida agitada pasamos con igual alegría de la fatiga al reposo y del reposo a la fatiga. ¿Quién será capaz de poder explicar la dicha de esta alternativa? ¿Serás tú, esclavo enervado, tú que te sentirás desfallecer sobre la olas furiosas? ¿Tú, magnate orgulloso, sumergido en los deleites y en la indolencia, y para quién el sueño no ofrece dulzuras, ni el placer encantos? ¡Ah!, conviene más bien al mortal audaz que confió su fortuna a los peligros del mar, a él es solo a quien pertenece el descubrir los latidos del corazón y los transportes de los hombres que posan su vida en recorrer la inmensidad de los mares. ¡El podrá decir cuanto apreciamos que llegue el día del combate!, ¡con que ardor buscamos el peligro que espanta y hace huir al cobarde!, ¡y de que modo las empresas en las que queda vencido el temor despiertan la esperanza y el valor en nuestros corazones!

Lord Byron

("El Corsario", Canto primero)



Controla su cuerpo amplificado
sus Ojos láser y su Tercera mano
en la performance Structure, Substancia
© Stelarc. Foto: Polixeni Papapetrou

Galo Cevallos Rueda.

El sábado 12 de septiembre de 1998 todos los visitantes de la página Web del New York Times se encontraron con una sorpresa: la primera página del periódico había sido modificada, la información diaria no existía, o más bien existía, pero no era la información. Sin embargo, ¿cómo entender que lo que aparece en la primera página de uno de los principales periódicos del mundo no sea realmente una noticia? Desde esa lógica lo aparecido aquel día de septiembre, sí era una noticia. Lo paradójico de esa noticia es que no fue hecha ni redactada por los periodistas o editores del diario; la página parecía haber sido modificada por un fantasma. La página realmente había sido modificada por los famosos hackers (los piratas de sistemas). La página sobre la cual debían estar asentadas las principales noticias del mundo, estaba llena de procacidades, que en definitiva reclamaban la liberación de "El Cóndor", como se hace llamar Kevin Mitnick, uno de los más famosos piratas, que hacia un año había sido apresado por el FBI.

La fama de Mitnick no es casual. A los 16 años de edad realizó una primera versión de "Juegos de Guerra", al haber ingresado en las computadoras centrales del Comando de Defensa Aérea de los Estados Unidos; de ahí a un switch de una compañía de teléfonos, que le permitió ingresar en los sistemas de una compañía de computadoras, a los que destruyó, solo fue un paso.

ZONAS AUTONOMAS

En el número 5 de la revista *Mondo*, revista californiana de la Universidad de Berkeley dedicada a la cibercultura, el filósofo Hakim Bey describe lo que califica como "zonas autónomas temporales", consideradas como "efímeras utopías", en las que la libido colectiva de las "sociedades represoras" se podría liberar brevemente. Estas "zonas autónomas temporales o ZAT", "no se oponen directamente al estado sino que es una operación guerrillera que libera una zona de tierra, de tiempo o de la imaginación y que se disuelve sólo para volver a formarse en otro lugar antes de que el estado pueda aplastarla". Se podría poner de ejemplo de un ZAT a una fiesta "en la que por una noche se alcanza una república de deseos saciados. ¿No deberíamos confesarnos que la política de esa noche tiene más entidad y más fuerza para nosotros que, por ejemplo, la de todo el gobierno de los Estados Unidos?"

En 1995, después de despistar sistemáticamente a los agentes del FBI, luego de haber penetrado en las computadoras del Pentágono, "El Cóndor", fue acusado del robo de 20 mil números de tarjetas de crédito. Luego de este hecho, y de haber molestado al ordenador de Tsutomu Shimomura, un capo de seguridad informática, de origen japonés, fue localizado a través de un teléfono celular y apresado. Después de su detención Shimomura dijo: "no es de caballeros revisar el mail de otros".

No es la primera vez que los piratas de sistemas allanan algún sistema de seguridad. Lo interesante de haber ingresado a la página Web del New York Times, está en la condición, o no, informativa de lo presentado por los piratas en aquella ocasión. Si, es una noticia por estar en un periódico, pero no es una noticia real, es una noticia virtual, es esa la exigencia de una noticia en un espacio que no es espacio, en un espacio que no es físico, sino virtual.

Precisamente en ese nivel se encuentran las sociedades actuales, a través de la tecnología cibernética. Estas nuevas tecnologías han creado nuevos espacios de información y como toda información, ella reposa en archivos. El internet es el nuevo archivador de la información.

La palabra archivo viene del griego *arkhé*, que nombra a la vez el comienzo y el mandato. Comienzo, lugar donde se inicia, lugar donde se archiva; precisamente evoca aquel lugar, quizás el lugar primero, incluso de los tiempos, el lugar antes del cual ese lugar no existía, el lugar de los comienzos. Se plantea entonces una doble relación del comienzo, como comienzo histórico y físico, y como comienzo nominológico: quién nombra, quien crea. El uno es el lugar ontológico, el lugar del ser; la casa del ser, es en ese lugar donde el ser habita, y se presenta con su lenguaje. El momento ontológico revela la condición de lenguaje, el lugar del lenguaje o el lenguaje como lugar; que es a su vez el segundo comienzo, creador del lenguaje, el comienzo sin lugar, que nombra el lugar, que lo crea, voz que nombra: el "lugar" de los dioses.

El comienzo también es el principio, la cabeza, el lugar primero. La cabeza es el principio del mandato, de la ley, del ordenamiento en el propio lenguaje, en el propio código que es creado.

El archivo, así, se presenta en un lugar (como lenguaje) y como una ley (también como lenguaje) que le da orden. Los archivos de internet también juegan dentro de esta lógica, funcionan de acuerdo a principios (léase comienzos), que lo configuran. Ocupan un lugar, un topos, que está envuelto con un lenguaje, con un nombrar, nomos.

El *arkhé*, el principio griego, reposa en el *arkheion*, el lugar, el domicilio, la residencia en la que los arcontes guardaban aquellos principios, era el lugar del archivo por antonomasia. El archivo se construye entonces desde un principio toponomológico, el lugar donde ellos reposan y la palabra que asigna su ley, su mandato.

Nos interesa resaltar estas figuras lingüísticas y etimológicas, por que ellas muestran la naturaleza misma de la constitución de los archivos; constitución que, vale aclarar, es general a toda forma de archivo.

El internet, que como todos sabemos, es una creación del Pentágono, se nos ha intentado vender como el espacio abierto de la información. Como el lugar donde la información recorre libre, en donde el único espacio es el espacio de lo abierto, de lo no cerrado, de lo no guardado, en definitiva, de lo no archivado, un no-lugar-archivo. Sin embargo su realidad es otra. El internet es un nuevo archivo, es decir, que el mismo contiene la relación de comienzo (topológico u ontológico) y de principio (nominológico: ley, orden).

El internet tiene un espacio, y dentro de él espacios cerrados. Estos espacios cerrados, el *arkheion*, es lugar privado, la casa, el hogar, la residencia de una información que no es desde el principio abierta. Es una falsedad la libre información dentro del internet, existen prohibiciones al libre acceso a la pornografía, existen restricciones para el libre ingreso a informaciones de seguridad nacional o estatal. Todas ellas tienen códigos determinados de acceso; ciertamente, un lenguaje de acceso.

Los piratas de sistemas, son quienes trastocan esta realidad prohibitiva de éste nuevo archivador. Ellos ingresan rompiendo las puertas privadas de la residencia donde reposa la información, revelando su código, su lenguaje,



su ley, y hacen de la información un verdadero espacio público. Los piratas de sistemas son quienes, a propósito de su "delito de curiosidad", como relatan sus manifiestos, vuelcan las cerraduras de la información y la desnudan, son ellos los que hacen del internet el verdadero espacio de la libre información. Pero no solo tienen intenciones de romper las barreras y develar la información, sino que incluso utilizan esa información en contra de los propios sistemas que la han creado, su actitud es subversiva, su actitud

es la de un guerrillero cibernético, y así lo confiesan: "¡Los piratas son guerrilleros que mantienen vivo el *sueño!*"

Subrayo *sueño*, por que en él se encuentra una figura psicológica. La psiquis es también un lugar de archivo, la psiquis es memoria y los archivos guardan información que es en sí misma memoria de... . Esta memoria se constituye por una dualidad, la una que reprime su libre flujo y la otra que libera esa energía, que la deja fluir. Esta dualidad que para el psicoanálisis se presenta como pulsiones tienen por naturaleza dos tareas: *conservar y destruir*. La *pulsión de conservación* sería la pulsión de la memoria, la pulsión del archivo, la que guarda esa memoria y no le deja fluir, la que reprime, encierra la información, el saber. Pero a la vez esta pulsión coexiste con su lado negativo, con su lado oscuro: la *pulsión de destrucción o de muerte*. Es decir, que el archivo se constituye como pulsión de conservación manifiesta, pero que deja en estado latente la pulsión de muerte.

En los archivos de internet, la pulsión de muerte la realizan los piratas de sistemas, son ellos los que acceden al centro mismo de la memoria, la decodifican y destruyen lo que hace de esa psiquis cibernética un lugar de encierro.

La cultura en sí misma es esa pulsión de con-

servación (léase *El malestar en la cultura* de Sigmund Freud), ella se configura como conservación y reprime a la naturaleza que es destrucción *per se*, que es muerte. Es así como los piratas de sistemas se convierten en una contracultura de la cibercultura. Ellos muestran la naturaleza violenta de la información.

La información es violenta, ella ha sido construida a partir de las demandas de los sistemas militares de los estados; al respecto Paul Virilio dice:

"Nacido de las guerras civiles o internacionales y de la logística de los ejércitos, el moderno complejo informacional conserva de ellas, solapadamente, los atributos homicidas". (1)

Los piratas de ésta manera tienen su propio ejército dentro del complejo militar informativo, un ejército revolucionario. Los piratas son el proletariado, el tantas veces mencionado en el Manifiesto del Partido Comunista de Marx, ellos se sienten reconocidos en él. Sus manifiestos son inspirados en él: "Piratas de todo el mundo uníos", dice uno de ellos.

Y es que los piratas, como lo señalábamos antes, no sólo liberan la información, sino que destruyen los centros donde ella se configura, destruyen a la tecnología, que es en la actualidad el rostro más perverso y más feliz de las sociedades del capitalismo tardío.

Su lucha es importante en la estricta medida en la que Marx hablaba de la lucha en contra del capitalismo: lucha desde él mismo, utilizando su propia maquinaria (o también desutilizándola). Las máquinas cibernéticas, de aquí a unos treinta años, gobernarán todos los mecanismos de información, y es desde esos mismos mecanismos que hay que hacerles frente.

Los hackers, dice Antulio Sánchez, "[u]tilizan los instrumentos de poder para atacar el poder, se acercan a la meditación y a un conjunto de perspectivas místicas como una posibilidad de reintegrar las eventualidades mágicas, para oponerse a la lógica de control de la misma modernidad y la de los detentadores del capital y el poder. Los hackers con su accionar cuestionan y se rebelan a un modelo determinista movido por la alta tecnología, y amparado en la ideología del cientificismo que sostiene: 'el conocimiento es el único sentido verdadero, todos los problemas y situaciones deben enfocarse en forma científica'. Los hackers son una mezcla de autodidactas; hermanan la música, lo místico, los reventones y la anarquía con el interés de fracturar la lógica modernista; paradójica-

mente la mayor parte de su lucha es efectuada a partir de los instrumentos que la modernidad ha creado, y se pliegan a ella con el fin de demandar su democratización" (*La contra cultura del los hackers*, texto obtenido del Internet).

Los piratas de sistemas son la pulsión de muerte del archivo ciberespacial de internet. Esta pulsión destructiva, aniquiladora, los hace aparecer como los representantes de la muerte misma, como muertos, como espíritus que navegan entre "las olas furiosas". Los piratas no están en un solo lugar, están en todos y en ninguno, pero siempre están al acecho, están ahí y nadie los puede ver; son fantasmales, son el fantasma que acecha el ciberespacio y como todo figura espectral nos ven sin ser vistos. Este es el *efecto visera*, del que habla Derrida, poder mirar sin ser visto. El asedio también es la forma de entrar en *aquel lugar* del archivo y estar en él sin ocuparlo. Son un cuerpo sin cuerpo, un cuerpo desmaterializado, que no ocupa lugar, que migra, como migra el propio conocimiento que ellos abren en su allanamiento a las restricciones de los archivos cibernéticos.

Así el espectro (re)aparece, él no estaba aquí, él es pasado, porque es muerte, pero también es porvenir, porque será un (re)aparecido o porque reaparecerá en un futuro muy próximo.

Los piratas son como fantasmas, siempre al acecho, están ahí como espíritus que nunca se pensó volver a ver, pero (re)aparecen mágicamente como en una fantasía.

Así expresa el canto épico de Lord Byron, el pirata es un espíritu que hace temblar, pues muestra a la muerte misma, (re)encarnada en un cuerpo sin cuerpo, (re)aparecida:

LA ETICA DEL HACKER

1. El acceso a los ordenadores y a cualquier cosa que te pueda enseñar cómo funciona el mundo debería ser ilimitado y total. Toda la información debería ser gratuita.

3. Desconfía de la autoridad. Promueve la descentralización.

4. Los hackers deberían ser juzgados por sus "hacks", no por criterios extraños como calificaciones académicas, edad, raza o posición.

5. Puedes crear arte y belleza en un ordenador, aunque se aparte de la belleza en su sentido tradicional.

6. Los ordenadores pueden mejorar tu vida. Si sabes cómo pedirselo, el ordenador lo hará.

Este hombre, dice Byron al referirse al pirata Conrado, héroe de su poema, que siempre está rodeado de la soledad y del misterio, a quién apenas se le ve sonreír; una persona cuyo nombre hace temblar a los más atrevidos... y que imprime la palidez en sus mentes atezadas, sabe gobernar sus almas con el arte de la superioridad que alucina dirige y atemoriza al vulgo. (2)

Apenas se lo ve, dice Byron. Conrado es el pirata, el corsario, que es como un fantasma: "*apenas se lo ve sonreír*". No es la imagen clara del cuerpo, es el cuerpo descorporeizado de un (re)aparecido, apenas, es decir casi, no es el cuerpo sino el casi-cuerpo, no es la anulación absoluta, es un *apenas*, nunca se lo verá del todo, de cuerpo entero, sino solamente partes evanescentes. Es así que el pirata-fantasma "*hace temblar a los más atrevidos*", la imagen sin cuerpo del fantasma siempre causa temor, como temblor causa en Europa el fantasma del comunismo, del que habla el *Manifiesto...* de Marx. Hace temblar ya que tiene un poder: *el poder mágico de un espíritu que piensa*, dice Byron.

El pirata, como un fantasma, así como aparece se desvanece, desaparece; se muestra y se oculta, viene y va, haciendo temblar al poder. Conrado así lo confiesa a su amada Medora:

"De este modo, mi tierna amiga, Conrado volverá siempre, siempre mientras tenga un soplo de vida."

Un soplo de vida, es un apenas de vida, como apenas el aparece. El pirata se aparece para asesnar en contra del poder y así obtener su botín; habiéndolo hecho, el nuevamente se esconde, es por ello que se los percibe en un constante acecho.

Medora dice al respecto del corsario Conrado, "Hace un instante que estaba ahí y ya..."

El pirata como un fantasma, desaparece y ya..., destruye el corazón de su amada y desaparece, Conrado va al centro mismo del amor de Medora y lo destruye Conrado va al archivo que genera su amor; ella cree saber, sin embargo, que no lo volverá a ver. Así como el pirata acude al centro mismo de Medora, a su corazón, los piratas-fantasmas del internet van al centro mismo de lo que genera la información y lo destruyen, se aparecen y se van.

Los piratas de sistemas no tiene un cuerpo y si lo tienen es un cuerpo virtual, un cuerpo sin peso, un cuerpo espectral. El propio ciberespacio, es un no-espacio, es pura virtualidad, no es real, es fantasmal, en él todo lo que podría tener cuer-

po se desmaterializa, antes de ser se encuentra ya desmaterializado.

El ciberespacio, como mecanismo eficaz de la información, y como toda información desde siempre así lo ha pretendido, intenta reducir las distancias, romper con los ejes locales, dislocarlos en un solo espacio, que ya no es real, sino que es virtual. Virilio al respecto dice, que con el desarrollo de los actuales medios informativos, asistiríamos a la muerte de la geografía. Ya no importa el lugar donde la información es consti-

LA CONCIENCIA DE UN HACKER

"Es éste... este es el sitio al que pertenezco.

"Gozco a todos los que están aquí... aunque nunca nos hayan presentado, aunque nunca hayamos hablado, aunque quizá nunca vuelva a saber nada de ellos... Os conozco a todos..."

"Maldito crío. Otra vez obstruyendo la línea telefónica. Son todos iguales..."

"No te quepa la menor duda de que todos somos iguales... En el colegio nos han alimentado con cucharas de papilla cuando teníamos hambre de filete... los trocitos de carne que se colaban estaban premasticados y no sabían a nada. Hemos sido dominados por sádicos, o ignorados por apáticos. Los pocos que tenían algo que enseñar nos consideraban alumnos interesados, pero esos pocos son como gotas de agua en el desierto.

"Éste es ahora nuestro mundo... el mundo del electrón y del interruptor... Utilizamos un servicio ya existente, no pagamos por lo que debería tener un precio tirado de no estar en manos de especuladores insaciables, y nos llamáis criminales... Exploramos... y nos llamáis criminales. Buscamos el conocimiento... y nos llamáis criminales. Existimos sin color de piel, sin nacionalidad, sin prejuicios religiosos... y nos llamáis criminales. Vosotros construís bombas atómicas, hacéis guerras, asesináis, estafáis, nos mentís e intentáis hacernos creer que es por nuestro propio bien, y aún así somos nosotros los criminales.

"Sí, soy un criminal. Mi crimen es el de la curiosidad. Mi crimen es juzgar a las personas por lo que dicen y piensan, no por su aspecto. Mi crimen es ser más listo que vosotros, algo que nunca me perdonaréis.

"Soy un Hacker y éste es mi Manifiesto. Podréis parar a éste individuo, pero no podréis pararnos a todos... al fin y al cabo somos todos iguales".

<http://www.dancris.com/-ictarz/luck/Mentor.html>

tuida, solo importa el tiempo, el instante mismo en el que ella es recibida, es decir su actualidad. En ésta perspectiva, la propia historia adquiriría otro concepto, la historia siempre ha estado marcada por el lugar, el sitio; ella es producto de un espacio determinado, es decir, de lo local. Con el advenimiento del espacio virtual, sufriríamos un *efecto de empujamiento*, según Virilio, en el que el espacio real se anularía y se viviría del espacio virtual, del espacio sin cuerpo, sin geografía, sin *topos*. El espacio corpóreo, la topología geográfica se transformaría en una topología espectral, fantasmal; como un espacio-sin-cuerpo, que es el espacio propio de lo fantasmal, es decir, una fantasmagoría. Precisamente eso es el espacio virtual, una fantasmagoría, que representa un cuerpo físico, una *fantasmogofísica*.

Antes de la existencia de la realidad virtual, la figura fantasmal rondaba por los linderos de los intercambios económicos. La figura del dinero es una representación virtual de la mercancía, un simulacro de ella, una representación. Como dice Derrida:

Estas formas... “[q]ue nunca están lejos del espectro. Es bien sabido: el dinero y, más precisamente el signo monetario, los ha descrito siempre Marx, mediante la imagen de la apariencia y del simulacro, más precisamente del fantasma. (3)

Así la moneda es la representación virtual de un objeto que circula sin existir, el objeto sólo puede circular como materialidad, más en ausencia de ella el cuerpo mercancía flota como un espectro. El mercado es una espectralidad, de igual forma, una fantasmagoría, una representación, un simulacro de la circulación del objeto mercancía. Se podría así, concluir que el mercado monetario es la primera virtualidad espectral precibernética. Empero, en el propio cuerpo-sin-cuerpo del espacio virtual, el intercambio de mercancías contiene esa fantasmalidad, nada en él tiene cuerpo físico, las ideas flotan como ideas, no se presentan en una causalidad que las convierta en objeto físico. A partir de éstas ideas, en el ciberespacio se han inventado formas de trueque fantasmal en el copyright de los software; ellos circulan libre-

mente, se intercambian no en la materialidad sino en la espectralidad. La idea se transporta en su pureza, no es envasada, no se convierte en un objeto físico, como en un libro, para el cual su condición de objeto vendible, intercambiable, no está en el contenido mismo de las ideas sino en su materialización, en su ser corpóreo libro.

En el ciberespacio, la virtualidad se vive como en el asedio fantasmal de *Hamlet* de Shakespeare.

Más allá de la no-geografía del ciberespacio, él tiene una espacialidad propia. Sus formas evocan la ciudad: las líneas de información son las “autopistas de la información”, que conectan con los nudos informativos, los centros de información, son edificios, casas, residencias privadas, son el *arkheion* electrónico de los griegos. Pero a la vez son continentes de información, alrededor de los cuales está el mar por el que navegan los piratas de sistemas.

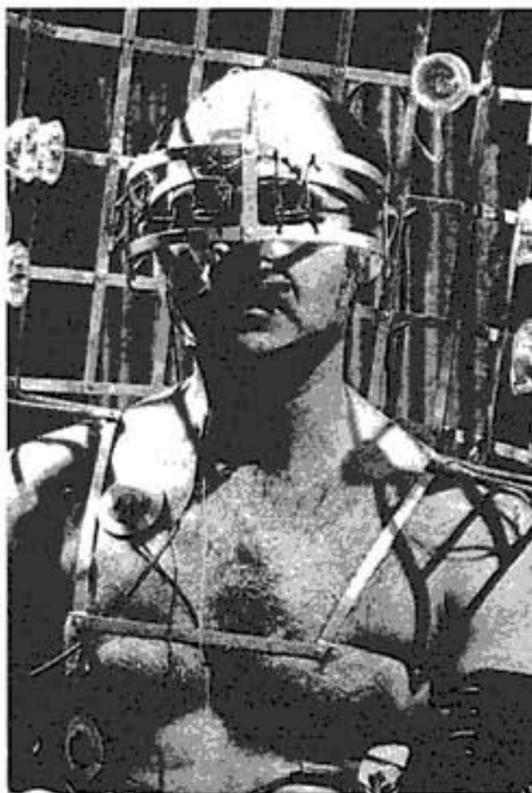
Los piratas de sistemas hacen de esa ciudad, en la que existen

lugares privados de información, un lugar abierto, público. La ciudad ha dejado de tener casas y edificios informacionales y se ha convertido en una gran plaza, la plaza de la risa y el jolgorio, la plaza anárquica y caótica, aquella que describe Rabelais en sus relatos, en la que flota la información. Ese es el espacio-sin-cuerpo de lo virtual.

Para los piratas ésta ciudad representaría la ciudad perdida, la ciudad ideal; el *topos* geográfico, se transformaría así en un *u-topos*, en el no-lugar, en la ciudad, el sitio anhelado, sería en definitiva una *utopía*.

La utopía sería el espacio de realización de los piratas que acceden a la información en un tiempo determinado; no el tiempo histórico, sino el tiempo del éxtasis del contacto con el primer momento, con el propio *arkhé*.

Esto representa una religiosidad, la tecnología es una religión: *Deus ex machina*. La religión, religare, religa; así como la tecnología del internet religa a la información; en el momento extasiado del acceso a la información está se nos presenta en su figura sagrada, total. Toda la información está ahí abierta, en aquel espacio virtual.



Este espacio de lo virtual, sin embargo, no permanece abierto, el se abre y se cierra en un constante vaivén, las prohibiciones son rotas pero no desconstituidas del todo, nuevamente se crean mecanismos de cierre, nuevamente se re-consolida lo prohibido; la existencia de lo prohibido y su transgresión cohabitan, de la misma

forma que coexistente la pulsión de conservación y de muerte. Es necesaria la prohibición para que se la transgreda, y es en esta precisa transgresión, en ésta violentación que se manifiesta el terreno de lo sagrado: aquel éxtasis instantáneo de la ruptura de las normas que resguardan y vigilan la información.

MANIFIESTO CRIPTOANARQUISTA

"Un fantasma recorre el mundo moderno de la criptoanarquía. La tecnología informática está a punto de dotar a individuos y grupos de la capacidad de comunicarse e interactuar desde el anonimato absoluto. Dos personas pueden intercambiar mensajes, dirigir negocios e intercambiar contratos electrónicos sin que uno llegue jamás a saber el nombre verdadero ni la identidad legal de la otra. Las interacciones a través de las redes serán ilocalizables, gracias a una amplia desviación de paquetes codificados y de cajas a prueba de manipulaciones que ponen en marcha protocolos criptográficos con una seguridad casi perfecta, frente a cualquier manipulación...

"Al igual que la tecnología de la impresión alteró y redujo el poder de los gremios medievales y la estructura del poder social, también los medios criptológicos alteran de modo fundamental la naturaleza de las empresas y la interferencia del gobierno en las transacciones económicas. Junto con los mercados de información emergentes, la criptoanarquía creará un mercado líquido para todos y cada uno de los materiales susceptibles de ser convertidos en palabras o imágenes. Y al igual que un invento en apariencia secundario como el alambre de espino que hizo posible que se acotaran varios ranchos y granjas, alterando así para siempre los concep-

tos de la tierra y los derechos de propiedad en la frontera del Oeste, también el descubrimiento aparentemente secundario salido de una rama arcana a las matemáticas, llegará a ser la herramienta que desmantele el alambrado en torno de la propiedad intelectual.

"¡Levántate, no tienes nada que perder más que tus vallas de alambre!"

<http://www.meaning.com/library/cpunks/cryptoanarchy.html>

Trabajamos en la oscuridad,
hacemos lo que podemos,
damos todo lo que tenemos.
Nuestra duda es nuestra pasión
y nuestra pasión es nuestra misión.
El resto es la locura del arte.

"Hackers: Son personas que utilizan máquinas para luchar, se consideran héroes porque luchan contra los monopolios, ya que sus gobiernos no hacen nada, son ellos que lo hacen, por eso luchan por su libertad, son ellos mismos y saben que lo que hacen es ilegal, pero no piensan así, porque creen que los ilegales son los monopolios y que intentan descubrir aquella mafia que les quieren consumir, pero no utilizan la violencia, utilizan otra arma más potente: la inteligencia.

"Con sus conocimientos se meten en sistemas y luchan por aquella ley que tal vez nunca tendremos".

NOTAS

(1) Paul Virilio, El arte del motor: aceleración y realidad virtual, Ed. Manantial, Buenos Aires, 1996, p. 64.

(2) Lord Byron, El Corsario, Ed. ESPASA-CALPE, Madrid, 1976, p. 14

(3) Jacques Derrida, Los espectros de Marx, Ed. Trotta, Madrid, 1995, p. 58.

BIBLIOGRAFIA

- DERY, Mark, Velocidad de escape: la cibercultura en el final de siglo, Ed. Siruela, Madrid, 1998.

- DERRIDA, Jacques, Mal de archivo: una impresión freudiana, Ed. Trotta, Madrid, 1997.

- Espectros de Marx: el estado de la deuda, el trabajo del duelo y la nueva internacional.

- EL PASEANTE, Revista, La revolución digital y sus dilemas, Ed. Siruela, Madrid, 1998, # 27-28.

- GOMEZ, Jorge Luis, Protágoras y los cazadores del tigre, edición libre del autor.

- GUATTARI, Felix, Caosmosis, Ed. Manantial, Buenos Aires, 1996.

- BYRON, Lord, El Corsario, Ed. ESPASA-CALPE, Madrid, 1976.

- SANCHEZ, Antulio, La contracultura de los hackers, texto obtenido de Internet.

- VIRILIO, Paul, El arte del motor: aceleración y realidad virtual, Ed. Manantial, Buenos Aires, 1996.

- El reino de la delación óptica, "Le Monde Diplomatique", agosto de 1998.