

Ciberpunks

Los rebeldes de los códigos

De Fagner Pavan, Maximiliano de la Puente y Esteban Magnani.

Año 2014

Nota: este texto es producto de la elaboración de una dramaturgia hipertextual, por ende creemos que para una mayor comprensión y entendimiento de la propuesta, es necesario contar con acceso a Internet y así acceder a los hipervínculos a los que se hace referencia en distintas escenas.

Para realizar la obra, es necesario que el teatro cuente con wifi o que en su defecto se instale un mecanismo que permita compartir datos con los espectadores a través de sus teléfonos celulares. Esa interacción podrá ser realizada a través de una cuenta de twitter, un grupo de Whatsapp, o Facebook, cuyo nombre se dará a conocer al comienzo sugiriendo que lo sigan.

Espacio

Cuatro pantallas, dos al fondo y dos al costado.

En el frente izquierdo se encuentra una mesa con algunos aparatos electrónicos como: cámaras, computadoras, micrófonos. Ese espacio lo denominamos espacio hacker.

En el fondo del costado centro-derecho vemos una suerte de habitación de un joven, contextualizado en los fines de los '80. Allí se disponen mesa, silla, una Commodore 64, televisión, libros, teléfono, etc. Ese espacio lo denominamos espacio Underground.

Escena I

*Mientras el público ingresa, en una de las pantallas se proyectan datos, códigos y las imágenes captadas por un dron (**pequeño aparato volador no tripulado que dispone de una cámara y que es controlado en forma remota**), que estará circulando e interviniendo constantemente en la obra. En el espacio Hacker, vemos un actor/hacker que está presente desde el comienzo, realizando la operación (imágenes, datos, Internet, hackear) en vivo. En otra pantalla se proyectan imágenes de cámara de seguridad del local o instaladas en el teatro en caso de que sea necesario.*

El hacker escribe el siguiente texto, que es proyectado en una de las pantallas.

Por razones de seguridad les pedimos encarecidamente que dejen sus celulares encendidos durante toda la función. Puede que algún amigo haya perdido su gato, que algún famoso en Tailandia haya muerto y ustedes pierdan la posibilidad de agregar algunas palabras emotivas que les den más seguidores en Twitter. O tal vez, por mirar esta obra concentrados, puede que pierdan la posibilidad de hacer algún comentario de humor negro capaz de levantar una polémica efímera pero intensa. No sea cosa que todo eso lo hagan recién en una hora, cuando la novedad haya envejecido. Si alguna escena los aburre, incluso pueden aprovechar para contestar un mail urgente a su jefe. O sacarse alguna selfie durante la obra para que todos sepan lo felices que son y que van al teatro. Eso siempre queda bien. Y no olviden usar el hashtag #tecnofobia o #tecnoutopía para cualquier cosa que escriban durante la obra, según les venga en gana. E insisto: no olviden escribir irónicamente y

como si estuvieran de vuelta de todo. Para que puedan vivir una experiencia completa, necesitamos que pongan "Me gusta" en nuestra página de Facebook o nos envíen un mail a nuestra dirección de correo, así vamos a poder brindarles mayor información.

Muchas gracias.

Es por su seguridad.

Entran 6 actores. Cada uno de ellos va dejando sus huellas digitales en un aparato en la mesa del actor-hacker. Las huellas se proyectan en las pantallas. El hacker empieza a escanear a cada actor, buscando todo rastro de información de sus vidas públicas y privadas en el mundo virtual. El hacker lee por micrófono algunos de estos datos. El ritmo de lectura y sucesión de imágenes (fotos, facebook, post, videos, twits, blog, números, datos, tapas de diarios, documentales, memes, etc.), crece progresivamente, hasta concluir en una textura de datos ininteligible, yuxtaposiciones que se funden con la música.

Para escuchar la música acceder a:

<https://www.youtube.com/watch?v=TDHI5djnYM4>

Los intérpretes se desplazan por el espacio corriendo y armando entre ellos una red activa. Bailan. Al final se apagan todas las pantallas.

Escena II

Sobre la pantalla en negro, comienzan a surgir lentamente una serie de ceros y unos, de izquierda a derecha, de una manera ordenada y predefinida, luego se van dispersando de forma aleatoria y anárquica, cada vez a mayor velocidad. En toda la escena estos números no dejarán de moverse. Se verán también líneas de código de programación. Los actores están posicionados ocupando todo el espacio.

El hacker envía al público, el link al siguiente texto:

HACKER

Trasciende a los expertos relacionados con la informática. Es aquella persona que le apasiona el conocimiento, descubrir o aprender nuevas cosas y entender el funcionamiento de éstas. En la actualidad se usa de forma corriente para referirse mayormente a los criminales informáticos, debido a su utilización masiva por parte de los medios de comunicación desde la década de 1980. Están también los: hackers de la seguridad informática, los hackers del software libre, los "crackers", los "script kiddies", los "safecracker", el "hacktivismo", los "Over|Hat", los "White hat", los "black hat", las tácticas spamdexing, los Samurái, los "phone freak", los " Wannabe", los "Lammer" , " User ", "Trashing" o "script-kiddie" y los "Newbie".

Se proyectan restos de chatarra electrónica sobre la pantalla: computadoras antiguas, impresoras zumbando, módems pitando, etc. Están mezclados componentes nuevos y antiguos de la era computacional, formando varias montañas enormes de artefactos electrónicos en descomposición.

Los actores empiezan a realizar acciones, mezcladas con movimientos abstractos:

Llorar. Taparse los ojos. Lamentarse. Reírse. Protestar. Agacharse. Acostarse. Saltar. Comer. Correr. Gatear. Cansarse. Volverse a parar. Palparse. Circular. Lamerse.

Repiten este mismo circuito varias veces y en distintos ritmos y intensidades.

El dron registra todo lo que ocurre con los actores en escena. Su presencia es muy invasiva, ofrece permanentemente distintos planos y puntos de vista de los cuerpos.

Mientras esto ocurre, de manera simultánea, en rotación, de forma alternativa, los actores ubicados en distintos lugares, toman los micrófonos y leen un manifiesto hacker en cuatro idiomas: español, portugués, inglés y alemán. Sus voces a veces suenan límpidas, claras, cristalinas e inteligibles y en otros momentos se superponen construyendo una masa sonora frenética.

-Somos las mentes electrónicas, un grupo de rebeldes de pensamientos libres. Vivimos en el Ciberespacio, estamos en todos lugares, no tenemos límites. Este es nuestro manifiesto.

Gobiernos del Mundo Industrial, ustedes, cansados gigantes de carne y acero, vengo del Ciberespacio, el nuevo hogar de la Mente. En nombre del futuro, les pido que nos dejen en paz. No son bienvenidos entre nosotros. No ejercen ninguna soberanía sobre el lugar donde nos reunimos. El Ciberespacio no se halla dentro de sus fronteras. Es un acto natural que crece de nuestras acciones colectivas. Estamos creando nuestro propio Contrato Social. Nuestro mundo es diferente.

El Ciberespacio está formado por transacciones, relaciones, y pensamiento en sí mismo, que se extiende como una quieta ola en la telaraña de nuestras comunicaciones. Nuestro mundo está a la vez en todas partes y en ninguna parte, pero no está donde viven los cuerpos. Estamos creando un mundo en el que todos pueden entrar, sin privilegios o prejuicios debidos a la raza, el poder económico, la fuerza militar, o el lugar de nacimiento. Estamos creando un mundo donde cualquiera, en cualquier sitio, puede expresar sus creencias, sin importar lo singulares que sean, sin miedo a ser coaccionado al silencio o el conformismo. Sus conceptos legales sobre propiedad, expresión, identidad, movimiento y contexto no se aplican a nosotros. Se basan en la materia. Aquí no hay materia. Nuestras identidades no tienen cuerpo. Cyberpunk: esos somos nosotros, lo Diferente. Ratas de la tecnología, nadando en el océano de la información. Lo nuestro está en el garage, apilado con la porquería electrónica. El hierro soldado en la esquina de la mesa y cercana a la radio desmontada: eso es lo nuestro. Lo nuestro es una habitación con computadoras, impresoras zumbando y módems pitando. Somos aquellos que vemos la realidad de forma distinta. Realistas con anteojos de soñadores. Somos personas desconocidas para el barrio. Entregadas a sus propios pensamientos, sentadas día tras día ante la computadora, saqueando la Red por algo.

se proyecta:

- 1) Estamos cohibidos, pequeños chicos de colegio, sentados en el último pupitre, en la esquina de la clase.
- 2) Somos el adolescente que todos consideran extraño.
- 3) Estamos estudiando hackear sistemas operativos, explorando la profundidad de sus extremos.
- 4) Nos criamos en el parque, pero sentados en un banco con una laptop apoyada en las rodillas, programando la última realidad virtual.

Los actores cambian a una nueva secuencia de acciones y movimientos abstractos: Rascarse. Fumar. Limpiarse. Cepillarse. Desmayarse. Volver en sí. Olisquearse. Pintarse. Dormir. Despertarse. Perderse. Encontrarse.

Continúan leyendo:

Hoy hice un descubrimiento. Encontré una computadora. Esperá un momento, esto es lo máximo. Esto hace lo que yo le pida. Si comete un error es porque yo me equivoqué. No porque no le gusto, o se siente amenazada por mi, o piensa que soy un engreído. Somos los hijos del electrón. Nuestro tiempo no se mide en días ni horas sino en los inalcanzables destellos de la luz. Hemos crecido con ustedes pero hemos cambiado, vivimos la vida del futuro, nuestro mundo se mueve más rápido que el suyo. Aún siguen vivos pero saben que son el pasado. Están llenos de miedos, miedo a que sus vidas cambien, miedo a que se queden fuera del cambio, miedo a aquellos que ya han cambiado. Por eso quieren traer sus leyes, reglas, en suma su mediocridad, al futuro pero vamos a seguir resistiendo. Buscamos la información allá donde este y ustedes la protegen levantando barreras y aprobando leyes.

¿Qué tienen que ocultar?

Nosotros aprendemos y compartimos, ustedes no quieren aprender ni tampoco compartir, pero es inútil, la información es libre y no pueden retenerla. Pueden comprar voluntades, influencias, favores y prebendas pero nosotros les seguiremos siendo esquivos. Corriendo a través de las líneas telefónicas como la heroína a través de las venas de un adicto, un pulso electrónico es enviado, un refugio para las incompetencias del día a día es buscado . . . Los conozco a todos aquí . . . aunque nunca los hubiera visto, o hablado con ellos, o nunca vuelva a escuchar de ellos otra vez . . Los conozco a todos . . Pero la sociedad que nos rodea está atascada en el conservadurismo y en el "todo para ellos", mientras se hunde lentamente en las arenas movedizas del tiempo. Lo obvio es que vivimos en una sociedad podrida.

Se proyecta:

- 5) La gente teme lo nuevo y lo desconocido. Ellos prefieren lo antiguo, lo conocido y lo que ellos mismos han comprobado. Ellos temen lo que pueda ocurrirles con lo nuevo. Temen perder lo que ya tienen.
- 6) Todo lo nuevo es proclamado enemigo.
- 7) Lo poco que ahora tengas podrá multiplicarse en el mañana. libertad a los pensamientos, ideas, a las palabras: 6/ Los ideales son lo que todos buscan. Se olvida la individualidad. La gente piensa de una misma forma, siguiendo un

modelo impuesto y cuando alguno se atreve a desafiar la autoridad, es castigado.

8) Nuestra sociedad está enferma y necesita ser curada. La cura es un cambio en el sistema....

Los actores cambian a una nueva secuencia de acciones: Caerse. Quejarse. Boxear entre sí. Rodar. Incorporarse y vomitar. Envolverse. Espiarse unos a otros.

Siguen leyendo:

Hacemos uso de un servicio que ya existe sin pagar, porque podría ser ridículamente barato, si no estuviera en manos de glotones hambrientos de ganancias, y ustedes nos llaman criminales.

Nosotros exploramos . . .

y ustedes nos llaman criminales.

Nosotros buscamos detrás del conocimiento . . .

y ustedes nos llaman criminales.

Nosotros existimos sin color, sin nacionalidad, sin prejuicios religiosos . . .

y ustedes nos llaman criminales.

Ustedes construyen bombas atómicas, ustedes hacen la guerra, asesinan, engañan y nos mienten y tratan de hacernos creer que es por nuestro bien, ahora nosotros somos los criminales.

Sí, soy un criminal.

Mi crimen es la curiosidad.

Mi crimen es el juzgar a las personas por lo que dicen y piensan, no por cómo se ven.

Mi crimen es ser mucho más inteligente que ustedes, algo por lo cual jamás podrán perdonarme.

Pueden detener a este individuo, pero no podrán detenernos a todos... después de todo, todos somos iguales. Ellos nos desprecian porque pensamos de forma libre, y el pensamiento libre está prohibido.

Se proyecta en la pantalla:

9) No tenemos muchos amigos, sólo unos pocos con los que nos vamos de fiesta. Todos los demás que conocemos están en la Red, en el otro lado de la línea.

10) Nosotros somos aquellos, los que nos importa una mierda lo que los demás piensen de nosotros, no nos importa lo que aparentamos o lo que la gente diga sobre nosotros en nuestra ausencia.

11) La mayoría de nosotros vivimos escondidos, siendo desconocidos para todos menos para aquellos que inevitablemente están en contacto con nosotros.

12) Otros aman la publicidad y la fama. Ellos son conocidos en su mundo underground. Sus nombres se escuchan con facilidad allí. Pero todos unidos somos una sola cosa, nosotros somos los cyberpunks.

13) Somos los "raros" y los "locos".

Los actores cambian a una nueva secuencia de acciones: Tensionarse. Chuparse. Silbar. Desnudarse. Peinarse. Vestirse. Morderse. Jugar. Cantar. Desplegarse. Enredarse.

El hacker desde su rincón - espacio Hacker - conmemora en éxtasis:

-¡¡Entré en la NASA!! ¡¡Entré en la Nasa!! ¡¡Lalalalalá!

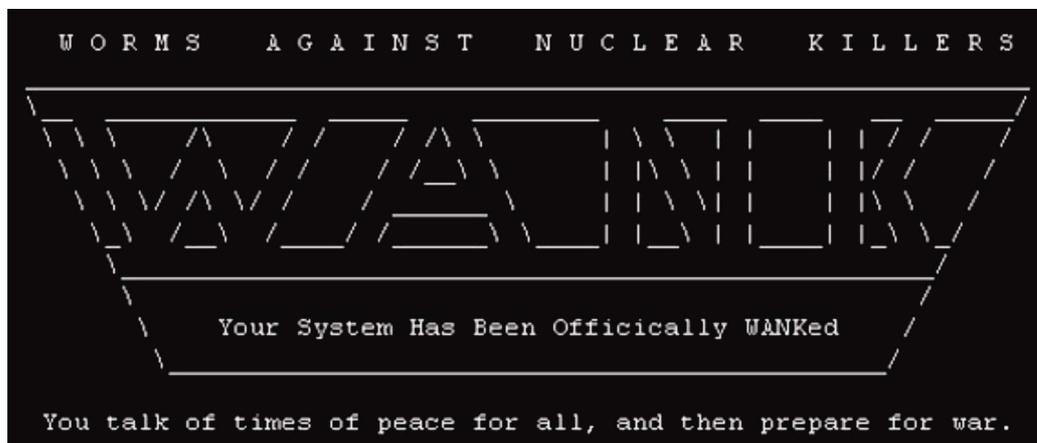
Proyección: Lunes, 16 de octubre de 1989

Se envía al público ese link:

<http://www.theage.com.au/articles/2003/05/24/1053585748340.html>

Se proyecta la imagen y el texto:

Hablan de tiempos de paz para todos mientras se preparan para la guerra.



Siguen leyendo:

- 15) El Sistema está equivocado.
- 16) El Sistema debe imponer su verdad sobre la nuestra para poder mandar. El gobierno necesita que nosotros lo sigamos ciegamente. Por esta razón, vivimos en un eclipse informativo.
- 17) Nosotros luchamos para liberar la información.
- 18) Nosotros combatimos por la libertad de expresión y de prensa, sin ser perseguidos por el Sistema.
- 19) Incluso en los países más democráticos y desarrollados que pretenden ser la cuna de la libertad de expresión, la mala información es una de las principales armas del Sistema. Un arma que ellos dominan muy bien.
- 20) La Red es la que nos ayuda a expandir nuestros pensamientos libremente. La Red sin barreras ni límites de información.
- 21) Lo nuestro es tuyo, lo tuyo es nuestro.
- 22) Todo el mundo puede compartir la información, sin restricciones.
- 23) La encriptación de información es nuestra arma.
- 24) La Red es nuestra esencia, en la Red somos los reyes.
- 25) Leyes. El mundo está cambiando, pero las leyes son las mismas.
- 26) Leyes que desesperadamente necesitan revisión.

Cambian una nueva secuencia de acciones: Reducirse. Equilibrarse. Pelearse. Arreglarse. Vigilarse los unos a los otros. Presionarse. Congelarse. Llamar al otro por su nombre, en voz bien alta, a los gritos. Escupirse. Alentarse. Prepararse.

Siguen leyendo:

Pero la Red no puede ser controlada y en eso radica su poder. Cada hombre será independiente en la Red. Toda la información estará aquí, cerrada en el abismo de ceros y unos. Lo que intentamos hacer es cambiar la situación. Nosotros construimos nuestros mundos en el Ciberespacio. Un montón de ceros y unos, un montón de bits de información. Construimos nuestra comunidad. ¡Unidos! Luchemos por nuestros derechos. Somos las mentes electrónicas, un grupo de rebeldes de pensamientos libres. Vivimos en el Ciberespacio, estamos en todos lugares, no tenemos límites. La información es el PODER
Este es nuestro manifiesto.

*Siguen con una nueva serie de acciones que van volviéndose cada vez más abstractas en progresivo aumento de intensidad y velocidad:
Estallar. Patinarse. Oxigenarse. Empujarse. Esquivarse. Secarse. Fugarse. Vacilar. Fregar. Fotografarse. Filmarse. Medirse. Tejer. Coser. Olerse. Llorar. Taparse los ojos. Lamentarse. Reírse. Protestar. Agacharse. Acostarse. Saltar. Comer. Correr. Gatear. Cansarse. Volverse a parar. Palparse. Circular. Lamerse. Rascarse. Fumar. Limpiarse. Cepillarse. Desmayarse. Volver en sí. Olisquearse.*

Dos actores salen para buscar una plataforma. Los otros siguen realizando los movimientos.

Escena III

Burbuja filtrada (parte 1).

Los actores traen una plataforma con ruedas. Alta, elevada, una especie de altar, un mini escenario dentro del escenario con una mesa y silla. Vemos a Eduardo Nieve, accionando en su computadora. Los actores lo mueven girándolo lentamente por el espacio. El dron lo registra. Todo lo que haga en la máquina, será proyectado sobre la pantalla. Eduardo Nieve es un personaje real en el mundo virtual: tiene perfiles en Facebook, Amazon, Twitter, LinkedIn, etc. Trabaja como operador de datos, su función básica consiste en apretar botones todo el tiempo.

Abre diversas páginas simultáneamente. Accede a su cuenta en Amazon, que lo saluda y le ofrece una serie de títulos junto con la leyenda: “seleccionados especialmente para Usted, Eduardo Nieve”. Se detiene a explorar lo que leen los otros clientes: las compras que han realizado, los libros que han consultado, etc.

Deja la página de Amazon, entra a su perfil en Twitter y escribe una frase: “nunca resolvemos ningún problema, solamente nos aburrimos de ellos” de Gordon All Port.

Paga una cuenta. En Google, se busca a sí mismo y observa con fastidio que hay muy pocas entradas que registren su paso por el mundo digital. Cierra la página con bronca. Luego entra a Facebook, se saca una selfie y la sube. Se pone a trabajar. El mini escenario se detiene en el proscenio. Entra en la página de la empresa, escribe su usuario y contraseña. Vemos dos pantallas: de un lado, constantemente datos actualizados, números, estadísticas, gráficos, etc. Del otro lado, dos botones virtuales: uno rojo y otro verde. Eduardo Nieve aprieta casi de modo automático el botón verde, a veces, en ocasiones aisladas, sólo el rojo. Cada vez que aprieta un botón, del otro lado de la pantalla se observan las consecuencias: por ejemplo, cuando aprieta el botón verde, cae un helado, abre las compuertas de una usina hidroeléctrica, abre la puerta de una cochera, suena un despertador, activa mensajes en códigos; cuando presiona el rojo, el semáforo cambia a rojo, sale el mensaje: Saldo insuficiente, etc. En medio del trabajo, frena un instante, abre otra página y compra unas orejitas de gato que muestran el estado anímico de una persona (<http://www.necomimi.com/>). Vuelve a apretar botones mecánicamente y come papitas mientras sigue en su trabajo. El escenario es corrido para el costado izquierdo, abriendo la escena para el espacio Underground.

Escenas IV

Espacio Underground. (parte 1).

La habitación está llena de revistas, libros, papelitos con anotaciones, ropas por el piso, posters en la pared: todo es un caos. Vemos en un radio reloj: 2:40 hs.

Hacker 1 disca por teléfono e intenta entrar con su Commodore 64 al BBS El Sueño. Vemos proyectado todo lo que ocurre en su computadora. Accede al BBS, introduce sus datos, nombre, alias, número de teléfono. Intenta acceder a un área privada EL Santuario del BBS El Sueño, y recibe como respuesta en la pantalla: Acceso Denegado. Busca al administrador y le pregunta.

Hacker 1: Admin, ¿Cómo puedo acceder a esa sala?

Admin: Necesito que me des algo a cambio, esa sala es para pocos. ¿Sos capaz de entrar en el sistema Minerva de la OTC?

Hacker 1: Ok. Vuelvo pronto.

Hacker 1 sale del BBS y entra en el sitio de la OTC, Sistema de las Telecomunicaciones Internacionales y se dirige al programa Minerva. Se queda paralizado ante el pedido de nombre de usuario y contraseña. Busca en su computadora una lista de cuentas de Minerva de hace 2 años, conteniendo unas 30 páginas con nombres de empresas, direcciones, nombres de contacto, teléfonos y faxes.

Hacker: ¿Donde lo guardé?...¡acá esta! Humm, de 2 años esa lista... Como imaginaba, usuario de 3 letras y 3 números....contraseña....seguro que algo sobrevivió. (Se proyecta la lista con sus datos). A ver... una línea que sirva en caso de que vuelva la llamada...

Hacker 1 se desconecta de Internet para poder usar el teléfono y empieza a poner en práctica su plan para lograr las contraseñas. Primeramente empieza a llamar a un número tras otro hasta dar con una línea que siempre está

ocupada. Encuentra el número: 4332-0797. Lo prueba diversas veces para estar seguro. El número queda proyectado, disponible para cuando lo necesite.

Hacker 1: Bueno, un problema menos.

Hacker 1 busca un grabador en medio del caos de su habitación.

Hacker 1: Ahora...ok, ¿una oficina de la OTC? A ver... (agarra el grabador) una entrada... bueno, todo simultáneo...

Prende la tele y busca una canal de noticias y lo pone en volumen muy bajo. Prepara un extenso archivo a ser impreso por su computadora. Busca un libro en su estante, elige a Macbeth de Shakespeare para leer. Verifica si falta algo y arranca. Pone la impresora a trabajar, junto con la tele prendida, empieza a leer Macbeth ininterrumpidamente en un tono mediano y por varios momentos se acerca al teclado para escribir cualquier cosa, imprimiendo el ruido. Por momentos se aproxima un poco más al grabador, en otros atraviesa la habitación de un lado a otro, logrando distintas intensidades y cada tanto vuelve a teclear. Interrumpe unos segundos la impresora para volver enseguida, mientras tanto sigue leyendo Macbeth, solo para tomar un poco de agua lo más rápido posible y continuar. Mientras sigue armando la cinta perfecta vemos un grupo de actores que entra al escenario.

Escena V

Club informático.

Entran 5 actores con aparatos de informática viejos en la mano, hablando casi juntos, entusiasmados, contentos. Uno intenta controlar el grupo y lee una información nueva de una revista de informática.

Hacker1: ¿Quién está con los controladores?

Hacker2: ¿De video?

Hacker1: Sí.

Hacker2: Los tengo yo.

Hacker3: Este cooler no encaja acá. Se va a colgar cada dos minutos.

Hacker2: ¿Algún Alpha Geek en la sala? ¿ASCII cuánto para un Ampersand?

Hacker1: 0111000111

Hacker3: ¿Al final pidieron una pizza ANSI standard?

Hacker2: No.

(Un hacker que estaba frente a un teclado, de repente grita)

Hacker4: ¡Sí! ¡Tengo el número mágico!

(Nadie le presta atención)

Hacker 1: ¿Qué hacemos con la campaña de astroturfing? Ya tengo preparados un montón de releases.

Hacker2: Empezá y si prende seguimos.

Hacker1: El Altair Basic este vuela. Apenas tuve que tocarlo.

Hacker2: ¿Dejaste un huevo de Pascua?

Hacker 3: ¿Un Easter egg?

Hacker 2: Eso.

Hacker 1: No.

Hacker 3: Este Altair es puro efecto Eliza. Está muy bien pensado. Cualquier newbie lo puede usar en poco tiempo.

Hacker 1: El futuro de la informática se juega en la curva de aprendizaje. Algún día no se va a necesitar código para usar una computadora.

Hacker 5: ¡¡Es eso!!! ¡¡Ahí está la revolución!! ¡Hay que diseñar un sistema completamente dinámico, donde se pueda crear y modificar en la marcha! Hay que cambiar estos sistemas basados en programas estáticos. *(Agarra un papel y empieza a escribir)*. ¡¡Necesitamos de mecanismos que permitan la manipulación de los objetos, es eso!! ¡¡Un lenguaje híbrido. Mezclando todas las técnicas!!.

Hacker 3: Vas a tener que desarrollar un front end con palancas y resortes.

Hacker 2: Jaja.

Hacker 4: Y acá vamossssssss. *(Aprieta una tecla y todos se acercan a mirar. No pasa nada por unos segundos hasta que todos se alejan desilusionados)*.

Hacker 3: Sos un desastre.

Hacker 4: No entiendo. Lo hice todo en Unix. Lo copié de las revistas *(muestra una revista que vemos proyectada)*.

Hacker 3: *(Mira la pantalla)*. Con solo un eyeball search te digo que toda esta parte está mal. No es un bug, es un nido de ratas completo.

Hacker 4: Bueno, sentate y ayudame.

Hacker 3: Ahora vas a ver por qué me llaman neat hack.

Hacker 2: No confundas neat hack con neofilia. Vos sabés lo último. Solo lo último. Todo lo anterior te lo olvidás.

Hacker 3: Nerd.

Hacker 2: Seguro no cambiaste el propietario.

Hacker 3: Vos sos el creador de las network. Dejame tranquilo que yo me fijo.

Hacker 2: Coloque ese conector en ese agujero.

Hacker 3: ¿Es 25 pines?

Hacker 2: Claro. Ejecuté la placa de E / S.

Hacker 1: La semana pasada probé un programa de este tipo en la base-8 donde la numeración se podía traducir en binario y cambiar desde el panel frontal. El tema fue que el programa era de varios cientos de bytes de longitud; a los ocho bits por byte, esto significó más de mil interruptores. Tuvo amnesia. Tuve que cambiar el programa cada vez que quería usar la máquina.

Hacker4: La solución es poner ese programa en una EPROM. ¡Ustedes no me escuchan! Hay que poner obstáculos en su contenido incluso cuando el ordenador se apaga. Todo el programa se adaptará con facilidad en sólo dos chips EPROM. ¿Entienden?

Hacker 2: Tenemos que conseguir un tablero Cromemco Bytesaver para sostenerlos y conéctelo en el Altair.

Hacker 3: ¡Igual! Todavía es exasperantemente lento. Necesitamos un lenguaje de programación de "alto nivel". ¡¡Tenemos que salir de las trevas!!

Hacker 5: ¡Perseverancia!! ¡Vamos! Ya estamos a meses con eso. ¿Al final ese parche puede o no puede trabajar?

Hacker1: Quizás. Es un programa escrito en un HLL. Podríamos utilizar el programa de parches de Larry Wall. Puede funcionar. Se aplica automáticamente el parche al código fuente.

Hacker 2: Hay que cambiar a otro lenguaje. Empezar de cero.

Hacker 3: *(Buscando las pinzas)*. Grep Pinzas. Grep Pinzas. Pinzas not found.

Hacker 2: 150°. *(Señala hacia adelante a la derecha de Hacker 3)*

Hacker 3: *(Agarra la pinza)*. Resuelta la misteriosidad.

Hacker 1: ¡Protesta! ¿Le hiciste un chmod a esa pinza? Si mal no recuerdo era mía.

Hacker 3: No sé. Siempre pensé que estaba dentro del patrimonio del club.

Hacker 1: Error. Esa pinza es mía. Chmod not allowed por el admin.

Hacker 3: Ok. Ok. Ya entendí.

Luces rojas indicando alarma. Se proyecta la carta de Bill Gates en idioma original y en español. La carta también será enviada al público.

February 3, 1976

An Open Letter to Hobbyists

To me, the most critical thing in the hobby market right now is the lack of good software courses, books and software itself. Without good software and an owner who understands programming, a hobby computer is wasted. Will quality software be written for the hobby market?

Almost a year ago, Paul Allen and myself, expecting the hobby market to expand, hired Monte Davidoff and developed Altair BASIC. Though the initial work took only two months, the three of us have spent most of the last year documenting, improving and adding features to BASIC. Now we have 4K, 8K, EXTENDED, ROM and DISK BASIC. The value of the computer time we have used exceeds \$40,000.

The feedback we have gotten from the hundreds of people who say they are using BASIC has all been positive. Two surprising things are apparent, however. 1) Most of these "users" never bought BASIC (less than 10% of all Altair owners have bought BASIC), and 2) The amount of royalties we have received from sales to hobbyists makes the time spent of Altair BASIC worth less than \$2 an hour.

Why is this? As the majority of hobbyists must be aware, most of you steal your software. Hardware must be paid for, but software is something to share. Who cares if the people who worked on it get paid?

Is this fair? One thing you don't do by stealing software is get back at MITS for some problem you may have had. MITS doesn't make money selling software. The royalty paid to us, the manual, the tape and the overhead make it a break-even operation. One thing you do do is prevent good software from being written. Who can afford to do professional work for nothing? What hobbyist can put 3-man years into programming, finding all bugs, documenting his product and distribute for free? The fact is, no one besides us has invested a lot of money in hobby software. We have written 6800 BASIC, and are writing 8080 APL and 6800 APL, but there is very little incentive to make this software available to hobbyists. Most directly, the thing you do is theft.

What about the guys who re-sell Altair BASIC, aren't they making money on hobby software? Yes, but those who have been reported to us may lose in the end. They are the ones who give hobbyists a bad name, and should be kicked out of any club meeting they show up at.

I would appreciate letters from any one who wants to pay up, or has a suggestion or comment. Just write me at 1180 Alvarado SE, #114, Albuquerque, New Mexico, 87108. Nothing would please me more than being able to hire ten programmers and deluge the hobby market with good software.

Bill Gates
Bill Gates
General Partner, Micro-Soft

Se proyecta al lado la carta traducida.

El actor hacker, desde su espacio hacker, lee un trecho de la carta que está en negrita:

Para mí, el asunto más crítico en el mercado aficionado ahora mismo es la carencia de buenos cursos de software, libros y la escasez misma de software. Sin buen Software un usuario o propietario que entiende de programación, una afición a las computadoras es una pérdida. ¿Será escrito software cualificado para el mercado de aficionados?

Casi un año atrás, Paul Allen y yo, esperando que el mercado aficionado se expandiera, contratamos a Monte Davidoff y desarrollamos Altair BASIC, a través del trabajo inicial de solamente dos meses, nosotros tres también invertimos la mayor parte del año pasado documentando, mejorando, añadiendo capacidades a BASIC. Ahora tenemos una ROM extendida de 4k, 8k y un DISK BASIC. El valor del tiempo en cómputos que nosotros hemos empleado excede los USD\$ 40.000.

Las reacciones que hemos recibido de cientos de personas que dicen que usan BASIC son todas positivas. Sin embargo, dos sorprendentes cosas aparecen, 1) La mayoría de estos "usuarios" nunca compraron BASIC (menos del 10% de todos los poseedores de Altair han comprado BASIC), y 2) El monto de las regalías que nosotros hemos recibido respecto a ventas a aficionados hace que el tiempo invertido en Altair valga menos de USD\$ 2 por hora.

¿Es esto justo? Una de las cosas que no pueden hacer al robar software es ir a MITS ([Micro Instrumentation and Telemetry Systems](#)) para reportar algún problema que hayan tenido. MITS no hace dinero vendiendo software. Las regalías pagadas a nosotros, el manual, la cinta, los gastos generales son quebrados, incluso en operación. Una cosa que ustedes hacen es evitar que buen software sea escrito. ¿Quién puede hacer un trabajo profesional por nada? ¿Qué aficionados pueden poner el trabajo de tres años de tres hombres en programación, encontrando bugs, documentando su producto y distribuyéndolo gratis? El hecho es que nadie aparte de nosotros ha invertido tanto dinero en el mercado aficionado. Hemos escrito 6800 BASIC, y estamos escribiendo 8080 APLD, pero hay muy poco incentivo en hacer software para aficionados. Más directamente, lo que ustedes hacen es robar.

¿Y qué acerca de los individuos que re-venden Altair BASIC? ¿No están ellos haciendo dinero en el mercado aficionado? Sí, pero aquellos que nos han reportado al respecto podrían tener pérdidas al final. Son ellos los que dan a los aficionados un mal nombre y son ellos quienes deben ser echados fuera de cualquier reunión en la que aparezcan.

Yo apreciaría cartas de cualquiera que quiera pagar por el producto o que tenga sugerencias o comentarios. **Sólo escríbanme al 1180 Alvarado SE, #114, Alburquerque, Nuevo México, 87108. Nada me agrada más que poder contratar diez programadores e inundar el mercado aficionado con buen software.**

Bill Gates

General Partner, Micro-Soft

Fechada 3 de Febrero de 1976.

Los actores reclaman, abuchean, protestan, al final salen con sus viejos aparatos.

Escena VI

Undeground (parte 2).

Vemos al Hacker uno en la habitación que escucha la cinta, feliz con el resultado. Busca la lista que había bajado con los datos y empieza a llamar número por número.

Los otros actores estarán por el espacio con micrófonos respondiendo a las llamadas que realiza el personaje Hacker 1.

- "El número al que está llamando no se encuentra disponible".

Prueba uno más. Contestan. Agrava la voz y dice:

Hacker 1: Hola, soy Carlos Ferreira, operador de la OTC Minerva. Quisiera hablar con el señor Mario Ficher por un problema en uno de nuestros discos duros.

Secretaria: El Señor Mario Ficher está un una reunión. ¿Desea dejar su número para que lo llame cuando pueda?

Hacker 1: No, gracias.

Sigue probando, disca otro número:

Hacker 1: Hola, soy Carlos Ferreira, operador de la OTC Minerva. Quisiera hablar con el señor Pablo Meiden por un problema en uno de nuestros discos duros.

Secretaria: El señor Meiden no trabaja más con nosotros. ¿Desea hablar con otra persona responsable?

Hacker1: No, gracias.

Engrosando más la voz, prueba un nuevo número.

Hacker 1: Hola, ¿Hablo con el señor Hendler?

Hendler: Sí.

Hacker 1: Soy Carlos Ferreira, operador de la OTC Minerva. Tenemos un problema en uno de nuestros disco duros D090, se ha roto. Pudimos salvar toda la información en una copia de seguridad, creemos que todavía está seguro el contenido. Pero algunas partes se han dañado. La copia de seguridad es de hace tres días y queremos comprobar si sus datos están actualizados. Lo que no queremos es tener que paralizar el sistema y todo el servicio. ¿Podemos comprobar algunos puntos?

Hacker 1 mueve hojas y teclea cualquier cosa.

Hendler: Sí, por favor. Que no interrumpan el sistema, les pido. Comprobémoslo.

Hacker 1 lee unos cuantos datos de la empresa.

Hacker 1: OK, dirección confirmada. ¿El fax es 40919972?

Hendler: No, eso es erróneo. Nuestro fax es 40919979.

Hacker: OK. Hum... a ver... (*Pausa*) hum... Bueno, tenemos su número de cuenta pero tendríamos que comprobar su contraseña, ¿cuál era?

Hendler: Si, es C -U - R - L -Y, con signo de exclamación al final.

Hacker 1: OK, confirmado. Bien, parece que está todo bien.

Hendler: ¿Podés asegurarte de que no se interrumpa el servicio? No queremos problemas por acá.

Hacker 1 tecllea. *Pausa.*

Hacker 1: Si, todo perfecto. Gracias por la colaboración. Que tenga un buen día.

Hendler: Qué suerte. Gracias a vos. ¿Me podés pasar un número de contacto tuyo, en caso de que ocurra algo?

Hacker 1: ¿Lo anotás?

Hendler: Decime.

Hacker1 : *(mira el numero proyectado en la pantalla)* 4332-0797.

Hendler: Gracias por su atención.

Hacker1: A su servicio.

Hacker1 desliga y automáticamente vuelve a entrar en Internet, digita la contraseña y entra al sistema.

Hacker 1: ¡¡CURLY chiflado!! A ver...primero los e-mails... No hay nada como leer algunos correos electrónicos privados.

Rápidamente busca los correos de la cuenta que había tomado prestada.

Hacker 1: ¡Muy bien!...ahora los directorios. ¿Dónde están? Perfecto, ahora tengo entrada directa al sistema principal. ¿Y el BBS de Minerva?... ¡Acá! ¡Eso, eso!! Todo un parque de diversiones.

Hacker1 sale del OTC y vuelve a conectarse con el BBS Sueños.

Hacker1:¡Admin, el Minerva es mío! Acá la contraseña.

Admin la prueba.

Admin: Bienvenido!

Escena VII

Burbuja Filtrada (parte 2).

A través de la webcam de su computadora, vemos proyectada la cara de Eduardo Nieve, que ya tiene las orejas puestas, que realizan movimientos en relación a su estado anímico. Juega al candy crush, accede a la página del Lexotanil y busca algunas informaciones del medicamento. Pide comida china y helado por delivery. Compra un taladro. Entra en una agencia de citas y empieza a seleccionar el perfil de su mujer ideal: selecciona el color de los ojos, el tipo y tamaño de su pelo, el tamaño de su cuerpo, el color y el tipo de piel, las dimensiones de sus brazos, piernas, manos y pies, el maquillaje de su rostro y sus ojos, y el tipo de vestimenta que usa: pollera, blusa, zapatos, accesorios como aros, cadenas, vinchas, etc, sus hábitos y preferencias culturales: películas, libros y música que le gusta. Del otro lado de la pantalla, se proyecta la construcción de esta mujer formateada por él.

Luego, continúa con su trabajo de operación de datos. Baja una lista de datos migratorios-étnicos sobre los que debe operar: fotos y datos personales de posibles emigrados. La lista aparece proyectada. surge la clasificación y según aprieta verde o rojo, cambia el color. Vemos a Eduardo Nieve entrar en un estado frenético. La lista de datos incluye opciones como: Inglés: verde. Iraní: rojo. Egipcio... Eduardo Nieve piensa tres segundos y luego aprieta el rojo. Paraguayo: rojo. Colombiano: rojo. Argentino: verde. Brasileño: verde.

Venezolano: rojo. Norteamericano: verde. Francés: verde. Húngaro: rojo. Argelino: rojo. Sudanés: rojo. Mozambiqueño: rojo. Se incrementa significativamente el flujo de datos, Eduardo Nieve se ve desbordado y comienza a apretar botones aleatoriamente. En un momento, el sistema dice: "operación completada". Eduardo Nieve respira aliviado. Exhausto, saca una selfie. Se proyectan diversas selfies de Eduardo Nieve.

Escena VIII

Guantánamo

Las Selfies de Eduardo Nieve se confunden con las Selfies de los soldados estadounidenses que se muestran junto con los presos de Guantánamo. Entra un actor, vestido con una remera negra "modelo Guantánamo" (que tanto en el frente como en el dorso lleva la inscripción: **CAMP X RAY GUANTANAMO BAY CUBA**, junto con un número de prisionero). El Hacker busca en Google la palabra **GUANTÁNAMO**. Sobre la pantalla vemos proyectada el resultado de su búsqueda y luego la información que brinda Wikipedia tanto sobre la ciudad de Guantánamo como sobre el Centro de Detención que allí funciona.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Guant%C3%A1namo>

Dos imágenes de mapas nos muestran en el primer hipervínculo la ubicación de Cuba y específicamente la de Guantánamo dentro de Cuba. El hacker navega por el sitio de Wikipedia "Centro de Detención de Guantánamo", http://es.wikipedia.org/wiki/Centro_de_detenci%C3%B3n_de_Guant%C3%A1namo

Allí se detiene y amplía una fotografía de los prisioneros arrodillados. A su lado, soldados norteamericanos, de pie ante ellos, con armas, apuntándoles y gritándoles.

El Hacker continúa su recorrido deteniéndose en una foto, que también amplía, y que muestra una vista general de la base naval de Guantánamo. Hace lo mismo con otras que muestran el Campo Delta y una imagen exterior del mismo, en las que se destacan los alambres de púas. Se detiene en las fotos en las que se observa el interrogatorio al prisionero Omar Khadr por las fuerzas canadienses, junto con una subsiguiente en la que se lo puede ver tomándose la cabeza con sus manos, en claro gesto de desesperación, tal como afirma el epígrafe. La siguiente imagen que vemos refiere a la sala del tribunal militar en Guantánamo. Mientras se desarrolla esa búsqueda los actores van entrando vestidos con el uniforme naranja de los prisioneros.

El hacker se detiene y hace clic específicamente en el hipervínculo "Véase también": "Filtración de documentos sobre Guantánamo".

(http://es.wikipedia.org/wiki/Filtraci%C3%B3n_de_documentos_sobre_Guant%C3%A1namo).

En ese momento comienzan a escucharse distintas lecturas de los documentos filtrados de Guantánamo **hasta el final de la escena**. Estos documentos prueban el frágil estado mental de algunos detenidos, como el de un niño de catorce años o el de un anciano de ochenta y nueve. El operador nos conduce

con el clic de su mouse a la “Página de WikiLeaks sobre esta filtración” (<http://www.wikileaks.ch/gitmo/>).

En esta página, se ve en el encabezado una imagen gráfica de un prisionero del centro de detención, quien está arrodillado, y una leyenda que dice: **GITMO FILES**, junto con la inscripción “WikiLeaks Reveals Secret Files on All Guantánamo Prisoners”.

El operador hace clic en “Index pages by Name” (<http://www.wikileaks.ch/gitmo/name.html>).

Allí nos encontramos con información secreta que se refiere a una lista de prisioneros del centro de detención.

El actor/operador hace clic sobre algunos de ellos, como por ejemplo, el primer nombre de la lista: Abbas Abed Romi Al Naely (<http://www.wikileaks.ch/gitmo/prisoner/758.html>).

Accedemos a un memorándum confidencial en pdf con la información sobre este prisionero. Repite la misma secuencia con los nombres de otros prisioneros y encuentra resultados similares, hasta que en un momento algunos espectadores se dan cuenta de que sus nombres y los de los actores, junto con sus fotos, números de documento personal y otros datos, también forman parte de esa lista.

A continuación, el actor/hacker realiza una búsqueda de imágenes en Google, con la palabra **GUANTÁNAMO**. Vemos cientos de fotografías en las que se ve a los prisioneros con sus uniformes de color naranja, de cuclillas, en otras ocasiones de pie con los ojos vendados y las dos manos detrás de la cabeza, formados en fila, encerrados en jaulas, además de otras en las que algunos de ellos aparecen ensangrentados, heridos, torturados, encadenados, trasladados en camillas en algún caso, y también imágenes de manifestantes, vestidos como los prisioneros, con la cabeza encapuchada, quienes reclaman el cierre del centro de detención, y otros que sostienen carteles con inscripciones como: **“I DIED WAITING POR JUSTICE”**. **“OBAMA CUMPLE TU PROMESA”**. **“I AM STILL WAITING TO GO HOME”**.

Los actores representan algunas de las posiciones que se ven en las imágenes.

La búsqueda de imágenes conlleva también la proyección de grafitis de Banksy y de otros artistas sobre la situación de los prisioneros, comics del Tío Sam, fotomontajes en los que se ve el rostro de Obama convertido en calavera juntos con los prisioneros encapuchados a sus pies, otro en el que la bandera norteamericana se encuentra formada por alambres de púas, uno más en el que el payaso de Mac Donalds se encuentra por delante de unos prisioneros, afiches que refieren a la situación de indefensión de aquellos, etc. Luego, se proyectan fotografías de una mujer soldado que posa para la cámara, sonriente y con el pulgar levantado, junto con cadáveres que antes fueron prisioneros. En su búsqueda de imágenes, el actor-hacker llega a una fotografía de Dayana Mendoza, Miss Universo 2008, (en la que se la ve sonriente, con una corona en su cabeza, sosteniendo un ramo de flores y una banda que le cruza el cuerpo), y de allí a la noticia publicada en [Rebellion.org](http://www.rebellion.org/noticia.php?id=83205) (<http://www.rebellion.org/noticia.php?id=83205>) que recoge declaraciones suyas

sobre la visita que realizó a la base de Guantánamo, junto con Miss Estados Unidos, Crystle Stewart, para "entretener" a los soldados destacados allí. Entra con una banda la Miss Universo, se proyecta la noticia.

Miss Universo Venezolana

MUV: Ah, ustedes no saben cuánto nos divertimos. Todos sabían que Crystle y yo veníamos de visita y lo primero que hicimos fue asistir a un enorme almuerzo, y luego visitamos uno de los bares que tienen allí. También vimos los perros militares, enormes y nos hicieron una demostración muy linda de sus destrezas. Toda la gente del Ejército se portó muy bien con nosotras. Visitamos los campos de detenidos y vimos las cárceles, los prisioneros, dónde se bañan, cómo se entretienen con películas, clases de arte, libros, teatro, fue muy interesante. Hicimos un hermoso paseo de barco, ah, el agua de la Bahía de Guantánamo es taaan hermosa. Fue increíble y pudimos disfrutarla por lo menos por una hora. Gracias Guantánamo, ¡¡love you!!

A continuación, vemos en la pantalla secuencias cinematográficas tanto de archivo documental, pertenecientes a la Segunda Guerra Mundial, de mujeres que "entretienen" a soldados en bases militares, así como de películas de Hollywood, como la escena de Apocalypse Now (1979) de Francis Ford Coppola, en la que unas conejitas de Playboy son llevadas en helicóptero a una base militar en Vietnam para "divertir" a los soldados.

*Mientras se ven estas imágenes, cinco mujeres divididas entre jóvenes, de edad mediana y también ancianas, vestidas sólo con unas diminutas bikinis, surgen en la escena irrumpiendo entre el público. Cada una de ellas lleva una corona, sostiene un ramo de flores y lleva puesta una banda con la inscripción: **MISS GUANTÁNAMO**. Ellas sonríen todo el tiempo, saludan y le tiran besos al público. El dron capta imágenes. La pantalla se divide entonces entre las imágenes cinematográficas de archivo, además de documentales y ficciones sobre Guantánamo que el actor-hacker obtiene luego de una búsqueda en Youtube*

(como "Torture -The Guantanamo Guidebook"

<http://www.youtube.com/watch?v=HCUzHnVel10>

y "Yasiin Bey (aka Mos Def) force fed under standard Guantánamo Bay procedure" <https://www.youtube.com/watch?v=z6ACE-BBPRs>

y también "Democracia y Tortura en Guantánamo & Abu Ghraib"

<http://www.youtube.com/watch?v=X0sOCOY3gQ0>).

Luego, el actor/hacker se detiene en una imagen de un prisionero de Guantánamo, totalmente desnudo, con la cabeza cubierta por una bolsa negra y sus brazos encadenados a una reja de la prisión. En particular, el operador se detiene en tres imágenes, que nos muestra a una mujer con vestido negro y una bolsa del mismo color en la cabeza, parada sobre un pedestal, quien levanta los brazos y los deja en cruz a los costados. En una actitud similar se encuentra un hombre vestido de traje, en otra imagen. Y en la última de esta serie podemos ver también al mismo hombre, en idéntica posición, sólo que

esta vez está completamente desnudo, reproduciendo la fotografía del prisionero de Guantánamo.

En ese momento, luz sobre la escena. Las cinco mujeres que se han paseado entre el público en bikini, se acercan a los actores que están de uniforme naranja. Las mujeres cambian de actitud, dejan de sonreír, se vuelven totalmente hostiles. Las cinco llevan ametralladoras colgadas al hombro. Agarran a los actores violentamente y les arrancan los uniformes, dejándolos totalmente desnudos. Les colocan una bolsa negra en la cabeza y les obligan a abrir los brazos a sus costados, reproduciendo la posición del prisionero de Guantánamo. Los encadenan por sus muñecas. Los actores permanecerán en esa posición hasta el final de la escena. Una luz puntual continuará iluminándolo.

Luego, sobre la pantalla vemos imágenes de publicidades que satirizan a las de iPod. En algunas de ellas se reproduce la misma pose de los prisioneros, en otras se destacan siluetas negras de soldados apuntando con armas de guerra, junto con la inscripción: "iRak. 10,000 iraqis killed. 773 US soldiers dead". Vemos también una publicidad de la silueta negra de un soldado, que mantiene agarrado con un cable blanco la silueta de un prisionero, y una más de un soldado en cuclillas que sostiene una ametralladora en una mano y en la otra un iPod. Finalmente, sobre la pantalla se amplía especialmente la silueta negra gigante de un hombre encapuchado, con los brazos a los costados, que reproduce explícitamente la posición del prisionero de Guantánamo, sosteniendo dos cables de un iPod en sus manos. En el extremo inferior, figura el siguiente texto: "10,000 volts in your pocket, guilty or innocent".

En ese momento, con la imagen de esta publicidad ampliada de manera gigantesca y las silueta de los actores desnudos, en la misma posición del prisionero, la luz cesa. En oscuridad, sigue escuchándose la lectura de los documentos filtrados.

Escena VIX

Sueño Hacker.

Vemos un mar proyectado. Un Hacker entra lentamente con ropa de buceo profesional, sistema de aire y mochila en la espalda. Lleva en la mano una computadora portátil. Va bajando en el profundo mar cada vez más oscuro, abre su computadora portátil para iluminar, va pasando por diversos peces muy raros como bajando los pisos del purgatorio de Dante. Surgen números y avisos indicando la profundidad hasta que llega al fondo del mar. Empieza a caminar con mucha dificultad hasta que tropieza con un enorme cable y cae, su computadora se le va de la mano y con un gesto salvador consigue sostener la computadora antes de que se choque contra el piso. Se pone de rodillas y con una victorinox intenta romper el grueso cable en el fondo del mar. No tiene resultado alguno, saca de la mochila un cortador de acero y empieza a cortar el cable. Se ve una gran llama de luz, hasta que finalmente consigue abrir la primera capa y con mucha delicadeza, como si estuviera agarrando un bebé, sostiene un pequeño cable que con mucho cuidado introduce en el cable

grueso. Un tiburón pasa lentamente a su lado. Finalmente consigue hackear el sistema.

La obra es hackeada, aparece en la pantalla:

"Sistema Invasado. ¿Querés guardar la información?"

Aparece un reloj en cuenta regresiva desde el segundo 20. A los 15 segundos el sistema es interrumpido, aparece en la pantalla:

<http://www.youtube.com/watch?v=tWdgAMYjYSs>

(El video será proyectado a partir de los 25 segundos). Terminado el video todo el sistema de la sala se apaga. El teatro se queda a oscuras.

Escena X

E-Mail.

Se prende una vela. Mientras el sistema lentamente va siendo reiniciado, un actor con la vela en la mano, dice:

Estás solo a la noche. Prendés la computadora, la electricidad fluye por los cables. Los procesadores arrancan su juego de lógica. Bits y más bits generan procesos para arrancar una aplicación que te permite enviar un mail desde tu laptop. Escribís tu nombre. Un algoritmo laboriosamente desarrollado, prodigio de la matemática y el desarrollo humano, le permite adivinar en menos de un segundo el correo electrónico deseado. Lo coloca.

Escribís el mail. Le insertás una foto ya existente. Lo ves en tu pantalla. Pero son bits en tu computadora, traducidos para la pantalla de LED, para que vos los entiendas. Apretás "enviar" y un paquete de bits atraviesa el aire, se transforma en pulsos telefónicos y viaja hasta la central de teléfonos. Allí una caja inteligente, pero no tanto, ve que ese mail es para una cuenta de Gmail y traduce los pulsos telefónicos en pulsos de luz para que puedan viajar a la velocidad que solo ella puede por una fibra óptica. Viajan por debajo de la superficie, recorre 320 KM de Buenos Aires hasta Las Toninas, la cruza a través de cables amarillos y negros del grosor de un brazo que se sumerge por el mar hasta llegar a un anillo de fibra óptica que rodea América Latina. Una vez allí comienza un viaje de 7.117 kilómetros hacia el norte. Arriba, invisible para estos pulsos de luz, se encuentra un soleado y hermoso mar Caribe. Llega a Miami, donde lo espera un Internet Exchange Point. Es el encargado de enviarlo a unos servidores de Google que se encuentran en la costa oeste de los EE.UU. Aumentemos un poco la velocidad de la luz. Una vez allí busca el servidor en el que se encuentra la dirección solicitada. Allí espera pacientemente, latiendo en los servidores, hasta que llegue la señal de recorrer el camino inverso cuando el destinatario revise su correo.

Atraviesa EE.UU., llega a Miami, de allí, nuevamente al anillo de fibra óptica latinoamericano, con bajada en las Toninas, hasta la misma empresa telefónica y una antena de 3G que envía el mensaje deseado. Miles de años de tecnología, extracción de minerales de la tierra para los cables, para las torres, pensamiento de las más exquisitas mentes humanas, explotan en pocos segundos para que vos puedas, con un par de movimientos, enviar una señal

alrededor del mundo, hasta llegar a su destinatario. Así, gracias a todo esto, tu novia recibe el mensaje.

“Perdón. Te quiero”

Aparece la foto de un gatito.

Escena XI

Activistas (parte 1).

Se proyecta parte del video Colateral Murder (<http://www.youtube.com/watch?v=teCB48QT1zs>) mientras cuatro actores traen sillas y se paran en el centro del escenario. Son cuatro hackers activistas, H1, H2, H3, H4 que se encuentran para charlar. Mientras van hablando, van tomando y fumando habanos. H3 deja una cámara sobre un trípode, luego se sienta.

H1: Bueno, vamos a empezar. ¿Está grabando?

H3 chequea la cámara.

H3: Sí, graba.

H1: A ver, volvemos a las tres libertades fundamentales: libertad de comunicación, de movimiento y de interacción económica. Cuando entró Internet a nuestras vidas, la libertad de movimiento personal quedó inalterada. La libertad de comunicación ha mejorado mucho, porque ahora podemos comunicarnos con muchas más personas. Pero ha empeorado significativamente porque ya no existe privacidad. Nuestras comunicaciones son espiadas y guardadas. Como resultado pueden utilizarse contra nosotros.

H2: La privacidad está disponible pero acarrea un costo. Hay una especie de militarización de estas interacciones. Internet es una infraestructura que abarca todos los aspectos de nuestras vidas: económicos, culturales, sociales, etc. Por eso cualquiera que sea la arquitectura de la comunicación, el dinero es sólo una parte, se trata simplemente del uso de Internet.

H1: ¿Cómo ves actualmente la industria de la vigilancia?

H2: Almacenamiento informático masivo significa guardar todas las telecomunicaciones, todas las llamadas de voz, todas las conexiones con Internet. Si comparás el presupuesto militar con el costo de la vigilancia cibernética, los sistemas de armamento habituales cuestan mucho más dinero. La vigilancia masiva es mucho más barata que un avión militar que cuesta unos cien millones de dólares.

H3: Viste lo que pasó, el gobierno de Francia le vendió al gobierno de Gadafi en Libia una caja grande que permite escuchar todas las conversaciones de la gente. En los documentos comerciales, se llamaba “mecanismo de intersección nacional”.

H1: Hace diez años esto parecía fantasía, se pensaba que sólo personas paranoicas podían creer en esto. Pero ahora Libia, un país con escasos recursos, puede permitirse una tecnología francesa, tanto han bajado los costos.

H3: La cuestión es cómo establecer que los ciudadanos controlen el uso de esas tecnologías, ya es una cuestión política. Tenemos a los políticos que sólo

firman algo sin entender la tecnología que se usa, o simplemente aprietan un botón y...

H4: Toda esta gente que tiene el poder habla de la tecnología como si la entendiera. Ninguna de estas personas que habla sobre la guerra cibernética, ninguno de ellos habla sobre la construcción de la paz cibernética, porque su negocio es la guerra. Por eso si no entendemos sobre tecnología, les permitimos a estas personas, las que tienen el poder, que las controlen para sus objetivos estratégicos, abren el camino hacia cosas muy terroríficas...

H1: Se está militarizando el espacio cibernético. Y la línea entre gobiernos y corporaciones es muy borrosa. Tenemos hackers militarizados que trabajan sin cesar con programas para atacar y espiar varias secciones de Internet.

H2: No estoy de acuerdo con el uso del término hacker en este contexto. Estás hablando de soldados que utilizan las computadoras con fines militares, eso no es piratería informática ni esos son hackers.

Todos se ríen, hablan juntos.

H1: ¡Tranquilos! ¡Calma! No entremos en la definición de hackers, pero lo más importante es que se trata de la vida de gente civil. La mayoría de la gente no ve tanques ni micrófonos ocultos entrando en sus casas. Pero ahora publicamos toda nuestra vida privada en las redes sociales.

H3: Me ven luego existo.

H1: Nos comunicamos por celulares que ahora están conectados por Internet, los militares tienen estos datos y controlan nuestras vidas. Entonces es una especie de militarización de la sociedad civil. ¿Será que podríamos considerarla como una tecnología de guerra?

H4: Sí, esta tecnología es un arma.

*Se proyecta la frase: "Yo sé muy bien lo que hago y sin embargo lo hago"
Slavoj Žižek.*

H3: Pero no es sólo gubernamental, sino que todo el mundo un poco informado sabe que existe vigilancia y sistemas de recopilación de datos privado y masivo. Si sos un usuario común Google sabe con quién te comunicás, a quién conocés, qué buscás, probablemente sabe tu orientación sexual, tu religión, filosofía, sabe más que tu madre. Sabe tal vez más que vos mismo. Google sabe cuándo estás conectado y cuándo no.

H2: ¿Sabés qué estabas buscando hace 2 años, 3 días y 4 horas? No lo sabés, pero Google sí lo sabe.

H3: No es sólo la vigilancia desde el estado, es un tema de privacidad, de cómo la información se maneja por terceros, del conocimiento real de la gente de lo que se hace con esta información. En Facebook, cosa que yo no uso, podes ver la actividad reciente de los usuarios, que están encantados de compartir cualquier tipo de información personal. No son conscientes de que durante mucho tiempo todo el mundo tendrá acceso a esta información. Y así Facebook hace su negocio al hacer borrosa la línea entre la publicidad, los amigos, la privacidad y el almacenamiento de los datos que están destinados sólo a tus amigos y a tus seres queridos.

H3: ¡Es una mierda!

H3: Y no se puede discutir que las agencias estadounidenses de espionaje no tengan acceso a toda información almacenada en Google y en Facebook.

H1: Sí lo tienen. Ambas son sus extensiones.

H4; El tema que la palabra “transparencia”, es fundamentalmente desigual.

H2: Lo que pasa con los pagos del sector bancario que pasan por Internet, es una locura. Ellos tienen a todos si quieren. Y lo hacen.

Risas general.