LA NUBE
Un asentamiento Hacker en la Spratly

Vivimos en un mundo cuyas fronteras se redefinen constantemente mediante enfrentamientos políticos. Desde hace siglos la guerra ha sido el mecanismo utilizado por las naciones para ampliar y gestionar el territorio. Pero hoy en día el poder no tiene que ver únicamente con la extensión del territorio físico, sino con el tráfico de datos a través de Internet que es utilizado por las grandes naciones para aplicar su poder hegemónico. Sin embargo ha habido territorios de resistencia. Personajes como Snowden o Assange han sido condenados por revelar secretos de Estado a través de plataformas como Wikileaks que han abierto grietas en el conflicto internacional. Estos hackers permanecen ahora cautivos en diferentes Embajadas como si de una especie de trinchera se tratase. Entender la figura del hacker como *visibilizador* de información y su relación con el territorio es indispensable para comprender el contexto geopolítico en el que hoy nos encontramos. Los hackers permiten el empoderamiento del ciudadano a través del acceso a la información. Partiendo de este contexto planteo un asentamiento para esta comunidad de hackers en una isla abandonada de las islas Spratly que funcione como una de las Zona Temporalemente Autónomo descritas por Hackim Bey desde donde puedan realizar sus *hacktivismos* libremente.

En primer lugar creo que hoy en día es fundamental pensar en el arquitecto como alguien capaz de aproximarse a la realidad de una forma crítica, entendiendo el contextos social y político en el que nos encontramos. Muchas veces intentamos encontrar problemas reales para plantear soluciones directas. Sin embargo creo que construir narraciones desde la arquitectura genera realidades más complejas que pueden implicar a muchos agentes. En este sentido el proyecto que presento parte prácticamente de un guión cinematográfico que busca construir un escenario que se encuentra en un punto intermedio entre la realidad que conocemos y un presente alternativo alimentado por la imaginación. Proyectar estas narraciones a través de la arquitectura ponen de manifiesto conflictos actuales y son capaces movilizar ciertas sensibilidades. Las narraciones son política.

Por otra parte este proyecto es un manifiesto en muchos sentidos, con un claro posicionamiento crítico. Actualmente la toma de poder ya no tiene que ver con un ataque directo a las arquitecturas representativas de éste, sino a las infraestructuras que gestionan los flujos de información. Por este motivo la arquitectura que se plantea en este proyecto no se basa exclusivamente en procesos formales que generan imágenes estáticas y representativas, sino que tiene más que ver con la arquitectura utilizada en la guerra. Una arquitectura informal basada en una serie de pautas y estrategias que consigue la habitabilidad del territorio desde la gestión de las infraestructuras.

Creo que este proyecto es importante no sólo por la urgencia de poner sobre la mesa ciertos temas que tiene que ver con un cambio de paradigma en la forma de entender la política y el mundo en general, sino también por la búsqueda de otros lenguajes posibles para la arquitectura, que tienen que ver con otras disciplinas como el comic o el cine.

Las narraciones de hoy serán las arquitecturas de mañana.

Victor Nouman