

Recapitulando: modelos de *artivismo* (1994-2003)^[1]



Laura Baigorri

Especialista en *net art* y *hacktivismo*
laura.baigorri@ctv.es

Resumen:

Desde la aparición de los primeros proyectos artísticos en Internet en 1994 hasta la actualidad, han surgido sorprendentes iniciativas que abordan aspectos sociales y políticos con una perspectiva crítica y creativa. Consiguientemente, también se ha instaurado un vocabulario formal asociado a la Red que contribuye a denominar algunas situaciones hasta ahora inéditas: *artivismo*, *hacktivismo*, *art.hacktivismo* o desobediencia civil electrónica.

En función de su radio de acción se pueden determinar algunas tendencias generales entre los proyectos comprometidos de la Red: los que se circunscriben a la crítica del arte, los que amplían su campo a todo tipo de cuestiones políticas y sociales, y los que se remiten al propio medio, es decir, los que ejercen la crítica tecnológica de la Red y los que se enfrentan al poder corporativista que está presente en Internet.

Resulta prácticamente imposible localizar estos condicionantes en estado puro y establecer tipologías cerradas, pero existen algunos casos paradigmáticos que analizamos en este texto que nos ayudarán a ubicar con más concreción estas tendencias. Con esta perspectiva, resulta imprescindible mencionar obras tan representativas como las copias (1999) de 0100101110101101.ORG y el duplicado de la Documenta X (1997) de Vuk Cosic; el proyecto SWARM (1998) de Electronic Disturbance Theater; la interfaz conectiva IO_lavoro immateriale (1999) de Knowbotic Research; los proyectos participativos de Muntadas –The File Room (1994) – Josh On –They Rule (2001)– y Technologies to The People® –e-barcelona.org e Individual-Citizen Republic Project™ (2003) –; los diferentes tipos de sabotaje que el colectivo ®™Mark viene realizando desde 1997, y el peculiar archivo BorderXing Guide (2002) de Heath Bunting.

Por supuesto, aquí no están representadas todas las iniciativas, pero se podría decir que éstos son algunos de los principales trazos del *artivismo* en la Red que nos permitirán contemplar las próximas jugadas desde un punto de vista más amplio.

"Aprovechemos, pues, que en Internet todavía no están echados los dados para decidirnos a jugar la partida de nuestro 'destino tecnológico'. Porque lo que suceda en el futuro depende de cómo reaccionemos tu y yo ahora".

* Texto publicado originalmente como prólogo de "No más arte, sólo vida", de la misma autora, en el catálogo *Panorama 2001. Arte, teoría, nuevas tecnologías, música y cine* <http://www.panoramaenlinia.net>^[url]. Museo Comarcal de la Garrotxa, Olot (Gerona). Revisado y ampliado en mayo de 2003.

Así acababa el primer texto que pensé sobre arte y activismo en la Red y que escribía hace más de cinco años, una eternidad en tiempo Internet. Desde entonces han surgido sorprendentes iniciativas y se ha desmantelado alguna que otra certeza utópica. Veamos que ha ocurrido durante este período, ahora que ya ha quedado claro que nuestro "destino tecnológico" va a estar copado por el comercio, la música y el sexo, ahora que ya se han echado los dados..., **ahora** que ya vivimos el **futuro**.

1. De terminologías y sentido

En primer lugar, ha aparecido un vocabulario formal asociado a la Red que ha contribuido a dar nombre a algunas situaciones hasta ahora inéditas, a la vez que redundaba en otras harto conocidas. Se instaura el término **artivismo**, neologismo surgido de las palabras *arte* y *activismo* y teóricamente utilizado para referirse a las obras que participan de ambos intereses. Sin embargo, en la práctica este término no ha demostrado poseer la amplitud que prometía, y se circunscribe de forma estricta al entorno de la Red y a unos artistas muy concretos, básicamente los clásicos del *net art*: Heath Bunting,^[1] Rachel Baker, Alexei Shulgin, Olia Lialina, Vuk Cosic, Pit Schultz, los JODI y Andreas Broeckmann. Los intereses de todos ellos coinciden en el ejercicio del humor y la ironía, y en la crítica tecnológica de la Red^[2] (nosotros, no obstante, vamos a aplicar este término en toda su extensión).

Otro de los nuevos vocablos es **hacktivismo**, neologismo procedente de las palabras *hacking* y *activismo*, y cuya implementación sí está irremediadamente unida a la Red. Sus practicantes se podrían definir como *hackers* que realizan acciones políticas de sabotaje consistentes en penetrar en espacios institucionales y políticos para introducir mensajes de contenido contrario.^[3] A priori, los *hacktivistas* se diferenciarían de los *hackers* tradicionales porque no buscan el provecho personal: su motivación sólo obedece a intereses de carácter social y político. En cualquier caso, ambos comparten su fascinación por una utilización tecnológica de la Red basada en la independencia, el intercambio y la gratuidad de productos y servicios.

Del cruce entre ambos términos nace el **art.hacktivismo**, práctica basada en acciones de sabotaje orientadas a denunciar la peligrosa inclinación de la Red a emular todas las convenciones artísticas tradicionales: derechos de autor, objetualización (en un espacio en línea) y su consecuente comercialización.

2. Tipologías imposibles, casos concretos

En función de su radio de acción se pueden determinar algunas tendencias generales entre los proyectos comprometidos de la Red: los que se circunscriben a la crítica del arte, los que amplían su campo a todo tipo de cuestiones políticas y sociales, y los que se remiten al propio medio, es decir, los que ejercen la crítica tecnológica de la Red y los que se enfrentan al poder corporativista que (también) está presente en Internet. Resulta prácticamente imposible localizar estos condicionantes en estado puro y establecer tipologías cerradas, pero existen algunos casos paradigmáticos –y harto conocidos– que nos ayudarán a ubicar con más concreción estas tendencias.

1. Heath Bunting se denomina a sí mismo *artivista* por primera vez en el artículo, firmado por James Flint, "Heath Bunting is on a mission", <http://www.irational.org/irational/media/telegraph1.html>^[ur12]. También Luther Blisset hace referencia al término en un artículo traducido al español y titulado, "0100101110101101.ORG – art.hacktivismo", en la sección *Pensamiento* de Aleph, <http://www.aleph-arts.org/pens/01001.html>^[ur13].

2. A pesar del aspecto variado de sus obras, se puede reconocer en los *artivistas* dos grandes puntos en común: en primer lugar el humor, ya sea feroz, irónico o simplemente lúdico (...). El otro punto en común es con toda seguridad la forma en la que saben utilizar todos los recursos de la web, todos sus medios y armas, para desviarlos y tomarlos contra ella –o más bien contra aquello en lo que la web, como reflejo y producto de la sociedad, se está convirtiendo (o ya se ha convertido, en un gigantesco *shopping mall*). Así pues, la crítica tecnológica es fundamental en sus obras. "Resulta evidente que nuestro trabajo lucha contra la *high tech*" (Tilman Baumgärtel, Entrevista con JODI, en Telepolis, <http://www.heise.de/tp/english/special/ku/6187/1.html>^[ur14]). "Una crítica en sí misma inseparable de una crítica sociopolítica de las relaciones de poder (entre productor y receptor) en la web" (Anne-Marie Boisvert, "CRÉER=DÉTRUIRE" en el magacín electrónico del CIAC, de marzo de 2000, http://www.ciac.ca/magazine/archives/no_10/dossier.html^[ur15]).

3. "1998 será conocido como el año en el que surgieron dos términos que designan fenómenos similares: *desobediencia civil electrónica* (*electronic civil disobedience*) y *hacktivismo* (*hacktivism*). En ese año, el colectivo Electronic Disturbance Theater, con base en la Red, presionó y luchó por el desarrollo de una nueva experimentación con acciones de *desobediencia civil electrónica* dirigidas, en su mayor parte, contra el Gobierno mexicano. (...) Mientras tanto, en Gran Bretaña, en Australia, en la India, en China, en casi todos los continentes, surgían casos de *hacktivismo*. En la primavera de 1998, un joven *hacker* británico conocido como *JF* accedió a unos 300 sitios de la web e introdujo textos e imágenes con mensajes antinucleares. Entraba en los sitios y cambiaba y añadía códigos HTML. Era el golpe *hacker* político más importante que se recordaba. A lo largo del año se siguieron produciendo, cada vez en mayor número, casos de sitios de la web a los que se había accedido para introducir mensajes políticos". Stefan Wray. (1999). "La desobediencia civil electrónica y la World Wide Web del *hacktivismo*: la política extraparlamentaria de acción directa en la Red", <http://aleph-arts.org/pens/wray.html>^[ur16]. Aunque estas dos serían las principales categorías, Stefan Wray distingue hasta cinco modalidades específicas de resistencia en la Red, relacionadas con el *hacktivismo* o formando parte directa de él: el activismo informatizado, la infoguerra de base, la desobediencia civil electrónica, la actividad *hacker* politizada y la resistencia a una guerra futura.

2.1. *Art.hacktivismo*

Entre los autores que centran su radio de acción en la crítica del arte destaca el grupo 0100101110101101.ORG^[ur17], máximos representantes del *art.hacktivismo*. Su línea principal de trabajo cuestiona y ataca la comercialización del arte y del *net art* a partir de proyectos fuera de línea de simulación –como la creación del "artista inexistente" Darko Manver– y de iniciativas en línea de duplicación, como la copia de los sitios web Art.Teleportacia^[ur18] y Hell.com^[ur19].

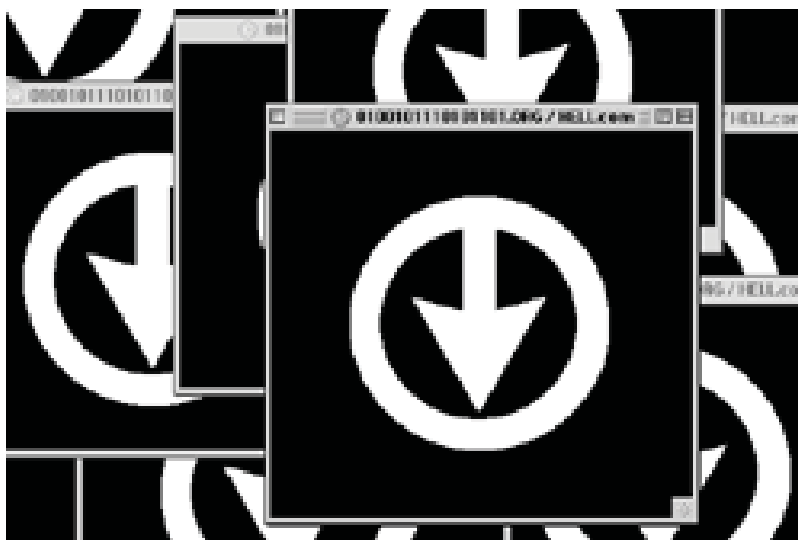


Imagen 1: Hell.com

© Hell.com

El primero es la galería comercial de *net art* de la rusa Olia Lialina^[ur10], cuya exposición titulada "Miniaturas del período heroico" albergaba en su inauguración obras de Alexei Shulgin, Heath Bunting, JODI y de la propia Olia Lialina –esta última vendida a un coleccionista privado–, mientras que Hell.com^[ur11] (ahora No-such.com) es un espacio privado de la Red organizado por diversos artistas y críticos que mantienen el carácter elitista y misterioso de sus páginas.

En mayo de 1999, 0100101110101101.ORG duplicó ambos espacios y los facilitó gratuitamente a los usuarios con la intención de cuestionar la simulación mediática extendida en nuestra sociedad, la capacidad de la Red para adaptarse al tradicional mercado del arte y el mito de la accesibilidad y la privacidad de la información.

El éxito parcial de su propuesta radica en la feliz coincidencia entre el contexto donde se desarrolla la acción (el mundo del *net art*) y el sujeto de su crítica (el mundo del *net art*): su público habla su mismo lenguaje, comprende la obra y participa de la ironía de la acción. Pero, posiblemente, y como apunta José Luis Brea, su fracaso relativo también se encuentre en esa misma coincidencia, "en el encierro disciplinar en los límites de su propia definición autónoma",^[4] en la autorreferencialidad que le impide interactuar con el resto de prácticas artísticas y culturales, con su reflejo fuera de la Red. Para acabar de inclinar la balanza entre sus supuestos éxito y fracaso endogámicos, una importante puntualización: la crítica de 01 no queda restringida al contexto del *net art*, ya que su trasfondo abarca tanto el entorno artístico general –retomando el tradicional

4. "Los encendidos debates que han rodeado la presentación pública de hell.com como sitio web de acceso reservado y de Art.Teleportacia como galería virtual dedicada a la venta de obras de *net art*, y la acción de sabotaje promovida en contra de ambos eventos por el grupo 0100101110101101.ORG, han contribuido bien poco por ahora, me parece, a esclarecer críticamente las condiciones reales de producción social de las prácticas artísticas en la Red, reinscribiéndolas –en términos de trabajo, de producción simbólica si se quiere– en el seno del tejido económico-productivo que articula la efectividad de las relaciones sociales. (...) En segundo lugar, y terminaré con ello mi análisis, pienso que el más alto potencial del *net art* reside justamente en su capacidad de interacción crítica con el actual campo expandido del conjunto de las prácticas artísticas y culturales, nunca en el encierro disciplinar en los límites de su propia definición autónoma". José Luis Brea, "Last (no) exit: net".

cuestionamiento vanguardista de la mercantilización del arte— como el control *mass* mediático —demostrando las dificultades del libre acceso a la información, también en la Red.

Estos duplicados tampoco funcionan como simples plagios, ya que el grupo nunca ha suscrito la autoría de esas páginas: su intervención se reduce a facilitar el acceso gratuito a unas obras contrariando el deseo de comercialización y difusión limitada de sus verdaderos autores. Se trata de una acción similar a la que en 1997 realizó el artista esloveno Vuk Cosic^[url12] (uno de los clásicos del *artivismo*) con la web de la Documenta X, al colocar en su página personal un duplicado de sus contenidos y exponiéndolos de manera permanente cuando ésta clausuró sus páginas. ¿Estamos hablando del *net art* o estamos hablando del libre acceso a la información en la Red?

2.2. Desobediencia civil electrónica

Sigamos con otro clásico (aunque no en el mismo sentido). En 1994, el colectivo Critical Art Ensemble (CAE)^[url13] introdujo por primera vez el modelo de desobediencia civil electrónica, desarrollando la táctica de la amenaza simbólica a partir del bloqueo o la sentada virtual. La acción más representativa de esta modalidad de ciber sabotaje ha sido el proyecto SWARM^[url14], que llevó a cabo el grupo Electronic Disturbance Theater^[url15] durante la celebración de INFOWAR, el Festival Ars Electrónica de Linz (Austria) que tuvo lugar en 1998.

Para ello crearon un software llamado *FloodNet*, cuyo funcionamiento consiste en enviar órdenes de recarga a la página que desean intervenir. Así, si varias personas lo utilizan simultáneamente contra una web determinada, la página queda bloqueada y nadie más puede entrar en ella. Durante esa edición del festival, EDT propuso un ataque a tres bandas: la web de la presidencia mexicana (en apoyo al zapatismo), la web del Pentágono (contra el Ejército de los Estados Unidos) y la web de la Bolsa de Frankfurt (símbolo del capitalismo internacional). A pesar de que la acción fue secundada por unos 20.000 usuarios, los afectados consiguieron desarticularla a las pocas horas de su inicio; desde entonces, se han propuesto otras acciones concretas, incluso sabiendo que van a ser detectadas y solventadas muy rápidamente, porque el poder de esta propuesta radica en la amenaza.

En un principio se trataría de ese tipo de *artivismo* —a pesar de evitar cualquier alusión expresa al mundo del arte la convocatoria se lleva a cabo desde una plataforma artística— que amplía su campo a todo tipo de cuestiones políticas y sociales; no obstante, no podemos descartar la referencia al propio medio, porque la totalidad de la acción se desarrolla en Internet y es allí, en ese entorno no presencial, donde exclusivamente se perciben sus efectos. Nunca se ataca a objetivos físicos y concretos (el presidente mexicano, el Pentágono, la Bolsa de Frankfurt), sino a sus representaciones en el ciberespacio. Así pues, ¿qué efecto real ejerce esa presión en el resto del mundo, es decir, en la (mayor) parte del planeta que no está conectada a la Red?

2.3. Activismo simulatorio: cuando los problemas sociales se transforman en problemas mediales

La simulación, por supuesto, no es un problema privativo del arte. Uno de los principales debates de los últimos tiempos sobre el activismo en la Red ha sido la confrontación entre impacto mediático y movilización real. El movimiento activista más representativo del vídeo de los setenta, la *Guerrilla TV*, formaba parte de un movimiento social que intentaba ejercer una acción social real: sus miembros pretendían ser representativos de las reivindicaciones de un sector de la población y posibilitar verdaderos cambios sociales en la vida de esas personas. Pero la resistencia en la Red ha resultado ser más simbólica que real. Sus detractores argumentan que no es realmente operativa porque ha cambiado el "verdadero" espacio público por una escena virtual que opera con simulaciones: ya no se trata de problemas sociales, sino de problemas "mediales". Y también se le acusa de acumular tópicos autorreferenciales, pues la mayoría de sus ofensivas no van más allá del propio medio (Internet).^[5]

El principal problema que se le plantea hoy al activismo en la Red es su efectividad, su verdadero impacto social. Y aquí resultan muy valiosas las reflexiones de Stefan Wray cuando se pregunta abiertamente lo siguiente:

"¿Son efectivos estos métodos de activismo computerizado? La respuesta a esta pregunta es: depende de lo que consideremos como efectividad. ¿Qué es efectividad? Si el objetivo que persigue el *hacktivismo* es llamar la atención sobre cuestiones específicas llevando a cabo acciones fuera de lo común que atraigan la atención de los medios de comunicación, entonces se puede decir que el nivel de efectividad es alto. Sin embargo, si la efectividad se mide en función de la capacidad de las acciones para catalizar y fomentar una movilización de las personas que tenga un alcance más profundo, entonces probablemente estas nuevas técnicas no sean efectivas. Esta distinción resulta, por tanto, importante. Parece poco probable que el *hacktivismo* se convierta en una herramienta organizativa. El *hacktivismo* más bien parece un medio para aumentar y suplir esfuerzos de organización que ya existen, meter ruido y llamar la atención."^[6]

La solución parece hallarse en la hibridación entre ambos mundos. Así pues, se trataría de conectar el mundo real con el mundo de las redes, de combinar la acción social que moviliza a la población con este tipo de ofensivas mediáticas. No se trata ya de contemplar la Red como una sustitución, sino como un refuerzo. Desde diferentes puntos de vista se propicia esta concepción del *net.activismo* como una estrategia complementaria de otras acciones presenciales, aunque algunas iniciativas sólo conciben esta hibridación como una mezcla entre nuevos medios y *medias* tradicionales.^[7] El control mediático resulta determinante, pero la supervivencia de estas contraorganizaciones dependerá siempre, y en último término, de una transformación social paralela en el mundo exterior.

5. Simulación frente a acción real. "Para muchos, la urgencia de algunas de las cuestiones a las que nos enfrentamos genera un fuerte escepticismo sobre cualquier práctica que conlleve arte o cualquier noción referida a los *media*. Para los accionistas reales la ecuación es simple, discurso = espectáculo. Insisten en la distinción entre la acción real y la meramente simbólica. Desde esta óptica, los activistas mediales son acusados de hablar simplemente sin hacer nada. Por enfocar el problema de los *media* se nos acusa de crear más signos vacíos. Y hay mucho en la actual realidad política europea que podría sostener esta crítica. Después de todo, la expansión del ámbito medial no ha reflejado automáticamente un crecimiento equivalente de movimientos emancipatorios y prácticas críticas. Ha acabado meramente en una acumulación de tópicos autorreferenciales. (...) Es cierto que somos vulnerables ante la acusación de estar atrapados en la misma antigua asunción de que todas las luchas de poder están siendo decididas en el espacio mediático. De todos modos crear esto sería igual que pensar que las campañas que han intentado dañar a Shell, Nike o McDonalds han estado luchando en un nivel puramente semiótico. Resulta una posición demasiado lujosa y fácil desdeñar el conjunto de cuestiones acerca de los *media*. La idea es hacerse las preguntas adecuadas sobre qué es más efectivo y qué nos acerca más a nuestras metas. Estas preguntas implican análisis y, al final, un juicio." David García y Geert Lovink. (2000). "El D-E-F del Tactical Media", <http://aleph-arts.org/pens/def.html>^[url6].

6. Stefan Wray, *ibidem*.

7. "Los *hacktivistas* han de organizar puertas entre la Red y los *media* 'tradicionales'. Estas puertas *Red-media* deberían ser una interfaz para suministrar y controlar las noticias que los *media* difunden. Se trata de conectar y cooperar con el personal en línea de la TV y los periódicos, creando interfaces estúpidas pero amables para los periodistas. La experiencia del EDT lo demuestra: si no hubieran realizado la primera página del *New York Times* el 31 de octubre de 1998, EDT simplemente habría existido en línea. (...) La hibridación no consiste únicamente en conectar lo virtual y 'las calles'. Nos arriesgamos a permanecer retóricos y predecibles en ambos frentes. Tenemos que hibridar y contaminar las formas de la cultura pop creando módulos pop para el activismo. (...) Un módulo pop puede ser definido como un programa de múltiple plataforma que pueda actuar en diferentes entornos sociales y marcos políticos tanto en los *new-media* como en los *media* tradicionales. Un ejemplo es LB, cuyo nombre apareció en multitud de ocasiones en los *media* italianos en libros de autor, novelas, *performances*, *shows*, campañas de contrainformación, engaños, leyendas urbanas. El nombre múltiple es un módulo híbrido, funciona en ambos tipos de *media* tanto en 'las calles' como en la Red." Luther Blissett (2000). "El XYZ del activismo en la Red", <http://aleph-arts.org/pens/xyz.html>^[url7].

2.4. Interfaces conectivas

Con la intención de romper con este tipo de discurso de simulación vinculado a la realidad virtual tecnológica, durante la Bienal de Venecia de 1999 se desarrolló un proyecto del grupo Knowbotic Research^[ur18] titulado "IO_lavoro immateriale". Se trataba de una base de datos colectiva en Internet –generada por Maurizio Lazzarato (teórico político), Luther Blisset (colectivo de activistas *media*), Michael Hardt (filósofo), Hans Ulrich Reck (teórico de los *media*), Enzo Rullani (economista) y Laia Vantaggiato (periodista)– que funcionaba como una máquina de discurso abierto que cuestionaba las condiciones de acción y producción creativas de aquel momento en el campo social.

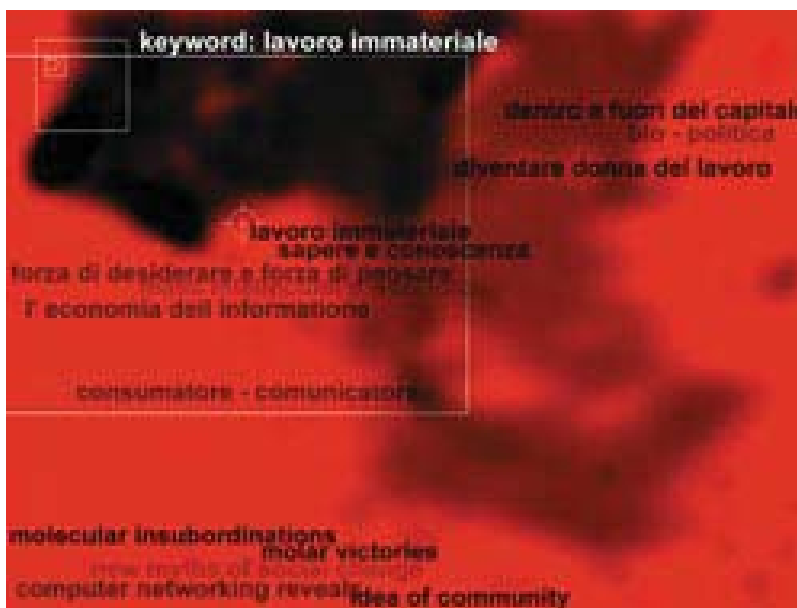


Imagen 2: IO_lavoro immateriale de Knowbotic Research

© Knowbotic Research

Comenzando por un análisis del trabajo inmaterial, el grupo buscó de un modo colectivo formas y conceptos políticos contemporáneos para la acción creativa en la esfera pública italiana. Cada uno de los participantes desarrolló un mapa individual con información textual que evolucionaba hacia una topología discursiva en continua transformación. La información de cada uno de los mapas de los distintos participantes se autoorganizaba en un nuevo mapa. En éste, las relaciones entre la información añadida y manipulada por los diferentes participantes eran visualizadas como movimientos y campos de fuerza.^[8]

Efectivamente, el proyecto consiguió desbloquear esta peligrosa tendencia a la simulación y resultó participativo, lo que permitió interactuar a los usuarios inmersos en un proceso cambiante de generación y regeneración de la información. No obstante, sus contenidos sólo podían ser compartidos por la comunidad conectada, o por los visitantes que asistieron esos días a la muestra.

Este tipo de proyecto colaborativo ya había sido planteado mucho antes por el pionero

8. "Para que esta práctica tenga éxito, debe romperse el dominio cultural del reciente discurso de simulación vinculado con la realidad virtual tecnológica. Esta fractura es una precondition para que se produzcan intervenciones relevantes en el campo de la acción social a través de interfaces digitales. Un vocabulario efectivo para utilizar en los flujos cruzados en red de los participantes podría incluir nociones como: improvisación con patrones de atención, contradicción de lo predecible, modificaciones aceleradas, incompatibilidad operativa, fallo de *loop feedback* instantáneo, ruptura de las transformaciones, conectividad táctica entre estructuras operativas y debilidades del sistema referencial. Estas tácticas efectúan modulaciones dentro de sus propios espacios de acción, crean intermáquinas y permiten la libre configuración de la interfaz. 'IO_lavoro immateriale' articula interfaces conectivas que incorporan los potenciales del agenciamiento en los múltiples movimientos de la información. La propia interfaz se convierte en el resultado abierto del trabajo inmaterial (*immaterial labour*). *Immaterial labour* se refiere a aquellas acciones que preceden a la construcción de mercancías y que permiten una evolución de las relaciones sociales, de las formas de vida y de los modelos de subjetivización. No es una categoría determinada por el 'trabajo' en sí, sino un campo de agenciamiento autónomo e independiente que anticipa el trabajo contractual y remunerado y que anula su propia concepción". Maurizio Lazzarato en el *mirror* en español de "IO_lavoro immateriale", http://aleph-arts.org/io_lavoro/index.html^[ur19].

Muntadas, cuando en 1994 creó The File Room^[uri20] e inició la tradición participativa en la Red concibiendo y estableciendo las bases para que se desarrollara un archivo de información sobre la censura en el arte.

Últimamente han surgido nuevas propuestas en línea que siguen este mismo modelo, como la ingeniosa They Rule^[uri21] (2001-2003) de Josh On, concebida como una interfaz que hace visible las conexiones entre políticos, industriales y principales corporaciones estadounidenses a través de mapas y directorios interrelacionados que los usuarios pueden modificar y ampliar según sus propias informaciones.

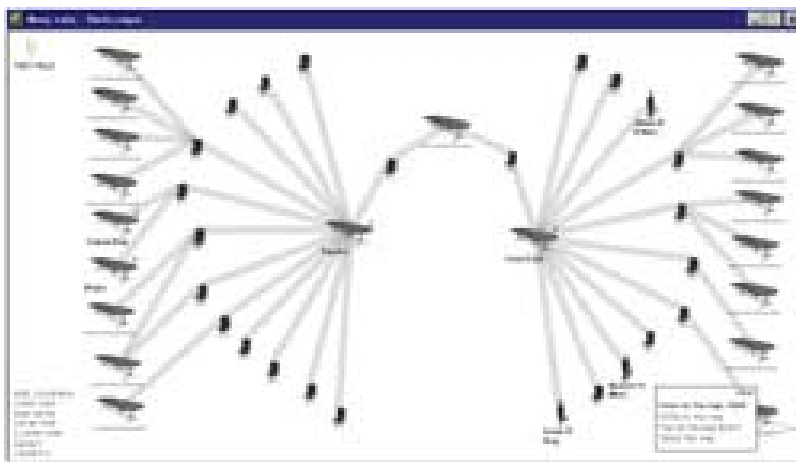


Imagen 3: They Rule de Josh On

© Josh On

También se basan en la predisposición participativa, pero sobre todo constructiva, de los ciudadanos dos recientes proyectos de Daniel García Andújar, alias Technologies to The People®: e-valencia.org^[uri22] (2002) es un portal de discusión sobre política cultural valenciana abierto al debate, la difusión y la discusión en la Red, donde los usuarios son los encargados de generar los contenidos. Ya no se trata de informaciones ni de simulaciones *predispuestas* por un autor, sino de la creación de una plataforma, entendida como un espacio cooperativo, que permite compartir la (contra)información entre los ciudadanos.

Y lo mismo sucede con la novísima e-barcelona.org^[uri23] (en línea a partir del mes de mayo de 2003), otro portal con las mismas características que el anterior pero orientado a las necesidades culturales de la ciudad de Barcelona, no en vano tiene como audaz subtítulo *Forum de Cultura* (frente a Forum 2004 de las Culturas). Ambos proyectos son la consecuencia de una concepción profundamente social de las TIC que pone en juego la combinación de dos factores a los que suponemos una influencia determinante en los próximos años: la colaboración anónima ciudadana y la descontextualización artística.

2.5. El ombligo de la Red

Parece que cualquiera de los casos analizados siempre nos acaba remitiendo al propio medio. Cuando se trata de proyectos que utilizan la Red como soporte, se pone de manifiesto la dificultad de eludir por completo algún tipo de autorreferencialidad. Y si el principal objeto de crítica de los activistas del vídeo de los setenta fue precisamente el medio que utilizaban para la difusión de sus ideales –la televisión–, los actuales activistas también se sirven de las mismas armas que sus contrarios cuando centran sus críticas en la Red. En el fondo de ambas luchas reside el interés por resistir y sabotear los monopolios corporativistas de la información que ostentan los *mass media* tecnológicos.

2.5.1. Desde la Red al interior de la propia Red

Individual-Citizen Republic Project™^[url24] (2003) es otro proyecto reciente de Technologies to The People®, realizado con ocasión de la exposición "El Banquete".^[9] Definido por el autor como "un proyecto en progreso basado en la construcción y la exploración de un prototipo social de ciudadano autónomo que promociona, usa y desarrolla recursos obtenidos de fuentes de información pública que ofrece a la comunidad como parte integrante del proceso social colectivo", la web recopila recursos voluntariamente ofrecidos por los usuarios en las siguientes categorías: *cracking, exploit, forum, hacking, linux, phreaking, privacy and crypto, security, tools, tv-hack, virus* y *wireless*. Resulta especialmente significativo que en la sección *About*, que siempre describe los principios de todo proyecto en línea, el autor haya colocado tan sólo tres enlaces a los recursos alternativos de código abierto Apache, PHP y MySQL. El compromiso fundacional de TTTP® de facilitar el acceso a la tecnología a todos los ciudadanos acaba concretándose en una serie de talleres *wireless* que ofrecen una infraestructura comunitaria con sus propios nodos de acceso y salida a Internet donde se comparten recursos gratuitamente.

2.5.2. Desde la Red hacia el exterior de la Red

Entre este último tipo de iniciativas, encontramos algunas propuestas artísticas que anclan sus objetivos en la tangibilidad de la acción presencial. Su espacio de convocatoria y difusión es la Red, pero sus efectos no quedan reducidos a este campo, sino que encuentran su reflejo en el mundo real, por lo que se produce entonces un verdadero encuentro entre el espacio local cotidiano y el espacio desterritorializado de la Red. Éste es el caso de ®™ark^[url25], (léase *artmark*), una organización con base en Internet que utiliza el sabotaje con fines sociales.

Su funcionamiento es similar al sistema inversor de las corporaciones, aunque ellos ofertan productos de sabotaje a través de un peculiar tablón de anuncios: desde sus páginas, el usuario puede acceder a la información sobre diferentes iniciativas en línea y fuera de línea, y también tiene la posibilidad de invertir su dinero en ellas para que consigan hacerse realidad. La peculiaridad de este grupo reside, pues, en la no especialización en el entorno de la Red. Sus propuestas están basadas en la mezcla de proyectos que tienen lugar "en el terreno de la simulación" –páginas web con repercusión mediática– y "en el terreno de lo real" –acciones de sabotaje de carácter local.^[10]

9. "El Banquete" es un proyecto concebido por Karin Ohlenschläger y Luis Rico (directores del MediaLabMadrid) y comisariado junto con Iván de la Nuez (director de exposiciones del Palau de la Virreina) y Peter Weibel (artista, teórico y director del ZKM de Karlsruhe). Su hilo conductor es la analogía entre metabolismo y comunicación, retomado aquí en el sentido de diálogo, tal y como fue introducido por Platón en la cultura occidental. "El Banquete" se articula como una conversación entre artistas, científicos y pensadores procedentes de ámbitos como la biología, la economía, la literatura, la antropología, la comunicación, las neurociencias o el activismo social y medioambiental.

10. Como la *histórica* propuesta que BLO (The Barbie Liberation Organization) hizo en 1993, consistente en intercambiar las cajas de voz de 300 muñecas Barbies con las de sus correspondientes GeyperManes y volverlas a introducir discretamente en los estantes de las mismas tiendas donde las habían comprado.

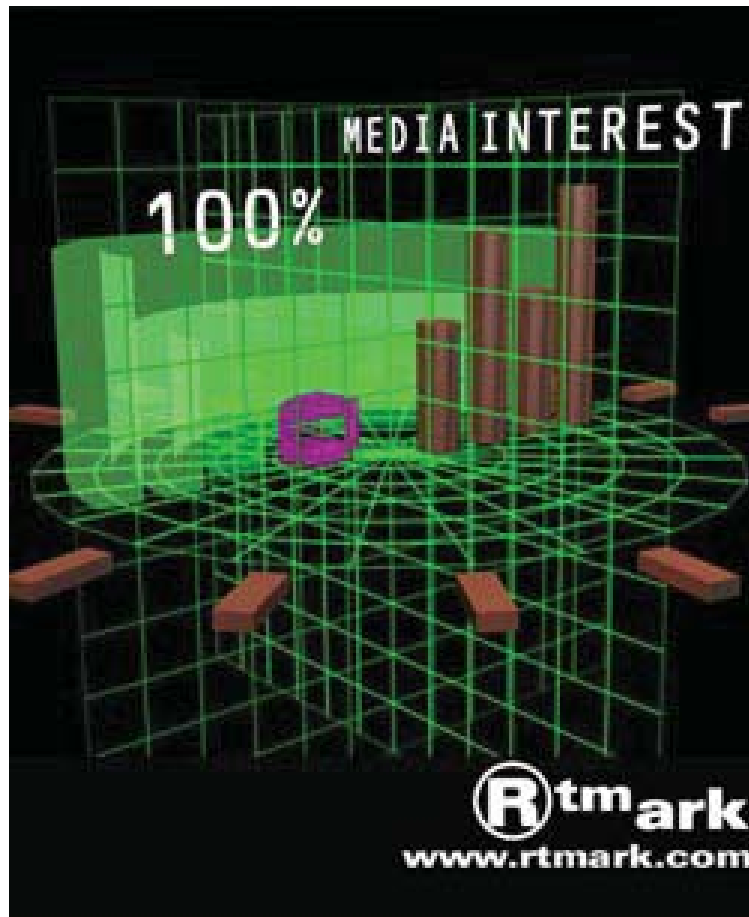


Imagen 4: ®™ark

© ®™ark

Entre las primeras destaca la guerra desencadenada en la Red entre el grupo de *artistas* suizos etoy^[uri26] [11] y la multinacional de juguetes eToys, con un saldo de quiebra por parte de esta última. El extracto de su largo litigio, propiciado y difundido por ®™ark, podría concretarse en lo siguiente: En 1995 los artistas suizos compraron el dominio web etoy.com y, dos años más tarde, una tienda en línea de juguetes compró el dominio eToys.com. A finales de 1999, estos últimos decidieron litigar contra etoy.com por su empleo del dominio y un juez de Los Angeles falló favorablemente a eToys, por lo que forzó a etoy a cerrar su sitio web y a dejar de utilizar el nombre.

Pero hubo contraataque: tras ser vapuleada en grupos de noticias, listas de correo y ruedas de prensa –incluso en el MOMA de Nueva York–, eToys decidió paralizar el juicio... pero ya era demasiado tarde. El apoyo de miles de simpatizantes acabó generando tantos problemas operativos a la compañía (disminución de sus ventas electrónicas y descenso de su cotización en bolsa) que finalmente ésta quebró. Por fin el asunto no quedaba relegado al terreno de la simulación, a *una simple cuestión de Internet*. La repercusión mediática que ®™ark había levantado acabó provocando un verdadero cambio en "el mundo real".

11. "Etoy es un grupo de artistas que actúa en Internet con proyectos críticos que cuestionan el poderío de las grandes corporaciones de la Red. En 1996 consiguieron el premio Golden Nica de Ars Electronica (Linz) con [the digital hijack]^[uri27] –el piratero digital–, un proyecto basado en la utilización de los buscadores de Internet y cuyo objetivo era demostrar cómo un puñado de compañías controlaban el destino de millones de internautas. La acción comenzó el 31 de marzo y finalizó el 1 de agosto de 1996. Durante este período, los *software-agents* de etoy generaron cientos de páginas trampa que contenían una de las 2.400 palabras clave más populares (como *porsche*, *penthouse*, *madonna*, *fassbinder*, etc.), las cuales se incluían automáticamente en los principales buscadores internacionales. Muchas de estas páginas trampa –de las que todavía podéis encontrar algunos ejemplos en su web– fueron anuladas, pero otras aún no han sido localizadas hoy en día, y aunque la acción ya finalizó, ellos aseguran que el proyecto continuará hasta que pirateen un millón de páginas o hasta que etoy sea eliminado de las principales compañías de buscadores. Terrorismo digital y entretenimiento inteligente para la nueva generación. Desbaratar la palabra clave: un nuevo estilo de vida en Internet". Laura Baigorri, descripción de *El Transmisor*, directorio de información alternativa, <http://www.interzona.org/transmisor.htm>^[uri27].

2.5.3. Desde el exterior a la Red

En el año 2002, el *artivista* británico Heath Bunting concibió BorderXing Guide^[url29], un proyecto destinado a cuestionar y subvertir la idea de Internet como un espacio libre y sin fronteras. Se trata de una web que contiene documentación sobre una serie de recorridos realizados por el autor (excursiones) que atraviesan los límites nacionales de diferentes países, sin impedimentos de aduanas, inmigración o policía fronteriza.

Paradójicamente, el sitio web no es accesible a cualquiera que tenga una conexión a Internet: quien quiera visitarlo debe desplazarse físicamente hasta uno de los lugares designados por Bunting, o bien conseguir una autorización de éste a través de la Red (se puede consultar la lista completa en <http://irational.org/borderxing/>^[url30]). Como podemos suponer, el proyecto se dedica a invertir los papeles entre dos ideas preconcebidas: una, que las fronteras físicas restringen el movimiento, y, dos, la supuesta libertad relacionada con el concepto de Internet como un espacio sin fronteras.

Por supuesto, aquí no están representadas todas las iniciativas, pero se podría decir que éstos son algunos de los principales trazos del *artivismo* en la Red que nos permitirán contemplar las próximas jugadas desde una óptica más amplia. Los dados están echados... pero la partida acaba de comenzar.

Lista de URL:

- [url1]:<http://www.panoramaenlinea.net>
- [url2]:<http://www.irational.org/irational/media/telegraph1.html>
- [url3]:<http://www.aleph-arts.org/pens/01001.html>
- [url4]:<http://www.heise.de/tp/english/special/ku/6187/1.html>
- [url5]:http://www.ciac.ca/magazine/archives/no_10/dossier.html
- [url6]:<http://aleph-arts.org/pens/wray.html>
- [url7]:<http://www.0100101110101101.org/>
- [url8]:<http://www.0100101110101101.ORG/home/copies/art.teleportacia.org/index.html>
- [url9]:<http://www.0100101110101101.org/home/copies/hell.com/index.html>
- [url10]:<http://art.teleportacia.org>
- [url11]:<http://www.hell.com>
- [url12]:<http://www.ljudmila.org/~vuk/dx/>
- [url13]:<http://www.critical-art.net/>
- [url14]:<http://www.thing.net/~rdom/swarm.html>
- [url15]:<http://www.thing.net/~rdom/ece/ece.html>
- [url16]:<http://aleph-arts.org/pens/def.html>
- [url17]:<http://aleph-arts.org/pens/xyz.html>
- [url18]:<http://www.krcf.org/krcfhome/>
- [url19]:http://aleph-arts.org/io_lavoro/index.html
- [url20]:<http://www.thefileroom.org>
- [url21]:<http://www.theyrule.net>
- [url22]:<http://www.e-valencia.org/>
- [url23]:<http://www.e-barcelona.org/>
- [url24]:<http://www.irational.org/tt/banquete/>
- [url25]:<http://www.rtmk.com/>
- [url26]:<http://www.eto.com/>

[url27]:<http://www.hijack.org/>
[url27]:<http://www.interzona.org/transmisor.htm>
[url29]:<http://www.tate.org.uk/netart/borderxingguide.htm>
[url30]:<http://irrational.org/borderxing/>

Enlaces relacionados:

- ➡ 0100101110101101.ORG:
<http://www.0100101110101101.org/>
- ➡ Art. Teleportacia:
<http://art.teleportacia.org>
- ➡ Copia de Art.Teleportacia:
<http://www.0100101110101101.ORG/home/copies/art.teleportacia.org/index.html>
- ➡ [The digital hijack]:
<http://www.hijack.org/>
- ➡ Etoy:
<http://www.etoym.com>
- ➡ Hackerethic.com:
<http://www.hackerethic.org/>
- ➡ Hacktivism:
<http://news.openflows.org/index.pl?section=analysis&subsection=27>
- ➡ The Hacktivist:
<http://www.thehacktivist.com/>
- ➡ Hactivist.com:
<http://www.hactivist.com/>
- ➡ Heath Bunting. BorderXing Guide:
<http://www.tate.org.uk/netart/borderxingguide.htm>
- ➡ Hell.com:
<http://www.hell.com>
- ➡ Copia de Hell.com:
<http://www.0100101110101101.org/home/copies/hell.com/index.html>
- ➡ Critical Art Ensemble (CAE):
<http://www.critical-art.net/>
- ➡ Electronic Disturbance Theater:
<http://www.thing.net/~rdm/ecd/ecd.html>
- ➡ Josh On. They Rule:
<http://www.theyrule.net>
- ➡ Knowbotic Research:
<http://www.krcf.org/krcfhome/>

- ⇒ Muntadas. The File Room:
<http://www.thefileroom.org>
- ⇒ SWARM:
<http://www.thing.net/~rdom/swarm.html>
- ⇒ TTTP@. e-barcelona.org:
<http://www.e-barcelona.org/>
- ⇒ TTTP@. e-valencia.org:
<http://www.e-valencia.org/>
- ⇒ TTTP@. Individual-Citizen Republic Project™:
<http://www.irational.org/tttp/banquete/>
- ⇒ ®™ark:
<http://www.rtmark.com/>
- ⇒ El Transmisor / hackers:
<http://www.interzona.org/transmisor/hackers.htm>
- ⇒ El Transmisor / arte crítico – obras:
<http://www.interzona.org/transmisor/arte/obras.htm>
- ⇒ Vuk Cosic, copia de Documenta X:
<http://www.ljudmila.org/~vuk/dx/>

Para citar este documento, puedes utilizar la siguiente referencia:

BAIGORRI, Laura (2003). "Recapitulando: modelos de *artivismo* (1994-2003)". *Artnodes* [artículo en línea]. UOC.
[Fecha de consulta: dd/mm/aa].
<<http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/baigorri0803/baigorri0803.html>>
ISSN 1695-5951

[Fecha de publicación: septiembre de 2003]

Cita recomendada:

BAIGORRI, Laura (2004). "Recapitulando: modelos de *artivismo* (1994-2003)". *Artnodes*, n.º 3 [artículo en línea].

DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i3.692>