

Activismo digital

Una lucha píxel a píxel

Celeste Agüero, Juan Matias Carricaburu

celaquero@hotmail.com, juanmatiasc@hotmail.com

Internet is now a reality (simulated or virtual, but reality at last).

Everyday is more like a parallel world, where real life phenomenon are replicated, reformed and regenerated.

As a new media, it's in a fight period for it's control. In one side: big corporations and governments, in the other side: people.

Like David and Goliath, both try to win. Artivism, Hacktivism and electronic civil disobedience are the weapons used by thousands of Davids who are trying to defeat the powerful Goliath.

Hace ya muchos años nació en EEUU, según dicen algunos por la guerra fría, una red que militar de ordenadores. Se la denominó ARPANET (Advanced Research Projects Agency NETwork). Esta red, luego de disolverse (por 1989), dio lugar al nacimiento de lo que hoy denominamos Internet.

Junto con el avance tecnológico, de manera vertiginosa, así también avanzó la nueva red.

Aquí los tiempos no se miden de la misma manera. Un año equivale a décadas de desarrollo o evolución, si lo comparamos con otros ámbitos o medios.

De a poco el mundo “real” fue teniendo su contraparte en esta simulación o virtualidad que significa Internet. Desde los estados pasando por las empresas hasta llegar a los individuos, todos tienen hoy su lugar.

Junto con esta realidad llegó la batalla por el control del nuevo medio.

Es así que, poco a poco, Internet no escapó a la lucha que se vive día a día en lo que denominamos “mundo globalizado”.

Estados y corporaciones desean imponer su hegemonía también aquí.

Es en este contexto donde comienzan a aparecer diversos fenómenos que pretenden dar batalla. Dura pelea, sin tiempo ni lugar, sin soldados ni armas....o al menos, no como las conocemos...

Arte y resistencia, desobediencia civil electrónica

No es ninguna novedad que diversas expresiones artísticas surgieron o fueron las armas que se utilizaron en innumerables ocasiones para luchar contra lo que se creía (o se cree) injusto. Internet no es, por supuesto, la excepción.

¿Pero, como definir estos nuevos fenómenos, o mejor dicho, viejos fenómenos en este nuevo espacio? Cuando hablamos de un nuevo medio necesitamos vincularnos a través de un código nuevo y referente a dicho medio.

Artivismo y Hacktivismo son dos neologismos y configuran proyectos artísticos que abordan aspectos sociales y políticos con una perspectiva crítica y creativa.

Comparten, además, dos intereses: el ejercicio del humor y la ironía y la crítica tecnológica de la red

Artivismo

Básicamente nace de la fusión de **arte + activismo**.

Se podrían definir como artivistas los “proyectos artísticos alternativos con intención socializadora y los espacios críticos que cuestionan distintos aspectos sociales y culturales desde una posición eminentemente artística.

En principio se trató de ejercicio del humor y la ironía, y en la crítica tecnológica de la Red. Posteriormente, este término se ha ampliado a todos aquellos artistas cuyo trabajo crítico se circunscribe al entorno de la Red”. (<http://www.mediatecaonline.net>, 2006)

Artivismo define también, en forma genérica, todas estas acciones, que luego se van denominando de diversas maneras teniendo en cuenta sus particularidades.

Podríamos decir que el Artivismo no es otra cosa que el Activismo (a través de diversos recursos artísticos) trasladado al nuevo medio.

Son claros ejemplos de activismo, las vanguardias artísticas de principios de siglo pasado que aparecían como la respuesta a los ordenes impuestos, o fenómenos contestatarios como el caso del colectivo Grapus surgido en el Mayo Francés.

Haktivismo

Procedente de la fusión de las palabras **hacking + activismo**. “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». Del cruce entre ambos términos nace el **art hactivismo**, **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**”. (<http://www.mediatecaonline.net>, 2006)

Estos fenómenos podrían definirse como herramientas (o armas) de lucha en lo que se denomina como “infoguerra”, la cual sería factible de dividirse en tres capas: la capa física (definida por la infraestructura del hardware y redes), la capa lógica o sintáctica (definida por los programas, protocolos y sistemas que corren sobre la capa física) y la capa semántica (el contenido de la información).

Podemos tipificar los diferentes proyectos en función de sus campos de acción y objetivos.

Los primeros simplemente plantean una crítica del arte. Aparecen luego los que hacen de lo político y lo social campo de sus intervenciones; los que solo se centran en el propio medio (crítica hacia la tecnología en la Red) y por último los que se enfrentan directamente a los poderes hegemónicos.

En forma general existen dos tendencias en cuanto a la tónica de las intervenciones.

En una primera instancia podríamos denominar a los que tienen una actitud conciliadora. Es decir a partir de la proyección artística se emite un mensaje con el objeto, en principio, de promover la reflexión sobre el tópico en cuestión y como objetivo secundario generar respuestas constructivas o acciones concretas. ([retoricavisual apología del diseño](#)).

Por otro lado aparecen proyectos que por sus propuestas son mucho mas radicales. Se basan en la acción directa y el sabotaje, en el medio o fuera de el ([@TMark](#), (léase *artmark*) - [etoy](#)).

La desobediencia civil electrónica

Es análogo con su similar en la realidad aunque con una característica particular y diferenciadora, producto seguramente de las posibilidades que ofrece el medio (la Red). Es una inversión del modelo de desobediencia civil ya que no trabaja a través del poder de una masa presente en un mismo espacio sino que lo hace por medio de nodos o células que reconfiguran esa masa y cuyo objetivo es producir múltiples corrientes y trayectorias con el fin de frenar la velocidad de la economía política capitalista.

El ejemplo mas conocido de este tipo de comunidades es Critical Art Ensemble (CAE).

Paradigmas y modelos

Es muy difícil encontrar en estado puro algunas de las tipificaciones antes mencionadas. Sin embargo podemos reconocer casos que configuran hitos y son ya modelos a seguir en esta nueva "resistencia digital".

Entre este 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 [@TMark](#), 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.

Fue desde este espacio donde se lideró la llamada "Guerra de los Juguetes"

Etoy y la Guerra de los juguetes

"Etoy era un pequeño colectivo artístico suizo que durante la década de los noventa se convirtió en uno de los grupos de net-artistas más importantes en la Red.

En 1995 adquirió el nombre de dominio [etoy.com](#).

En 1997 la juguetera norteamericana eToys decidió registrar etoys.com, que se convirtió en poco tiempo en una empresa líder en su sector, y en una de las abanderadas del e-commerce, junto con Amazon y Yahoo.

Tras fallidos intentos de compra del dominio eToy.com, en 1999 eToys decidió llevar a los tribunales al colectivo artístico por uso indebido de su marca, al interpretar que existía mala fe y una clara posibilidad de confusión entre ambos nombres. Los tribunales, como suele ser norma, dieron la razón a la empresa.

Es entonces cuando comienza una impresionante campaña de movilización en la Red. Miles de internautas con ayuda de programas informáticos colapsaron la tienda virtual de eToys, haciendo imposible la compra de sus productos. Estos programas se distribuyeron por toda la Red, y se dedicaban a realizar todos los pasos para concretar la compra, excepto el último, que cancelaban para volver a empezar de manera automática. La acción, bautizada como **Toywar**, duró alrededor de 2 meses, coincidiendo con la campaña de Navidad.

La unión de los internautas acabó con la gigante multinacional cediendo a las reclamaciones de los artistas, y con la acción convertida en un símbolo de la lucha para la libertad de expresión y el derecho a la identidad en el ciberespacio.” (Hombre Burbuja , 2006)

Finalmente el dominio etoy.com volvió a sus dueños originales.

Paradigmas y modelos

Como dijimos al principio esto se trata de una lucha. Constante y desigual. La de unos, (poder hegemónico) por querer seguir imponiendo su dominio en todos los sentidos, y la de otros, por querer revertir el orden impuesto con el que, en gran parte, no están de acuerdo.

Algunos sitios son espacios de difusión y reflexión, otros son verdaderas trincheras digitales desde donde una especie de guerra de guerrillas lucha contra un enemigo mucho mejor armado y con mas poder. Una intifada digital, donde las piedras son reemplazadas por programas informáticos y donde los combatientes tienen en sus manos, ya no armas, sino teclas y ratones.

Pero como vimos, no sólo se trata del control del nuevo medio sino de su utilización como poderoso canal de comunicación y organización a partir del cual se generan acciones que exceden dicho ámbito; es decir se trasladan al mundo de las acciones “concretas” (reales).

Seguramente estamos en un punto de inflexión en lo que a “resistencia digital” se refiere. Lo que ayer podía ser considerado como la defensa de un derecho civil (el de protestar o ejecutar determinada acción colectiva contra determinada empresa, corporación o estado) hoy a través de artilugios legales o en pos de las denominadas doctrinas de seguridad, se convierten en “peligrosos” o peor aún; en actos de ciberterrorismo.

Es por eso que consideramos que, paralelamente a las acciones en la red, deberían llevarse a cabo (o continuar) la defensa de los derechos civiles en todos los ámbitos donde sea necesario.

El arte es, y ha sido, por naturaleza, rebelde, contestatario y creativo. Traslado al nuevo medio adquiere características formales, técnicas y tecnológicas diferentes, aunque sigue conservando la llama que lo mueve y lo proyecta como poderoso vehículo de la expresión simbólica popular.

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

http://aleph-arts.org/pens/dec_simul.html

eToy, - una historia del hacktivismo
<<http://www.killthemosquito.com>>

La desobediencia civil electrónica, la simulación y la esfera pública - Critical Art Ensemble
<http://aleph-arts.org/pens/dec_simul.html>

Netart - Artivismo
<<http://www.mediatecaonline.net>>