

El medio digital como herramienta de protesta social

Ivana Pajot, María Soledad Ramírez

ivanapajot@yahoo.com.ar solemares14@hotmail.com

Resumen. Personas y grupos de personas que utilizan la web como medio para realizar protestas sociales contra políticos y multinacionales. Algunos de los recursos con los que cuentan son el humor irónico, la burla y el sabotaje.

Estos grupos, de acuerdo a la acción que realizan dentro del ciberespacio, han obtenido diferentes denominaciones, tales como: Artivistas, Hacktivistas, Art-hactivistas, todas ellas relacionadas entre sí.

Dos de los grupos que se distinguen dentro de este nuevo concepto son etoy y Tmark, ambos intervienen dentro del medio digital generando distintas vertientes de pensamientos a favor o en contra de este nuevo método de protesta.

Palabras clave. Activismo, artivismo, hacktivismo, art-hactivismo, desobediencia electrónica, movimiento social

Activismo + Arte = Artivismo

El activismo busca recuperar el sentido de la acción como eje de la percepción y de la identidad humana frente a un modelo de identidad en crisis basado en la saturación receptiva de señales y la reducción subjetiva a selector de alternativas de consumo. Y para que esa acción no reproduzca las estructuras de poder jerárquicas que intenta cuestionar, el activismo no puede reproducir su cristalización institucional. La tendencia activista es por tanto la de una reconfiguración y reconstrucción permanente de abajo arriba y de lo local a lo global frente a una estructuración globalista de arriba a abajo.

El activismo digital es la construcción de nodos independientes o zonas temporalmente autónomas en el ciberespacio; espacios liberados de comunicación que conectan diversas redes alternativas y generan otras. En esta línea encontramos proyectos como TAO (Telecommunications for Autonomous Organizing --de habla inglesa), PANGEA o Nodo50 que agrupan a toda una serie de colectivos y movimientos sociales, antiautoritarios, ecologistas, feministas, sindicales, pacifistas, etc.

Surgido de las palabras arte y activismo se instaura el término artivismo, 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, 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 (nosotros, no obstante, vamos a aplicar este término en toda su extensión).

Hacktivismo – Art hacktivismo

Neologismo procedente de las palabras hacking y activismo, cuya implementación está 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. 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.

El art.hacktivismo, se basa en acciones de sabotaje orientadas a denunciar la peligrosa inclinación de la Red a emular todas las convenciones artísticas tradicionales: derechos de autor, objetualización y su consecuente comercialización.

Así podemos encontrar proyectos como re-code que crean y ponen a disposición pública herramientas para la creación de códigos de barras para pegatinas que sustituyan los códigos de productos de marca por sus homólogos genéricos. Entre los autores que centran su radio de acción en la crítica del arte destaca el grupo 0100101110101101.ORG, 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 y Hell.com.

El éxito parcial de su propuesta radica en la 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, su fracaso relativo también se encuentre en esa misma coincidencia, en la autorreferencialidad que le impide interactuar con el resto de prácticas artísticas y culturales, con su reflejo fuera de la Red.

Desobediencia civil electrónica

El hacktivismo, según sus entusiastas, debe ser visto como un método leve de infoguerra y, por tanto, no debe estar criminalizado sino considerado una forma legítima de protesta. Por eso lo llaman también Desobediencia Civil Electrónica.

Los teóricos de esta nueva forma de lucha llevan barruntándola desde los años 80, aunque no publicaron sus primeros textos hasta mediados de los 90. Entre ellos destaca el grupo Critical Art Ensemble, con el libro "Electronic Civil Disobedience", en el que constatan que el poder ha migrado de las calles al ciberespacio y, por tanto, también las protestas deben trasladarse allí, siguiendo las mismas tácticas que habían guiado la Desobediencia Civil en el mundo real: "Ofender y bloquear".

El 'hacktivismo' ha roto una frontera: el uso de ciberarmas, como el 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.

La acción más representativa de esta modalidad de cibernsabotaje ha sido el proyecto SWARM, que llevó a cabo el grupo Electronic Disturbance Theater The Electronic Disturbance Theatre (EDT) son cuatro personas: Ricardo Domínguez, Carmin Karasic, Brett Stalburn, y Stefan Wary. Es una cédula hacktivista zapatista especializada en manifestaciones virtuales, donde los participantes acceden repetidamente a la web contra la que se marcha, saturándola.

¿Qué efecto real ejerce esa presión en el resto del mundo?

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", la mayoría de sus ofensivas no van más allá del propio medio.

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 parece un medio para aumentar y suplir esfuerzos de organización que ya existen, meter ruido y llamar la atención

La solución parece hallarse en la conexión del mundo real con el mundo de las redes, de combinar la acción social que moviliza a la población con este tipo de ofensivas mediáticas.

Etoy y Tmark: polémica y sabotaje.

El grupo etoy se fundó en Zurich en 1994 y operaba principalmente a través de Internet. En 1996 había ganado el premio más prestigioso del sector, el Golden Nica del Ars Electronica Festival de Linz en Austria, por su proyecto de net.art Digital Hijack , con el cual consiguió redireccionar a su página web a unos 600.000 internautas en tres meses, utilizando una serie de palabras reconocidas por los mayores motores de búsquedas, como Altavista o Infoseek. En octubre de 1995, el grupo registra su dominio en Internet como etoy.com, dos años antes de que, en noviembre de 1997, la empresa de juguetes eToys (fundada tan sólo en 1996) registre el suyo. El pleito dura hasta final de 1999 y tras una espectacular movilización digital, en la cual miles de internautas con ayuda de programas informáticos colapsaron la tienda virtual de eToys, haciendo imposible la compra de sus productos.

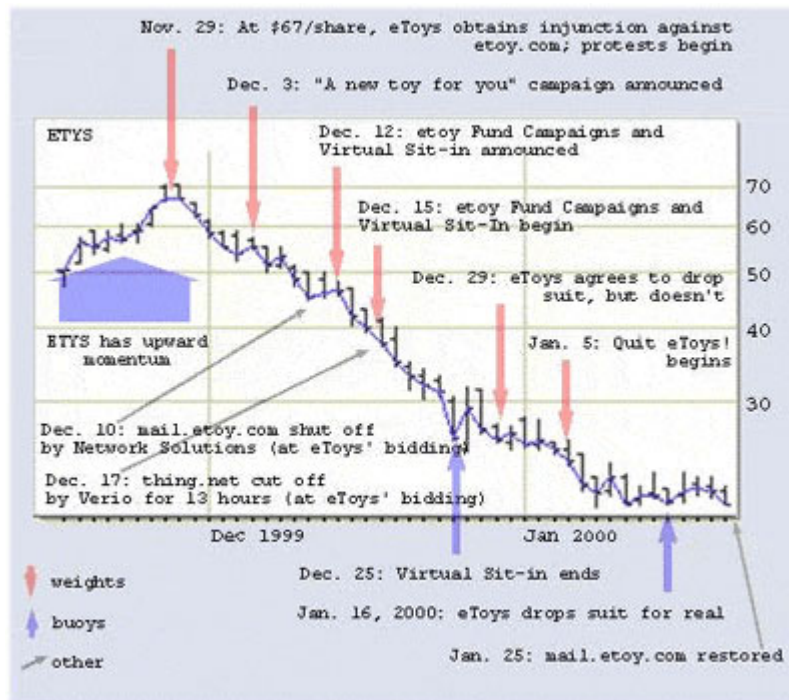


Figura 1. Gráfico de las ventas de eToys

Estos programas se distribuyeron por toda la Red, y se dedicaban a realizar todos los pasos para realizar la compra, excepto el último, que cancelaban para volver a empezarlos de manera automático. La acción, bautizada como Toywar, duró alrededor de 2 meses,, etoy gana el recurso definitivo y puede conservar su nombre.

Durante la década de los noventa se convirtió en uno de los grupos de net-artistas más importantes en la Red.

TMark

Es una organización con base en Internet que utiliza el sabotaje con fines sociales. 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, 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.

Imparten técnicas de combate para enfrentarse al poder. Son completamente contrarios a cualquier forma de violencia: el HTML, el e-mail y una punzante ironía son las únicas armas que emplean para ridiculizar en público a políticos y macrocorporaciones. TMark se han hecho famosos por falsificar páginas web oficiales y organizar espectaculares acciones mediáticas contra los intereses

comerciales que intentan controlar Internet.

Ray Thomas y Frank Guerrero son dos de los integrantes de la organización que actúa desde mediados de los 90 como centro neurálgico desde el que se coordinan los actos de protesta más imaginativos organizados en la Red. Cualquiera que tenga una reivindicación concreta y se le ocurra una manera de ejecutarla lo suficientemente llamativa puede enviar la idea a su página web. Ellos se encargan de buscar financiación para el proyecto y voluntarios que lo lleven a cabo. Posteriormente, su departamento de prensa se ocupará de que sus acciones tengan la mayor repercusión posible. Funcionan, literalmente, como una multinacional de los actos de protesta.

TMark es una corporación legal para poder aprovecharse de sus derechos y sus poderes, esto significa que si algunas de sus acciones de sabotaje tiene consecuencias horrorosas, sus miembros quedan exentos de que algo les ocurra; Tmark puede declararse en bancarrota, o pueden obligarla a disolverse, pero sus miembros e inversores quedan libres de toda responsabilidad.

A Tmark sólo le importa la prensa, la cuota de mercado mediático y la cuota de "espacio mental" en la cabeza de la gente, sólo les interesa el beneficio cultural. Todos los inversores saben que van a perder todo su dinero, pero a cambio obtendrán una historia en los medios de comunicación sobre un proyecto que para ellos es importante, sobre algo que refleja sus creencias o su punto de vista. Eso es lo que vende la corporación Tmark.

TMark utiliza el sentido del humor que a veces la gente interpreta como falta de una verdadera creencia en sus posturas políticas, pero el humor resulta una estrategia más persuasiva a la hora de obtener resultados.

Reflexión

Una posible relación entre lo investigado y nuestro contexto sería la utilización del medio digital con fines sociales, debido a que Internet, hoy en día, es un medio globalizador, no tiene límites y se puede acceder en todo el mundo al mismo tiempo.

Nosotros diseñamos una interfaz pensando en el usuario y su interacción con el medio digital, y dichos grupos intervienen en el medio tratando de que el usuario actúe y reflexione sobre ciertos temas políticos y económicos.

Estos Grupos critican y atacan este mundo globalizado, desde un medio globalizador como Internet, utilizando al mismo medio como herramienta para combatir este modelo.

A través de lo investigado tenemos la sensación de que este nuevo arte se desarrolla en países del primer mundo como EEUU, donde las preocupaciones sociales no son las mismas que en latinoamérica, la cultura es diferente. En cambio en el resto de los países la forma de accionar contra el modelo globalizador y las multinacionales son más reales y sus activistas son el resultado directo del efecto provocado por la globalización.

Referencias

- www.interzona.org (Artículo: "Activismo")
www.elpais.es/especiales2003/netart/suiza2003.html (Artículo: "Arte Digital")
www.killthemosquito.com (Artículo: "etoy una historia del Hacktivismo")
www.el-mundo.es/navegante/2000/10/28/entrevista.html (Artículo: "Tmark. Guerrillas en la Red")
www.grn.es/merce/2003/rdom.html (Artículo: "Ricardo Dominguez: Entrevista")
www.sindominio.net/%7Exabier/textos/adt/adt.html (Artículo: "Activismo digital y telemático Poder y contrapoder en el ciberespacio")
www.uoc.edu/artnodes/esp/art/baigorri0803/baigorri0803.html (Artículo: "Modelos de activismo")