No más arte, sólo vida 2.0

POR **LAURA BAIGORRI**

Arte y crítica social tienen un espacio en la red de redes. A grandes rasgos se pueden determinar algunas tendencias generales entre los proyectos comprometidos presentes en Internet: 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. En este contexto, una nueva generación de artistas ha dado lugar a términos como *artivismo* y *hacktivismo*. En este artículo se señalan algunas experiencias emblemáticas.

Introducción

La Red se ha presentado siempre como ?el mejor escenario posible? para ejercer la crítica social desde la perspectiva del arte. Siguiendo la tradición iniciada por el vídeo como medio tecnológico idóneo para el arte y la comunicación (sector contra-información), la amplificación del potencial de difusión que nos ha ofrecido Internet ha sido concluyente para que volvamos a recaer en un *razonable* determinismo tecnológico. Porque **sí** existen determinadas especificidades del medio que favorecen el *artivismo*.

A partir de los años 70, y siendo ya un hecho la implantación del postulado *arte=vida,* quienes utilizaban el vídeo de una manera alternativa vivían su vida cultural, social y política sin establecer barreras ni distinciones; artistas y activistas no sólo estaban estrechamente relacionados, sino que muchas veces *eran la misma persona*. Esta situación encuentra hoy en día su correlativo en la Red: puntualmente sí se establecen distinciones entre artistas y activistas, pero son numerosos los casos de artistas cuyas propuestas parten de la denuncia ?cultural, social y política? con la intención de restablecer la función social del arte. Es decir, que de nuevo artista y activista coinciden en la misma persona, en este caso el *artivista*.

De la misma manera que entonces el arte se desplazó hacia el territorio de lo político ?aunque también podríamos asegurar que nunca se movió de allí (02)? su nomadismo hacia otros sectores resulta ahora necesario e imparable. En 1920 André Breton sorprendía al mundo afirmando: «Dadá es un estado de ánimo»; y en 1970, desde la perspectiva rompedora del

Fundación Telefónica
Telefónica

vídeo, Nam June Paik puntualizaba: «Fluxus es una forma de vida, no un concepto artístico». Pues bien, en el siglo XXI, el lema del colectivo alemán *Chaos Computer Club* (www.berlin.ccc.de) vuelve a ser contundente: «Ser *hacker* no es un asunto técnico. Es un estilo de vida» (*hacking*=vida).

No resulta extraño entonces que actualmente sea difícil establecer claras delimitaciones entre el ejercicio del arte y el puro activismo, no resulta extraño que desde la Red se asuman con normalidad todo tipo de cruces e hibridaciones que diluyen las fronteras entre métodos, disciplinas, especialidades… entre las múltiples facetas de *una única vida*.

A grandes rasgos, y 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/o los que se enfrentan al poder corporativista presente en Internet.

Estas nuevas prácticas han generado la aparición de un vocabulario formal asociado a la Red que permite nombrar algunas situaciones hasta ahora inéditas. Así, si el término *artivismo* procedía de las palabras **arte** y **activismo,** *hacktivismo* es un neologismo derivado de ***hacking*** y **activismo**. Sus practicantes, que vienen actuando desde 1998, 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» (03). 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, *hackers* y *hacktivistas* 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 *on line*) y su consecuente comercialización. Por el momento, parece ser que su máximo representante es el grupo 0100101110101101.ORG, cuya línea principal de trabajo cuestiona y ataca la comercialización del *net.art* a partir de *proyectos de duplicación* (www.0100101110101101.ORG/home/copies) como la copia de *Art Teleportacia* y el espacio privado *Hell.com* (04).

No es problema, sólo son artistas

Pero el mundo del arte en general ?el presencial y el de la Red? sigue siendo un contexto elitista donde desarrollar la crítica porque, en último término, sus dominios siempre han pertenecido al *territorio de la simulación*. Seamos realistas, los estamentos políticos de nuestra cultura occidental jamás se han desestabilizado por el efecto de propuestas artísticas que cuestionen alguno de sus intereses, puesto que la endogamia propia del medio ya se ha encargado por sí misma de dificultar su difusión más allá del contexto puramente artístico. Ante este tipo de eventualidades la respuesta institucional suele coincidir: ?«No es problema, sólo

Fundación Telefónica
Telefónica

son artistas».

Esta pérdida de credibilidad está fundamentada en tres premisas. Una: las connotaciones irónico-lúdicas, implícitas en la mayoría de obras de arte políticas, favorecen la ausencia de ?peligrosidad?, de manera que resulta mucho más fácil digerirlo todo como un juego. Dos: los artistas pretenden incitar a la reflexión a una población que se resiste a hacerlo; la inercia que caracteriza a las masas ?«Se les da sentido, quieren espectáculo»? (05) ya es en sí misma una garantía de fracaso ante las propuestas politizadas. En la era del marketing espectacular, el primer obstáculo con el que se enfrenta el *artivismo* continúa siendo la falta de deseo (06). Tres: La capacidad de absorción institucional del arte político resulta devastadora y favorece la pérdida de sentido ?«Todo acto de rebelión, al menos tal como había sido concebido por la modernidad, acaba siendo asimilado por el sistema que lo hace posible»? (07).

A partir del momento en que se contextualiza una acción activista en el terreno artístico, ésta pierde su poder, porque ?se sabe que tan sólo se trata de una simulación?. El arte ha dejado de ser vida para convertirse en *simulador de vida*. Y cuando la *simulación* del arte se da en *el territorio de la simulación por excelencia*, en el territorio de la Red, la acción corre el riesgo de diluirse en la mera ingeniosidad de la anécdota. Por otra parte, no deja de ser representativo que el espacio de difusión de estas actividades determine el deseo de reconocimiento o anonimato de sus practicantes: mientras que en los casos de *desobediencia civil electrónica* (08), que se desarrollan mayoritariamente en contextos culturales y artísticos, como *Rhizome* (www.rhizome.org) o *Ars Electrónica* (www.aec.at), sus impulsores no ocultan su identidad, los *hacktivistas*, o *hackers* politizados, intentan permanecer siempre en el anonimato. Por algo será.

No se trata de replantear genéricamente el papel del arte y del artista en la sociedad espectacular (que Debord ya propusiera con extrema lucidez e implacabilidad hace casi cincuenta años), sino de comenzar a pensar el activismo al margen del mundo del arte ?que no quiere decir carente de una visión creativa o artística?. No se trata de desvirtuar, o minimizar, la imprescindible función teorética y social del arte, sino de determinar con precisión la singularidad de un arte activista, cuyo valor o provecho se mide por el aporte de contenidos teórico-plásticos, o por su potencial reflexivo, pero, sobre todo, por la efectividad de sus acciones: es decir, por su *verdadero impacto social*. Y en la Red, los proyectos *artivistas* son tanto más efectivos cuanto más consiguen distanciarse del reducto simulador del arte.

Uno de los proyectos que más se aproximó a este objetivo en 2000 fue *Voteauction.com* (www.vote-auction.net), una página *web* ideada por el joven James Baumgartner y posteriormente absorbida por el colectivo *rtmark* (www.rtmark.com). A grandes rasgos, su propuesta planteaba sustituir las ineficientes instituciones democráticas (como el sistema de elecciones norteamericano, por ejemplo) por pragmáticas soluciones empresariales del sector privado. La idea era muy simple: subastar los votos presidenciales de los ciudadanos al mejor postor corporativo.

Todo comenzó con la aparición de una *web* que proponía a los desencantados y/o dubitativos electores norteamericanos vender sus votos de cara a las elecciones presidenciales capitaneadas por Gore y Bush. La operación se completaba con la compra de estos mismos

Fundación Telefónica
Telefónica

votos por compañías privadas que debían pujar entre sí para conseguirlos; así, semana a semana, los usuarios de la página pudieron comprobar a través de un simplificado panel informativo la cotización de estos votos en función del estado al que pertenecían.

Por supuesto, se trataba de un simple proyecto de simulación que Baumgartner se encargaba de actualizar periódicamente con datos inventados, pero la repercusión mediática no se hizo esperar: fueron numerosos los artículos de prensa y las entrevistas televisadas, tanto a los indignados y desconcertados políticos como al responsable de la página. En cualquier parte del mundo, los periodistas que cubrieron la historia no pudieron evitar mencionar aquello que su autor estaba esperando: que las empresas privadas siempre han comprado votos durante las elecciones norteamericanas y que la gobernabilidad de EEUU depende de un ?sistema democrático? que **no** otorga la victoria presidencial a quien más votos consigue.

Debido a su contextualización independiente ?y, sobre todo, ajena al mundo del arte? y también a su impecable *look* empresarial, *Voteauction.com* se convirtió, al menos durante unos meses, en un verdadero *proyecto táctico* que funcionó como paradigma del ?Caballo de Troya? mediático (09). La principal virtud de esta experiencia es que mantenía su espacio de convocatoria y difusión en la Red, mientras sus efectos provocaban una serie de consecuencias en el *mundo real*. Pero con el tiempo el proyecto se disolvió debido a un error fatal que cometería Baumgartner: afirmar en una de las entrevistas que era un estudiante de arte. Esta declaración ?junto con, todo hay que decirlo, la explicación pormenorizada que se vio forzado a dar a los agentes del FBI que acudieron a su casa intimidándole? fue determinante para que la iniciativa comenzara a perder consistencia, y siempre cabe preguntarse cuál sería la repercusión de sus actos hoy en día si hubiese decidido mantener en secreto su procedencia artística.

Suplantación versus simulación

Recientemente han tenido lugar un par de iniciativas *on line* orientadas a superar definitivamente las limitaciones que imprime el contexto artístico a los proyectos *artivistas*. El artista Daniel García Andújar ?alias *Technologies To The People*®? creó, en 2002, *e-valencia.org* (www.e-valencia.org), 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. En este caso ya no se trata de una simulación *pre*dispuesta por el autor, sino de la creación de una plataforma, entendida como un espacio cooperativo, que permite compartir la (contra)información entre los ciudadanos mientras opera al margen de cualquier tipo de legitimación artística institucional. Y lo mismo sucede con la novísima *e-barcelona.org* (www.e-barcelona.org), *on line* a partir 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 porta como audaz subtítulo ?Forum de Cultura?, *versus* ?Forum 2004 de las Culturas?. Ambos proyectos son la consecuencia de una postura ética asumida por su autor ?¿o deberíamos decir propulsor?? y de una concepción profundamente social de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación; y en los dos coinciden factores determinantes para su éxito, o mejor dicho, para ser tomados verdaderamente en serio: la descontextualización artística y la colaboración anónima ciudadana.

Fundación Telefónica
Telefónica

Todo parece indicar que la respuesta a los problemas de ?disolución? radica en extrapolar las acciones comprometidas del contexto artístico, en perseguir *la suplantación* (*que se da en la vida*) antes que *la simulación* (*que se da en el arte*). ?Simular es fingir tener lo que no se tiene o hacerse pasar por lo que no es: aparentar, imitar, disfrazar, falsear; suplantar es ocupar el lugar de otro: sustituir, desbancar, reemplazar, suplir?. Los dos términos resultan tan próximos que incluso Baudrillard los utiliza indistintamente en sus textos (10), pero desde aquí vamos a proponer una diferencia ?definitiva? entre ambos: que la segunda acepción no tenga retorno. En la simulación (*del arte*) la conciencia del engaño se encuentra presente durante todo el tiempo que dura la representación, pero cuando se instaura la suplantación (*de la vida*), la voluntad de sustitución es rotunda; ya no hay engaño, sólo una nueva versión de los hechos que reemplaza y desbanca la anterior.

El siguiente desplazamiento debería darse en este sentido. Desligarse por completo del mundo del arte, trascenderlo, superarlo. Olvidar la *importancia relativa* de ?ser artista?, soltar definitivamente su lastre romántico y mixtificador… Porque lo que más importa en este caso no es la posibilidad de supervivencia del arte, sino la posibilidad de supervivencia de la acción.

En una de las secuencias de la película *El club de la lucha*, el protagonista Jack/Tyler Durden propone a sus seguidores una serie de *deberes* o acciones de sabotaje que, por el momento, sólo son el preludio del *Proyecto Mayhem*, un plan supremo destinado a *cambiar el mundo*: explosionan una tienda de ordenadores, catapultan excrementos de paloma sobre un concesionario de coches de lujo, sustituyen las típicas instrucciones de salvamento en caso de accidente, que normalmente encontramos en los bolsillos de los asientos de los aviones, por unas láminas con dibujos de pasajeros horrorizados en el interior de un avión en llamas, borran las cintas de vídeo de una conocida empresa de venta y alquiler (*Blockbuster*), cambian el contenido de los mensajes de las vallas publicitarias de la Agencia Estatal de Medioambiente… Como sucede en la vida real, la prensa da cuenta de todos estos actos de las dos únicas maneras que suele hacerlo, ya sea criminalizándoles o ubicándoles en el contexto artístico (!): *Performance Artist? Molested?*. Esta sarta de gamberradas, a medio camino entre activismo y vandalismo, culmina con una *obra única* que se desmarca de ambos y que muy bien podría estar *no-rubricada* por Debord: la amenaza de muerte a un pobre empleado nocturno si no cambia de inmediato su vida para cumplir su sueño de estudiar veterinaria.

El *Proyecto Mayhem* atenta directamente contra instituciones y corporaciones, pero sus anónimos militantes no demuestran ni una expresa orientación artística, ni siquiera una voluntad activista, tan sólo se trata de *acciones de vida*. No más arte, sólo vida.

Bibliografía

BAIGORRI, L.: «El futuro ya no es lo que era. De la Guerrilla TV a la Resistencia en la Red», Catálogo del *XIII Festival de Vídeo de Vitoria*. Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz, 1998 y en Aleph, Internet, 2000. http://www.aleph-arts.org/pens/baigorri.html

BAUDRILLARD, J.: Cultura y simulacro, Kairós, Barcelona, 1978.
BORJA-VILLEL, M. J.: «Arte crítico y conflictos sociales», Exposición Antagonismos, MACBA,

Fundación Telefónica
Telefónica

julio-octubre 2001.

CLARAMONTE, J.: «Un Proyecto de Intervención en la Red (sobre *Área Táctica*)». *off line*.

CRITICAL ART ENSEMBLE: «La desobediencia civil electrónica, la simulación y la esfera pública». www.aleph-arts.org/pens/dec_simul.html.

FINCHER, D.: *El club de la lucha* (*Fight Club* – 1999) Película a partir de la novela original de Chuck PALAHNIUK, *Fight Club*, Henry Holt Company, New York, 1996.

MOUFFE, Ch.: Seminario «Globlalización y diferenciación cultural», MACBA-CCCB, 19-20 de marzo de 1999. www.macba.es/castellano/09/09_04.html

WRAY, S.: *La desobediencia civil electrónica y la world wide web del hacktivismo: La política extraparlamentaria de acción directa en la red*. Aleph, Internet, 1999.
www.aleph-arts.org/pens/wray.html

Fundación Telefónica