



Título: cibercolaboración y compromiso social. Estrategias artísticas orientadas a las comunidades virtuales 2.0.

Elena López Martín. elena.lopez5@um.es

LÍNEA TEMÁTICA: Arte social comunitario

RESUMEN:

En la actualidad, el desarrollo de las TIC y el auge de la Web 2.0 con servicios como las wikis, las redes sociales o los blogs, ha abierto nuevas posibilidades de exploración en la difusión y creación artística a través de la Red. La Web 2.0 proporciona nuevas formas de interacción humana, ya sea para el ocio, el trabajo o con el fin de organizar una revolución social. Sus espacios han impulsado nuevos flujos artísticos que requieren de un mayor compromiso por parte del habitante del ciberespacio. Ha empezado a tejerse un nuevo concepto de distracción que lejos de disiparnos y apartarnos de nuestras tareas como ciudadanos, nos ofrece entretenernos mediante la adquisición de responsabilidades y compromisos. La implicación social se convierte así en uno de los objetivos principales de la producción artística contemporánea *on-line*.

PALABRAS CLAVE:

Net.art (2.0), comunidad virtual, cibercolaboración, denuncia social.

Desarrollo:

Actualmente, existe una fascinación generalizada por un espacio *on-line* cuyos servicios y posibilidades permiten la realización de acciones imposibles para el mundo físico. El conjunto de sus características hacen de Internet un espacio único, determinando su éxito y habiéndolo convertido en una herramienta básica en el ritmo de vida moderno. La cantidad de estrategias e innovadores servicios de comunicación que alberga y que se multiplican sin interrupción, favorece un aumento constante de usuarios, habiéndose instaurado el número de estos últimos como unidad de medida del éxito o fracaso de sus diferentes servicios. Los usuarios de la Red se han convertido, por tanto, en evaluadores que llevan a cabo la multitarea de consumir, alimentar y renovar de forma continuada el flujo informacional mediante una participación intensa.

Las estrategias y nuevos modelos sociales de comunicación *on-line* afectan a los hábitos culturales, la economía y la política contemporáneas. El arte, consciente de este impacto multidisciplinar y de la enorme capacidad de comunicación de la Red, se infiltró en esta aprovechando sus características fundamentales: fácil accesibilidad, conectividad, ubicuidad, instantaneidad e interactividad.

La aparición del Net.art repercutió directamente en la comunidad virtual defendiendo una horizontalización entre el artista y el resto de usuarios. Estos intentos de democratización del arte, ya defendidos en algunas Vanguardias y Neovanguardias, dinamitaban el concepto de artista genio y abogaban por una autoría y propiedad compartidas de la obra de arte. El usuario ve transformado su papel de mero contemplador, defendido por la academia y el modernismo, en otro papel más dinámico que le convierte en actor y participante activo. Se impulsaron, por tanto, nuevos flujos artísticos que requerían de un mayor compromiso por parte del habitante del ciberespacio. La invitación general a participar en la producción de arte ha generado una apertura de la oferta multicultural digital. Esta ha ido transformando el uso generalizado de Internet como espacio de entretenimiento, hacia un nuevo concepto de distracción en el que el usuario adquiere responsabilidades y compromisos en un espacio óptimo para el debate, la denuncia y la cibercolaboración solidaria. La implicación social se convierte así en uno de los objetivos principales de la producción artística contemporánea *on-line*.

Desde su aparición, Internet ha acogido propuestas artísticas relativas a la conjunción arte, tecnología y sociedad. Los artistas elaboraron los primeros discursos artísticos en la Red probando distintos modos de actuación sobre esta y estableciendo distintos grados de compromiso para el usuario. También empezaron a vislumbrarse nuevas formas de generar debates sociales e intentos de subversión

hacía actitudes políticas contrarias a los derechos humanos.

Ya en 1984, Kit Galloway y Sherrie Rabionowitz, con financiación del Museo de Arte Contemporáneo de Los Ángeles y aprovechando los Juegos Olímpicos que tenían lugar ese año en aquella ciudad, crearon el *Electronic Cafe*. Este, con sedes en cinco restaurantes étnicos de los Ángeles se convirtió en la primera comunidad de debate cultural a través de Internet.¹ *Electronic Cafe* surgió con la intención de intercambiar opiniones y materiales que mostrasen la diversidad cultural tanto de la ciudad de los Ángeles como de los Juegos Olímpicos poniendo de manifiesto sus efectos positivos y el enriquecimiento socio-cultural.

Diez años después adquirió una singular relevancia la obra *The File Room*, ideada por el español Antoni Muntadas y producida junto con Paul Brenner y María Roussos. Esta pieza critica los intentos de determinados políticos por cortar los flujos de comunicación mediante la censura. Para combatirlos, la obra permite a los usuarios de Internet acceder a proyectos de creación artística de cualquier disciplina censurados por algunos gobiernos y a subir al archivo otras creaciones censuradas. Se trata de un fichero social que se convierte en espacio de liberación de la opresión política, al que cualquier usuario puede recurrir tanto para añadir como consultar información. Esta pieza también ha sido configurada como instalación en numerosas exhibiciones y desde el año 2001 fue acogida y mantenida por la Coalición Nacional contra la Censura.²

Como podemos observar, estas obras realizadas a través de redes de ordenadores tenían como máxima una implicación social comunitaria para generar un flujo de comunicación bidireccional y hasta multidireccional de traspaso de material y creación colectiva, utilizándolas también como medio para un debate abierto.

El Net.art inicial poseía un enorme optimismo acerca de un medio aún sin explorar y por tanto sin contaminar. Sin embargo, en 1995 Internet fue privatizado provocando una desconfianza que hizo que los artistas se replantearan la funcionalidad y el carácter de la Red. El arte de Internet comenzó a verse inundado de acciones como sabotajes y movilizaciones sociales, con propuestas críticas y reivindicativas que se llamarían Netactivismo y Hacktivismo.

Una pieza de hacktivismo que requirió de la ayuda de la comunidad virtual para introducir una crítica social en el discurso político mejicano es *Floodnet* (1998), diseñada por el colectivo Electronic Disturbance Theatre (EDT). Esta obra forma parte de una serie de “desobediencias civiles electrónicas” que apoyaban a la población indígena de Chiapas contra la opresión que sufrían por parte del gobierno mejica-

1 CARRILLO, Jesús. *Arte en la Red*. Madrid: Cátedra. 2004. p. 189.

2 MUNTADAS, Antoni. *The File Room*. [En línea] <<http://thefileroom.org/>> [Consulta: 24/03/2012].

no. EDT convocó a miles de usuarios de todo el mundo mediante webs y emails para poder colapsar páginas web gubernamentales mediante el uso masivo de una aplicación Java *on-line* diseñada específicamente para tal fin.³

Más actual es la acción que llevaron a cabo en 2010 en colaboración con bang. lab con la intención de colapsar la web de la presidencia de la Universidad de California como muestra del desacuerdo por la subida de tasas universitarias que consideraban podían llevar a su privatización.⁴

Este tipo de acciones que tienen repercusiones *off-line* y que en ocasiones han intentado ser criminalizadas, plantean otros debates como por ejemplo si sus formas de protesta son lícitas o si sus participantes representan, realmente, a la mayoría de los vinculados a la causa por la que protestan.

Frente a estas actitudes activas de rebelión comunitaria que sólo hace partícipes directos a aquellos que ya estaban de acuerdo con los argumentos de protesta, existen otras estrategias artísticas que parten de una concienciación social más moderada como ponen de manifiesto las obras *Identity Swap Database* (2002) y *China Chanel* (2008). En el primero de los casos, Heath Bunting y Olia Lialina critican los procesos de alteración, adaptación e incluso apropiación de nuevas identidades por parte de los inmigrantes ilegales, que se ven obligados, en numerosas ocasiones, a perder parte de su identidad social de origen con el único fin de poder introducirse y ser aceptados en el país de destino. Con la intención de poner en evidencia ciertas políticas de inmigración y el cierre de fronteras, esta obra permite realizar una acción metafórica en la que los usuarios pueden donar sus "identidades". Esta donación se realiza mediante la cumplimentación de un formulario, permitiendo, a aquellos que las necesiten, tomarlas prestadas a través de un buscador que intenta encontrar compatibilidades entre la identidad donada y la del receptor.⁵

En el caso de *China Channel*, a través de una extensión que se puede descargar e instalar en el navegador Mozilla Firefox, el usuario tiene la posibilidad de introducirse en la misma Web por la que navegan en China pudiendo ser testigo de la censura y manipulación informativa a la que están sometidos en dicho país.⁶

Como podemos observar, el Net.art está utilizando diferentes caminos para realizar denuncias sociales y políticas. Por un lado hemos aludido a obras en las que la

3 JANA, Reena; TRIBE, Mark. *New Media Art*. Taschen. 2006. pp. 40-41.

4 MARTÍN PRADA, Juan. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal. 2012. p. 73.

5 BUNTING, Heath; LIALINA, Olia. *Identity Swap Database*. [En línea] <<http://www.irational.org/cgi-bin/swap/swap.pl>> [Consulta: 23/03/2012].

6 MARTÍN PRADA, Juan. *Op. cit.* p. 79.

acción dura un tiempo limitado, generalmente corto e intenso, como en el caso de las llevadas a cabo por EDT, y por otro, a unas obras que están presentes en la Web durante un tiempo mucho mayor e indeterminado, esperando a ser descubiertas y utilizadas por los usuarios para atraerlos hacia ciertos convencimientos ideológicos. Si bien podemos hablar de distintas estrategias, ambas tienen la necesidad de verse completadas por la acción del usuario que al utilizar las herramientas ofrecidas por los artistas, le da vida al discurso y al debate tratado.

Tras una primera década de experimentación artística con el medio (1994-2004), surgió el término Web 2.0 en el año 2004 durante una tormenta de ideas entre Dale Dougherty, miembro de O'Reilly Media (editorial norteamericana especializada en libros de informática y tecnología) y Craig Cline miembro de MediaLive International.⁷ El sufijo "2.0" supone la renovación de la Web, proponiendo una nueva forma de entenderla y gestionarla que tendrá como primer objetivo fomentar la participación y conexión entre los usuarios mediante la elaboración de nuevos servicios y aplicaciones que favoreciesen el aumento del dinamismo informativo. De ahí que la Web 2.0 se haya denominado, a su vez, Web social y Web participativa.⁸

Aquellos espacios de publicación de datos más significativos son, por ejemplo, los blogs, las wikis, las redes sociales y otros espacios de compartición de vídeos o fotografías entre los que destacan, por ejemplo, Youtube y Flickr. Todas estas herramientas ya han acogido algunas producciones artísticas en su seno que han sido denominadas Net.art 2.0 y de las que se prevé una gran proliferación.

Si bien se trata de una práctica emergente, se pueden encontrar patrones temáticos en su aún breve genealogía. Generalmente, estas obras de Net.art 2.0 versan acerca de las políticas del propio medio de Internet, constructor de la estructura y el significado de la obra, de forma a intentar dinamitar o defender una cuestión desde el origen de la propia polémica.

El derecho a la privacidad y a la conservación de datos personales es uno de los debates más recurrentes en torno a la Red. Un ejemplo de obra que versa al respecto es la aplicación de Facebook *Give Me My Data* (2010) que permite a sus usuarios pedir y obtener toda o parte de la información almacenada en sus perfiles de Facebook traducida a diferentes formatos. El usuario puede escoger los datos que desea exportar por categorías como: "familia", "amigos", "notificaciones", "fotos", "todo" etc. para que una vez seleccionado el formato final y tras hacer clic sobre el botón "Give me my data" la aplicación genere una interpretación de esos datos

⁷ FUMERO, Antonio; ROCA, Genís. *Web 2.0*. Fundación Orange España. 2007. p. 11.

⁸ MARTÍN PRADA, Juan. La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto de la Web 2.0. *Revista Estudios visuales* N° 5. *Políticas de la visualidad en un mundo 2.0*. Enero 2008. (pp. 65-80) p. 66.

que podemos copiar y pegar en archivos *off-line* para su conservación o reutilización con cualquier fin.⁹ Facebook se apropia de todos los datos que publicamos en su espacio. Sin embargo, mediante esta aplicación realizamos una acción que simboliza nuestra demanda de unos datos personales que deberían pertenecernos. Una vez los obtenemos, su visualización no requiere de Facebook, ni de Internet, además de eliminar cualquier componente estético u organización que recuerde al interfaz de esta red social.

Además de las problemáticas en torno a los derechos de los usuarios, existen otras de origen *off-line* que son tratadas por el Net.art 2.0 aprovechando el registro de las publicaciones de la comunidad virtual que permiten demostrar si existe o no un consenso social en ciertos aspectos socio políticos. La obra *A Short Film About War* (2010) combina las bases de datos de Flickr con las de diversos blogs. Se trata de un vídeo de Jon Thomson, Alison Craighead y Steve Rushton en el que el usuario visualiza dos pantallas: en la primera se suceden una serie de imágenes extraídas de Flickr y en la segunda las direcciones de las imágenes, publicaciones de blogs y coordenadas GPS de todos los elementos que componen la obra.¹⁰ Tanto las imágenes como el texto versan sobre conflictos bélicos proponiendo mostrar la realidad de la guerra a través de los ojos de la comunidad virtual.

Todas las obras descritas hasta el momento, requieren de ciertos conocimientos informáticos para su desarrollo. Sin embargo, la Web 2.0 nos ofrece la posibilidad de generar contenidos en la Red, compartirlos y realizar acciones colectivas sin la necesidad de poseer dichos conocimientos.

Investigando acerca de prácticas sociales que surgen en la Red y tienen repercusiones en el medio *on* y *off-line*, hemos centrado nuestra atención en una estrategia en el seno de la Web 2.0 que ha requerido de la colaboración de numerosos usuarios para labores con fines activistas que consideramos de gran interés por su potencialidad artística aún no explotada. Nos referimos a los *Google Bombings* que pretenden que, tras una búsqueda de palabras concretas en Google, determinadas webs aparezcan en las primeras posiciones. Uno de los casos más sonados fue el de 2003 titulado "Miserable Failure", en el que un usuario de Weblog anunció que se referiría al presidente George Bush como Fracaso Miserable en blogs y otras webs, creando un hipervínculo entre aquellas palabras y la biografía del presidente.¹¹

9 MUNDY, Owen. *Give Me My Data*. [En línea] <<https://www.facebook.com/givemydata>> [Consulta: 15/07/2012].

10 CRAIGHEAD, Alison; RUSHTON, Steve; THOMSON, Jon. *A Short Film About War*. [En línea] <<http://www.ucl.ac.uk/slade/slide/docs/warfilm.html>> [Consulta: 18/04/2012].

11 BBC News. *'Miserable failure' links to Bush*. 7 de diciembre de 2003. [En línea] <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/3298443.stm>> [Consulta: 01/04/2012].

Numerosos usuarios siguieron esta iniciativa logrando, finalmente, que tras añadir “Miserable Failure” en el buscador de Google apareciese como primera web la biografía de Bush. Existen otros casos de Google Bombings hacia otros políticos como Jaques Chirac (2004) relacionado con el término “magouilleur” (manipulador) y contra navegadores como Internet Explorer que se relacionaba con el término “insecure” (inseguro) (2004). En España se conocen varios Google bombings entre los que destaca la enorme movilización producida para linkear la palabra “Prestige” con páginas de protesta que exigían responsabilidades políticas tras el desastre del petrolero.

Fuera del ámbito artístico, los servicios 2.0 han captado la atención de sociólogos, periodistas y políticos por ser una herramienta que ha demostrado su capacidad de movilizar a grandes multitudes para fines concretos, como por ejemplo, los llevados a cabo durante los comicios de Irán en junio de 2009, en los que se hizo oír un mensaje de disconformidad generado por más de dos millones de mensajes registrados en los que participaron casi medio millón de usuarios de Twitter.¹² Pedro Ibarra, Catedrático de Universidad especializado en Ciencias Políticas, afirma que en estos movimientos sociales políticos, este tipo de redes genera un sentimiento de participación en un único plano igualatorio, fomentando el consenso y evitando la sensación de imposición de una voluntad individual exterior.¹³ La utilización de estos espacios para difundir y masificar actos de protesta ha llegado a tener consecuencias directas en el medio *off-line* como, por ejemplo, a principios del año 2011 en el que el régimen de Hosni Mubarak impidió conexiones a Internet en Egipto con el propósito de evitar convocatorias masivas de manifestantes.¹⁴ El poder e influencia de las redes sociales y otros servicios de la Web 2.0 son innegables en la lucha contra determinadas injusticias.

Para concluir, quisieramos puntualizar que el Net.art de los inicios, requería de herramientas específicas y ciertos conocimientos informáticos para la generación de contenidos *on-line*. Sin embargo, la introducción de las dinámicas de la Web 2.0 dio a cualquier usuario, experto informático o no, la posibilidad de publicar contenidos en la Red. Esto ha generado una enorme actividad virtual y una gran expansión de la producción artística en los servicios de la Web social que le permiten, por un lado, la integración de una obra en un flujo de información dinámico y masivo y por otro, el acceso a los registros y archivos, en continua expansión, de los datos que en ellos se crean, modifican, comentan, votan, clasifican, multiplican,

12 L. M. “Twitter: la vida en 140 caracteres”. *Escritura pública*. Nº. 60, 2009. (pp. 20-22). p. 22.

13 IBARRA, Pedro. *Anuario de Movimientos sociales. Una mirada sobre la red*. Barcelona: Icaria Editorial y Getiko Fundazioa. 2000. p. 16.

14 MARTIN PRADA, Juan. *Prácticas artísticas e Internet... Op. cit.* p. 76.

difunden, reinterpretan, etc.

La política se está apropiando de estrategias y espacios de la Red como los Google Bombings y las redes sociales para reunir a una gran afluencia de usuarios con el fin de transmitir mensajes de descontento y favorecer cambios. Los movimientos político-sociales nos han demostrado que existen unas potencialidades del medio y unas herramientas que, sin lugar a dudas, podrían ser explotadas por la comunidad artística para la generación y difusión de prácticas críticas y de subversión en el orden social, político, económico o dirigidas hacia el propio medio de Internet, mediante la participación de una gran multitud de “cibercolaboradores” y en uso de la famosa frase *La unión hace la fuerza*.

Referentes Bibliográficos:

BBC News. *'Miserable failure' links to Bush*. 7 de diciembre de 2003. [En línea] <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/3298443.stm>> [Consulta: 01/04/2012].

CARRILLO, Jesús. *Arte en la Red*. Madrid: Cátedra. 2004.

FUMERO, Antonio; ROCA, Genís. *Web 2.0*. Fundación Orange España. 2007.

JANA, Reena; TRIBE, Mark. *New Media Art*. Taschen. 2006.

IBARRA, Pedro. *Anuario de Movimientos sociales. Una mirada sobre la red*. Barcelona: Icaria Editorial y Getiko Fundazioa. 2000.

L. M. "Twitter: la vida en 140 caracteres". *Escritura pública*. N° 60, 2009. (pp. 20-22).

MARTÍN PRADA, Juan. La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto de la Web 2.0. *Revista Estudios visuales N° 5. Políticas de la visualidad en un mundo 2.0*. Enero 2008. (pp. 65-80).

MARTÍN PRADA, Juan. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal. 2012.

Obras on-line citadas:

BUNTING, Heath; LIALINA, Olia. *Identity Swap Database*. [En línea] <<http://www.irational.org/cgi-bin/swap/swap.pl>> [Consulta: 23/03/2012].

CRAIGHEAD, Alison; RUSHTON, Steve; THOMSON, Jon. *A Short Film About War*. [En línea] <<http://www.ucl.ac.uk/slade/slide/docs/warfilm.html>> [Consulta: 18/04/2012].

MUNDY, Owen. *Give Me My Data*. [En línea] <<https://www.facebook.com/givememydata>> [Consulta: 15/07/2012].

MUNTADAS, Antoni. *The File Room*. [En línea] <<http://thefileroom.org/>> [Consulta: 24/03/2012].