

Un sistema para el cambio

@TMark

Introducción

Durante unos cinco años, desde @TMark hemos financiado actos de sabotaje con propósitos estéticos o activistas, que por diversas razones no se prestaban a una participación amplia. Hemos tenido bastante éxito en nuestro trabajo y generado diecisiete actuaciones de sabotaje, actuaciones lúcidas a nuestro entender, pero quizá eso no sea suficiente. Lo cierto es que ha ido creciendo la demanda de nuestra ayuda para la financiación de proyectos de sabotajes. Es por eso que nos hemos planteado hacer nuestro sistema más accesible al público en general, para así ampliar el número de personas que contribuyan a aportar ideas y financiación, y participen en el trabajo de realizar los sabotajes. Para ello, hemos dispuesto una suerte de interfaz que medie entre nuestro trabajo y el público. También para poder mostrar el alcance y miras de nuestra tarea, hemos decidido permitir a quienes participaron en algunos de nuestros proyectos previos comentarlos públicamente, si así lo desean. Hemos indicado a la gente que trabajó en estos proyectos que eran libres de hacer referencia a las fuentes de su financiación, así como, a aspectos particulares de su trabajo, aunque sin entrar en demasiados detalles sobre nuestra organización. Por nuestra parte no revelaremos ningún nombre: nos limitaremos a confirmar o desmentir la veracidad de la información aportada por aquellos trabajadores o donantes que decidan hacer público su papel en los proyectos realizados.

Descripción del núcleo duro de @TMark

@TMark es un sistema de trabajadores, ideas y dinero cuya función es apoyar el sabotaje inteligente de materiales producidos y distribuidos masivamente. Los proyectos que el sistema de @TMark ayuda a financiar tienen objetivos cercanos al activismo y tienden a ser, digámoslo así, relativamente benignos, en tanto que nunca causan daños físicos a nadie ni pretenden dañar irreversiblemente un producto o los beneficios de una compañía. Obviamente esto es así no porque creamos que los productos comerciales o los beneficios empresariales sean buenos de por sí, sino porque @TMark sólo tiene posibilidades de sobrevivir en medio del vigilante celo de los defensores del mercado libérrimo en América si no se percibe, así de buenas a primeras, que pretendemos destruir todo el tinglado.

Por lo tanto, @TMark es una cosa así como entre casamentero y oficina bancaria, ayudando a que grupos o individuos encuentren financiación para sus proyectos de sabotaje. @TMark exhibe públicamente un listado de ideas y proyectos de sabotaje; la red de donantes envía dinero para financiar los trabajos; @TMark retiene el dinero hasta que el proyecto se completa, momento en que se le entrega al saboteador, quien puede entonces usarlo para buscar un nuevo trabajo, pagar abogados o irse de vacaciones. Si el proyecto no se cumple, la financiación se devuelve a los donantes.

Por lo tanto, las claves para los proyectos de @TMark son: la idea, el producto, el trabajador y el mecenas. El propósito de @TMark es unir estas cuatro claves en proyectos concretos. Hasta hace poco, antes de plantearnos, como decíamos, el problema de nuestra mayor visibilidad, el corazón del sistema de @TMark estaba en una base de datos alojada en un servidor anónimo al cual los usuarios podían acceder también desde el anonimato. Siempre que los cuatro elementos de un proyecto se reunían, no importaba el orden, el proyecto se echaba adelante. Vayan como ejemplos tres proyectos de @TMark:

1. Un músico que trabajaba en una discográfica, remezclando canciones para su exportación a Japón, propuso alterar títulos y letras de modo que quedase claro el carácter enlatado y masivo de dicha música. Dos personas aportaron financiación: la primera ofreció una cantidad por diez alteraciones sustanciales; la otra, una serie de cantidades en función de las intervenciones producidas. El músico trabajó mucho y bien, reunió una buena cantidad de lana y ni siquiera le despidieron.

2. Un grupo de veteranos de guerra opuestos a los juguetes bélicos y demás, propusieron dar el cambiaso en las voces de Barbie y de Gi Joe [su novio de juguete: una especie de madelman, pero a lo gringo, o sea de mandíbula más cuadrada, más cachas y más matón], de modo que cuando se comprase uno de estos muñecos, el comprador se encontrase con el intercambio inesperado de roles: Barbies afirmando haber nacido para matar y Rambos deseosos de ser madres de familia numerosa. También ofrecieron un dinero a los trabajadores que pudieran ayudar a llevar a cabo el proyecto. Varios grupos de trabajadores de la empresa que fabrica Barbies y Joes se interesaron, pero la cosa estaba difícil de coordinar. Y ahí fue cuando surgió el grupo que, asumiendo la identidad del Frente para la Liberación de las Barbies [Barbie Libertion Front], se ofreció para comprar, intervenir y devolver clandestinamente a las tiendas varios cientos de muñecos y muñecas. El grupo de veteranos estuvo de acuerdo con el modo de realizar el proyecto y también financió un vídeo sobre el trabajo que circuló ampliamente por universidades y medios de comunicación .

3. Un stripper [un señor que se gana la vida haciendo estriptises] al que gustaban mucho los videojuegos tuvo la feliz idea de incluir escenas homoeróticas en alguno de los típicos videojuegos rambescos llenos de matones y chicas cañón. Un programador sin empleo se ofreció para infiltrarse en una compañía de juegos, Maxis, Inc.; un tendero de videojuegos con carácter de activista ferviente ofreció la financiación y, cuando por fin se tuvieron todos los elementos (al final fue un programador que ya trabajaba en la compañía quien se hizo cargo del sabotaje), se llevó a cabo el proyecto, incluyendo en el juego a unos hombrecitos en traje de baño que aparecían en cualquier esquina y expresaban su mutuo afecto dándose unos besos de tornillo tamaño natural que sin duda lograban descentrar al mismísimo rambo en pleno tiroteo. A Maxis Inc., vaya usted a saber por qué, no le hizo mucha gracia el asunto, máxime porque, cuando lo descubrieron, ya se habían mandado algunos miles de copias del juego a todas partes. La empresa despidió al programador que cobró el dinero ofrecido por @TMark y se quedó tranquilo como unas pascuas. El resultado

se publicitó en los medios abundantemente.

Descripción de nuestro interfaz habitual

En definitiva, como decíamos, decidimos poner nuestro sistema más al alcance de todo el mundo, pasándonos al e-mail como medio de coordinar la afluencia de aportaciones financieras, trabajadores e ideas; también nos hemos instalado en la web de una forma más accesible.

Mantenemos en nuestra página web un listado de proyectos, indicando la idea correspondiente y la manera de financiarla. Hay una diferencia con respecto al procedimiento anterior: el espacio que en la lista indica al trabajador que ejecuta el proyecto, así como el del producto intervenido, sólo se completará una vez se haya finalizado el trabajo. A causa de este cambio, puede suceder, al contrario que hasta ahora, que varios competidores logren el Premio a la vez, aunque de momento, y mientras no avisemos, seguirá siendo el primero en cumplir con el proyecto (con el sabotaje) el que se lleve la pasta.

En la medida en que ahora nos dirigimos a un público muy amplio, puede que sea preciso subrayar algo que, no obstante, es obvio: te pueden pillar. Si te pillan, puede suceder, desde luego, que pierdas el trabajo desde el cual planeabas hacer el sabotaje, puesto que casi todos los proyectos implican flagrantes violaciones de las normas de la empresa. Pero eso es lo máximo que te puede pasar: ninguno de los proyectos que sugerimos pueden ser castigados con cosas como la cárcel. Hay mucha gente para la cual perder un trabajo no es ningún drama, especialmente si se trabaja con contratos muy cortos; mucha gente tiene ganas de marcha y de cambiar de vida. Participar en un proyecto de ®TMark puede suponer que te puedas tomar ese mes de vacaciones que venías necesitando o que te dediques una temporada a reciclarte o que dejes un trabajo de una manera que será recordada durante tiempo (eso está garantizado) y que, aporta algo positivo al resto de la gente. Por el contrario, a aquellas personas para las cuales la pérdida del trabajo pudiera suponer un grave contratiempo, quizá haya que decirles que apreciamos su coraje, pero que no podemos hacer más de lo que ofrecemos, así que quizá esta no sea el tajo que les convenga más.

Ideas y objetivos

¿Por qué llevamos adelante todo esto, que más de uno considerará una especie de ETT diabólica?

Invirtamos la imagen: a escala local y en la medida en que @TMark ayuda a personas que quieren cambiar de carrera, paga vacaciones, etc., resulta que somos una especie de arca hecha de @ y TM (o sea, un arca construida a base de beneficios que sacamos de las costillas de las corporaciones). Somos un arca para que parte de la Humanidad flote en medio del diluvio de

las @ y las TM, un intento de dar a nuestros pensamientos y deseos un vehículo que los haga visibles y plenos de sentido en el, a menudo demasiado mecánico, mundo que nos rodea. Somos un intento por hacer más habitable el medio en que vivimos, para tener más relación con nuestro entorno y, en general, hacerlo más humano.

¿Somos por eso comunistas? No somos comunistas ni ninguna otra cosa. Acaso sólo somos idealistas de la variedad "amplias miras". Al igual que los comunistas, sin embargo, no creemos que nuestro sistema sea un logro perenne. Si la cosa va por buen camino, tendrá que ceder pronto su sitio a otras cosas diferentes. Explicaremos a continuación cómo y por qué.

En el mundo capitalista, nuestra desaparición posiblemente suceda bajo la forma de la cooptación. Puesto que es del todo imposible controlar el sabotaje a las empresas, la única solución que tiene el mercado es aceptar dicho sabotaje. Y el mercado como un virus o un cuerpo respondiendo a un virus, tendrá que mutar para adecuarse a lo irreversible (en los ensueños @TMarkianos, lo irreversible es una mayor conciencia social yin, una apuesta por la belleza). El mercado tendrá que responder estética y filosóficamente a los impulsos artísticos de la gente. Más en concreto, es posible que la cooptación ocurra de modo que las empresas intenten adelantarse al sabotaje, de modo que si el sabotaje ocurre, no suponga mala imagen para la casa. En este sentido, quizá se opte por hacer productos con tantos fallos y chapuzas que los esfuerzos de los activistas resulten inadvertidos. El desafío para nosotros sería entonces provocar aún mayores, más visibles y más drásticos cambios en los productos comerciales.

También es muy posible que el sistema se estabilice. Las empresas, para evitar ser atacadas, orientarán sus productos y sus políticas de modo más cuidadoso. Más que intentar sofocar los intentos de los activistas por difundir sus mensajes, lo cual sin duda les resultaría un acicate, las corporaciones intentarán apaciguar los impulsos activistas de los trabajadores dejando rienda suelta a su conciencia y a sus intervenciones; también es muy posible que las empresas se preocupen tanto porque sus trabajadores lleven una vida agradable, que los pocos miles de dólares que @TMark (o sus sucesores) puedan ofrecer, acaben por no ser de ninguna importancia para el trabajador.

Si esto acaba ocurriendo, surgirá una nueva simbiosis y todas las empresas tendrán sus departamentos de filosofía y estética.

En nuestros sueños, una vez que @TMark haya sido cooptado y haya desaparecido, el mundo será un lugar más agradable para vivir.