

<https://artnodes.uoc.edu>

ARTÍCULO

NODO «ARTIVISMO MEDIÁTICO»

Artivismo y primeros usos tácticos de la red: de la infoguerra a la guerrilla de la comunicación

Ana Urroz Osés

Universidad de Barcelona

Laura Baigorri Ballarín

Universidad de Barcelona

Fecha de presentación: junio de 2023

Fecha de aceptación: diciembre de 2023

Fecha de publicación: enero de 2024

Cita recomendada

Urroz Osés, Ana; Baigorri Ballarín, Laura. 2024. «Artivismo y primeros usos tácticos de la red: de la infoguerra a la guerrilla de la comunicación». En: Carolina Fernández-Castrillo y Diego Mantoan (coords.). «Artivismo mediático». *Artnodes*, no. 33. UOC. [Fecha de consulta: dd/mm/aa]. <https://doi.org/10.7238/artnodes.v0i33.417632>



Los textos publicados en esta revista están sujetos –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 4.0 Internacional de Creative Commons. La licencia completa se puede consultar en <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>

Resumen

Esta investigación es una aproximación al uso político de las TIC por parte de artistas y activistas, más concretamente, al uso táctico de la red en el arte de finales del siglo xx, en el período de la inminente aparición de internet en el contexto comunicacional. Su objetivo es analizar y trazar la evolución transdisciplinar de la historia del arte digital, vinculada tanto a los avances de la tecnología de la comunicación como a una dimensión crítica y política orientada a potenciar la reflexión y el cambio social. Los activistas fueron pioneros en el uso social y político de los *mass media* y sus tácticas subversivas. Se fundamentaron en el establecimiento de redes de colaboración y compartición de información, teórica y práctica, y en la experimentación de imaginativas posibilidades de ataque y defensa desde la propia red. Entre ellas, destacan la adecuación en línea de las tácticas de resistencia civil (desobediencia civil electrónica), y la práctica de diversas tácticas de la guerrilla de la comunicación –el *fake*, la afirmación subversiva y el camuflaje– basadas en los principios de distanciamiento y sobreidentificación. Este estudio incide en la singularidad, relevancia e impacto de iniciativas activistas pioneras que aportaron cambios significativos y demostraron la capacidad transformadora de las prácticas sociales que utilizan internet. Esas iniciativas fueron efectivas en la

medida en que generaron colectivos y comunidades que trabajaron de forma solidaria, facilitaron y difundieron la información, impulsaron el conocimiento, fomentaron consciencia, compromiso y una perspectiva crítica, e idearon originales y creativas formas de contrarrestar el abuso del poder.

Palabras clave

artivismo; *tactical media*; guerrilla de la comunicación; arqueología mediática

Artivism and first tactical uses of the net: from infowar to guerrilla communication

Abstract

This research is an approximation to the political use of ICT by artists and activists, more specifically, to the tactical use of the net in the art of the late 20th century, in the period of the imminent appearance of the internet in the communication context. Its objective is to analyse and map the transdisciplinary evolution of the history of digital art, linked both to advances in communication technology and to a critical and political dimension aimed at boosting reflection and social change. Artists pioneered the social and political use of mass media and its subversive tactics. They were based on establishing theoretical and practical information-sharing and collaboration networks and on the experimentation of imaginative possibilities of attack and defence from the network itself. These include the online adequacy of civil resistance tactics (electronic civil disobedience) and the practise of various communication guerrilla tactics – fake, subversive affirmation and camouflage – based on the principles of distancing and overidentification. This study impacts the uniqueness, relevance and impact of pioneering activist initiatives that brought significant change and demonstrated the transformative capability of social practises using the internet. These initiatives were effective as they generated collectives and communities that worked together, facilitated and disseminated information, drove knowledge, fostered awareness, commitment and a critical perspective, and devised original and creative ways to counter power abuse.

Keywords

artivism; tactical media; communication guerrilla; media archaeology

Introducción

Esta investigación aborda el uso de los medios tácticos por parte de los artistas a finales del siglo XX, en el período de la aparición de internet en el contexto comunicacional. Se trata, por tanto, de una aproximación arqueológica al uso político de los *mass media* realizada por artistas y activistas, más concretamente, al uso táctico de la red en el arte. Uno de los objetivos del estudio es analizar y trazar la evolución transdisciplinar de la historia del arte digital, vinculada tanto a los avances de las TIC como a una dimensión crítica y política orientada a potenciar la reflexión y el cambio social. El otro objetivo derivado es caracterizar las principales tácticas de la utilización de los procesos comunicacionales en la red por parte de artistas y colectivos activistas mediante sus obras más paradigmáticas.

A finales de los noventa, internet supuso un cambio de paradigma comunicacional con claras repercusiones en todos los aspectos de la

vida social, también en el arte y la cultura. En ese momento fundacional tan prolífico, aparecen una serie de neologismos que se esfuerzan por describir productos y situaciones completamente nuevas en el arte. El artista Heath Bunting se denominó a sí mismo «artista» por primera vez en 1998, definiéndose como activista de la cultura digital (Flint, 1998). Desde entonces, el término también se utiliza para referirse a proyectos digitales que cuestionan distintos aspectos sociales o políticos desde una posición artística, generalmente no exenta de humor o ironía.¹

Nuestra investigación se focaliza en aquellas prácticas artísticas que toman como objeto, lenguaje y vehículo de creación la red, asumiendo la comunicación como el tema principal de su trabajo y siendo esta, a la vez, arma de defensa y ataque en su enfrentamiento al aparato del estado y a los poderes fácticos. La peculiaridad de esta confrontación es que los artistas priorizan la reflexión y la crítica sobre el uso del propio medio, dirigiendo sus ataques hacia la emancipación

1. Una derivación más agresiva, y ya en desuso, de esta denominación fue el art.hacktivismo, concebido como «una práctica basada en acciones de sabotaje orientadas a denunciar la inclinación de la Red a emular todas las convenciones artísticas tradicionales: derechos de autor, objetualización (en un espacio *on line*) y su consecuente comercialización» (Baigorri 2006, 150).

del control del poder en la red mediante la redefinición o subversión de los procesos comunicativos: *infowar*, desobediencia civil electrónica y guerrilla de la comunicación.

Mediante una aproximación teórica contextualizada en los vínculos entre arte, información y comunicación y basada en los principios de los medios tácticos, este estudio sigue una metodología de análisis cualitativo priorizando la singularidad, relevancia e impacto de iniciativas artivistas pioneras que aportaron cambios significativos y demostraron la capacidad transformadora de las prácticas sociales que utilizan internet. El texto presenta los resultados de una investigación basada en la documentación de la época en la que surgieron las obras analizadas, y a partir del impacto (conceptual y de difusión) que estas generaron en los textos críticos del momento, configurándose como parte sustancial de la genealogía histórica del artivismo. Por una parte, este tipo de aproximación permite abordar en contexto la tecnología, las motivaciones y la recepción de dichas obras a la luz de las teorías que se manejaban en ese período de eclosión comunicacional; por la otra, el análisis de las obras se realiza bajo la perspectiva del medio en el que estas se conciben y desarrollan, pues, al tratarse de piezas creadas en internet, la comunicación es parte consustancial del tema y material que configura la obra. Uno de los aspectos distintivos de estas creaciones pioneras fue, precisamente, el análisis y experimentación que realizaron los artistas en torno a las posibilidades del medio comunicacional.

1. Medios tácticos y artivismo a finales del siglo xx

El concepto de medios tácticos (*tactical media*) surge de la mano de Geert Lovink y David García (1997) en el marco del **Festival Next 5 Minutes** y se refiere al uso político de los *mass media*, ya sea prensa, radio, televisión o internet. La teoría vinculada a este concepto aparece en estudios anteriores de Lovink en torno a la influencia de la información en las relaciones de poder, situando su aparición en 1989 y relacionándola con la accesibilidad a las TIC y con el cambio geopolítico mundial que supuso la caída del muro de Berlín ese mismo año.

En ese período, la aparición de herramientas tecnológicas de empleo sencillo orientadas al *do-it-yourself* (DIY) animó a los activistas –tecnólogos, artistas y teóricos– a utilizarlas en el ámbito del arte como un nuevo medio orientado a la libertad de expresión. Los medios tácticos se definen, por tanto, en su uso, son medios *per se*, que se convierten en tácticos al ser usados de manera creativa, disruptiva, activista, comunitaria o solidaria. Años antes, Michel de Certeau (1988) ya había analizado la cultura popular a partir de una terminología bélica que desplazaba el énfasis de la representación hacia los «usos» de esta para concluir que los usuarios utilizan «tácticamente» los textos y artefactos que les rodean, mientras que el productor lo hace «estraté-

gicamente». A Lovink y García (1997) el reconocimiento de la dicotomía táctica/estrategia les permite conceptualizar y formalizar ese uso de los medios en favor de la organización y la movilización social. Así, el poder utiliza la estrategia para dirigir las relaciones de fuerza, legitimar y ocupar los espacios sociales, mientras que los individuos se organizan en tácticas cotidianas creativas, artesanales y subversivas para reinterpretar y transformar en lo posible los fundamentos del poder (Blisset y Brünzels 2000). El filósofo Jordi Claramonte, cita también a de Certeau cuando afirma: «El espacio de una táctica es el espacio del otro: es una maniobra en el campo enemigo de la visión y dentro del territorio enemigo. Un planteamiento táctico del trabajo artístico y político en la Red tiene que ser un dispositivo de engaño, de desviación, tiene que ser un trabajo de interceptación y redireccionamiento» (Claramonte 2010, 27).

Desde esta perspectiva, en el ámbito del artivismo detectamos tres principales usos tácticos subversivos en la red:

- 1) la ampliación de las posibilidades comunicacionales e informativas y el fomento de la participación;
- 2) la adecuación tecnológica de las tácticas de resistencia civil al contexto de la red; y
- 3) la utilización de la red en la guerrilla de la comunicación; todos ellos inevitablemente interrelacionados.

2. Tácticas subversivas del artivismo mediante el uso de la red

2.1. Ampliación de las posibilidades comunicacionales e informativas y fomento de la participación

Para los artivistas, buena parte del uso táctico de los *mass media* radicaba en la posibilidad de establecer relaciones entre ellos gracias a la comunicación abierta, sencilla y eficiente que encontraban en la red. Otro aspecto fundamental era la capacidad de transmitir información salvando canales de censura, ofreciendo información alternativa y ampliándola. Esta circunstancia preocupó a algunos analistas gubernamentales de la RAND Corporation que publicaron un estudio significativamente titulado «Cyber War is coming!», donde diferenciaban dos tipos de amenaza desde internet. La *net war*, o infoguerra, representaría lucha informativa, la guerra de propaganda que se vale de internet para difundir y ampliar el eco de sus mensajes, en tanto que la *cyberwar*, o ciber guerra, supondría el traslado de los escenarios beligerantes al ciberespacio. Si bien la destrucción de infraestructuras de comunicación constituía la principal amenaza militar, valoraban la importancia de una guerra informativa civil, espontánea y activista, una infoguerra,² que se refiere al conflicto relacionado con la información a gran nivel

2. La ascendencia del concepto es tal, que la edición de 1998 del Festival Ars Electrónica de Linz se tituló *INFOWAR*.

entre naciones o sociedades y «significa tratar de interrumpir, dañar o modificar lo que una población objetivo “sabe”, o cree que sabe, sobre sí misma y el mundo que la rodea» (Arquilla y Ronfeldt 1993, 28). En este contexto, precisamente, se establecen las experiencias artivistas de contrainformación que desarrollan diferentes tácticas, ya sea a partir de la creación de comunidades conectadas que se establecen como principales distribuidoras de información, o de proyectos artísticos que utilizan la información como defensa y ataque.

2.1.1. Comunidades: núcleos artivistas de conexión y compartición de información

Una de las aportaciones fundamentales del arte a la sociedad red ha sido favorecer la aparición de comunidades *de y para* artistas involucrados en la crítica social y el activismo político. En ese momento incipiente de caos circulatorio en la red, crear comunidad se convierte en una necesidad porque permite mayor visibilidad en un entorno de saturación de datos y proyectos de todo tipo. Pero, además de esa función pragmática, la adhesión a sitios de artistas se realiza en busca de un espacio común de aprendizaje y de colaboración en el acceso a los servicios.

En este campo, destaca la labor realizada desde **The Thing**, que comenzó en 1991 como un BBS (*Bulletin Board System*) para comunicar e intercambiar información entre artistas, ganándose rápidamente una reputación como centro para la práctica y la teoría de los nuevos medios, foros sociales y proyectos de arte en línea. Creada por Wolfgang Staehle desde Nueva York, ofrecía ayuda para el establecimiento de comunidades y para desarrollar formas innovadoras de activismo en línea, crítica y arte mediático. Más adelante se generaron otros espacios específicos de *The Thing* en Berlín, Ámsterdam, Fráncfort, Roma y Viena.

Otro espacio fundamental para la formación del discurso crítico fue **Nettime**. Durante la Bienal de Venecia de 1996, el grupo activista *Medien Central Komitee (ZK)* se propuso dar una respuesta europea alternativa a la ideología dominante en internet, encarnada entonces por la revista californiana *Wired*. De ese encuentro surgió esa lista de correo, también en forma BBS, que se convirtió en el principal escenario de debate teórico abierto sobre arte y cultura en internet. Todavía operativa, restan sus valiosos archivos que contienen la documentación esencial y elaborada en tiempo real sobre el origen del *net.art*.

También en 1996, el artista Mark Tribe fundó **Rhizome** desde Nueva York como una lista de discusión por correo electrónico que incluía a los pioneros del *net.art*—Vuk Ćosić, Jodi.org, Alexei Shulgin, Olia Lialina, Heath Bunting—. Constituida como una comunidad orientada específicamente al arte digital, pero con una evidente conexión artivista, Rhizome ha desempeñado un papel esencial en la historia del arte contemporáneo respecto al *net.art*.³

2.1.2. Experiencias artivistas de infoguerra: la información como defensa y/o ataque

En ese período también surgieron iniciativas individuales o grupales, que utilizaron la rapidez y accesibilidad de la red para difundir diferentes tipos de contrainformación. Desde la perspectiva de la infoguerra, uno de los colectivos más relevantes fue **Critical Art Ensemble**, activo desde 1987 hasta la actualidad y orientado a la exploración de las intersecciones entre arte, teoría crítica, tecnología y activismo político. Su punto fuerte es la producción teórica y en su web ofrece sus ocho libros fundacionales para la formulación de una resistencia digital y una detallada documentación de sus acciones. Para sus miembros, la información es un arma defensiva que debe estar al alcance de todos y sus proyectos artivistas se elaboran en la intersección de dos coordenadas: el uso táctico de los *mass media* y la investigación en tecnologías como defensa frente a la manipulación que ejercen los estamentos de poder. El colectivo presta especial atención a una sección específica dedicada a los medios tácticos.

El **Institute for Applied Autonomy**, fundado en 1998, se centró en la robótica contestataria y ofrecía en su web la información necesaria para la construcción de robots que pudieran sustituir a las personas en el enfrentamiento directo con las fuerzas de seguridad. Entre sus proyectos más representativos destacan **Little Brother** (1998), donde el robot de propaganda Pamphleteer distribuía literatura subversiva; o **GraffitiWriter** (1998), otro robot de campo que escribía mensajes de texto en el suelo controlado desde una ubicación remota. También crearon un sistema gratuito de mensajería para grupos llamado **TxtMob** (2004)—mucho antes de la aparición de aplicaciones comerciales como Twitter (2006) o WhatsApp (2009)— que destinaron a la comunicación entre los participantes de las protestas durante la Convención Nacional Republicana de Nueva York.

Irrational se definía en su web como «un sistema internacional orientado al despliegue de información, servicios y productos *irracionales* para desplazados e itinerantes». Iniciado en 1996 por el artista Heath Bunting desde Bristol, su nombre ya se posiciona claramente contra la lógica de la industria capitalista, apoyando a organizaciones y artistas en la producción de vías alternativas al sistema de circulación habitual de bienes e información. A medio camino entre la empresa, el arte y la ingeniería, también fue un lugar donde conseguir apoyo tecnológico para la elaboración de proyectos. **Irrational.org** fue una comunidad orientada a la difusión del artivismo, que favoreció el enfrentamiento contra los intereses económicos que comenzaban a apropiarse de internet con fines empresariales.

Otro uso pionero del medio lo encontramos en **The File Room** (1994) de **Muntadas**, una base de datos en línea, compilada en colaboración, que contenía un extenso archivo de casos de censura cultural en todo el mundo. Este proyecto artístico de carácter artivista y colaborativo permi-

3. En 1999 Rhizome inició **ArtBase**, un archivo híbrido orientado a la preservación de este tipo de obras que cuenta con más de 2.000 obras digitales; y, en 2016, lanzó **Net Art Anthology** con la misión de preservar 100 obras paradigmáticas que tracen un posible canon de *net.art*.

tía a cualquier usuario aportar información sobre casos de censura, ya fueran directos (personales) o indirectos (contemporáneos o históricos).⁴

De la misma forma que C. Wright Mills documentó en **The Power Elite** (1956) las relaciones entre los poderosos de EE. UU. de su época, el artista **Josh On** realizó con **They Rule** (2001) un trabajo creativo de investigación sobre los vínculos corporativos del poder estadounidense, abierto a la colaboración. Se trata de un proyecto de visualización de datos que ofrece la posibilidad de conocer las relaciones económicas entre los miembros del gobierno y las principales empresas del país a través de sus juntas directivas. La obra opera como fuente de información silenciada y el poder de atracción del proyecto reside en la resolución de estos entramados ocultos por medio de sugestivos diagramas desplegados que van mostrando una cadena interminable de empresas y directivos vinculados. **They Rule** utiliza las características de las tecnologías de redes (creación de mapas dinámicos, hiperenlace y buscadores) para crear su propia subred sobre los sistemas del poder y, a la vez, hace uso del potencial de datos y transparencia de internet para crear una descripción cualitativa de esas relaciones. Josh On considera su trabajo como un acto político y facilita al internauta las herramientas que posibiliten su participación política, para que sean ellos mismos quienes investiguen según sus criterios y extraigan sus propias conclusiones.

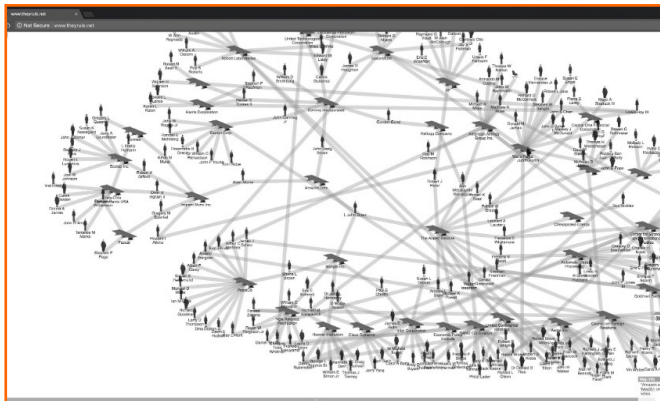


Figura 1. They Rule (2001). Fuente: Josh On

En el ámbito español, cabe destacar dos experiencias pioneras de 1997 orientadas al artivismo y a la compartición de información con el objetivo de generar una comunidad red. Una fue **Aleph**, un espacio dirigido por José Luis Brea dedicado a la creación en línea y al pensamiento contemporáneo con una excelente recopilación de textos críticos sobre *net.art*, así como sobre artivismo; la otra, **Arte en Red** – derivada en 2000 a **el transmisor** –, fue un amplio directorio de enlaces comentados concebido por Laura Baigorri como herramienta de trabajo destinada a facilitar la libre circulación de la información en conflicto con corporaciones mediáticas a través de secciones específicas: activismo, contrainformación, arte crítico, *anticopyright* y *hacktivismo*.

2. 2. Adecuación tecnológica de las tácticas de la resistencia civil a la red: desobediencia civil electrónica

En este escenario de guerra de la información, la circulación de datos como protagonista de la nueva economía globalizada es atacada, colapsada, manipulada o secuestrada por los artivistas. Según el modelo difundido por Critical Art Ensemble (1996) en su libro del mismo título, la adecuación electrónica a la red de los movimientos de resistencia civil tradicional se denominó **desobediencia civil electrónica**. Esta es una forma pacífica de resistencia digital (CAE 2001) que desarrollaba la táctica de la amenaza simbólica a partir del bloqueo o sentada virtual, constituyéndose como una variante de respuesta y oposición política «desde la red hacia la propia red» (Baigorri 2006, 155).

El principal representante de esta táctica fue el grupo **Electronic Disturbance Theatre**, cuyos miembros Ricardo Domínguez, Carmin Karasic y Brett Stalbaum abogaron por la producción artística como forma de colaboración social y oposición política en el ciberespacio. Su gran aportación fue la programación del software **Flood Net**, un *applet* de Java que multiplicaba exponencialmente las peticiones de recarga de la página atacada, bloqueándola. Desde abril de 1998, realizaron varias acciones, pero el acto con mayor repercusión de convocatoria, 20.000 personas de todo el mundo, tuvo lugar el 9 de septiembre en el **Festival Ars Electronica 98 INFOWAR** bajo el nombre de **SWARM** (1998). La acción consistió en bloquear la página web del Gobierno mexicano (en apoyo al zapatismo), la del Pentágono (contra el ejército de los EE. UU.) y la de la bolsa de Fráncfort (símbolo del capitalismo internacional). La conversión electrónica de la sentada tradicional adquirió entonces una formulación práctica y acorde al nuevo medio, de manera que la red dejaba de ser un simple medio de comunicación e información para convertirse en un vehículo y una herramienta de actuación política desde el territorio del arte. El hecho de que la acción pudiera ser interceptada y anulada al poco de iniciarse no hizo sino resaltar su efectividad: no se trataba de destruir los sitios web, sino de bloquear el acceso, algo que no suponía un gran perjuicio porque en aquel momento resultaba difícil concretar qué tipo de delito habían cometido. Además, puesto que la acción se había llevado a cabo desde un festival de arte y sin estrategias de ocultamiento, quedaba desarticulada la posibilidad de culpar a un grupo «terrorista». Otra de las consecuencias directas que produjo **SWARM** fue un gran eco informativo, pues la noticia apareció en *Wired*, *ZDTV*, *Defense News* o *National Public Radio* y, el 31 de octubre de 1998, en la primera página del *New York Times*.

Un año después, la acción combinada del Flood Net con otro software de compras en línea y un videojuego logró resultados más efectivos en el territorio de la desobediencia civil electrónica. En 1999, **Etoy**, un grupo de artistas austro-suizos cuyo trabajo en la red se basaba en la crítica de las estrategias empresariales de las grandes corporaciones, recibió

4. El trabajo se exhibió en línea, pero debido al uso prematuro de internet en ese momento, en las dos primeras ocasiones –Centro Cultural de Chicago y Arts Santa Mónica de Barcelona– tuvo que mostrarse como una instalación donde se daba acceso a internet a los visitantes (por primera vez) para que pudieran interactuar con la obra.

el ataque legal de una compañía de venta de juguetes en línea llamada eToys.com que pretendía quedarse con su dominio. La compañía intentó comprar etoy.com, pero ante su negativa presentaron una demanda judicial acusándolos de confundir a sus clientes y ofrecer pornografía. Un juez de Los Ángeles falló a favor de la compañía y obligó a etoy.com a cerrar su site, prohibiéndoles cualquier actividad en los EE. UU. En respuesta, crearon **The Etoy Fund Online Game**, una plataforma que permitía atacar simbólicamente a la compañía en su propio terreno, la red; entre otras funciones, esta permitía bombardear con correos a directores y empleados de eToys.com y publicar enlaces en los sitios de apoyo, pues a su campaña **TOYWAR** (1999) se unieron comunidades y colectivos de activistas como The Thing, Rhizome, Nettime, Irational, EDT, o [®]ark.

donde las acciones de eToys.com cayeron en picado, obligándoles a abandonar el litigio y rehabilitar la web de etoy.com a finales de año. Según sus autores, la **TOYWAR** se había convertido en la *performance* más cara de la historia del arte, pero, más allá de su retórica, **Etoy** cumplió realmente la parábola de *David contra Goliat*. A través de esta batalla, quedó representado de forma paradigmática un conflicto entre dos concepciones de internet, la capitalista neoliberal, con prioridad en la adquisición y en el valor de las acciones en bolsa, y la activista, cuyos valores de solidaridad evidencian la complejidad transformadora de la práctica social.

2.3. Utilización de la red en la guerrilla de la comunicación

El concepto de guerrilla de la comunicación deriva del concepto de «guerrilla semiológica» de Umberto Eco (2005)⁵ y está directamente relacionado con la noción de «gramática cultural» que proponen Luther Blisset y Sonja Brünzels (2000). Según estos autores, si la gramática cultural es la convención de normas que estructura las relaciones e interacciones sociales, la guerrilla de la comunicación se define en el enfrentamiento y subversión de esas reglas de comportamiento social que rigen las interacciones de poder. Estas intervenciones en el proceso comunicativo que buscan confrontar al espectador con la realidad social que se oculta tras las formas de dicho proceso operan usualmente a partir de dos principios: el **principio de distanciamiento** y el **principio de sobreidentificación**. El distanciamiento consiste en trastocar, tergiversar formas, acontecimientos, imágenes e ideas existentes, cambiando su representación habitual y provocando una confusión inicial al incidir en las bases de la gramática cultural que se esperan ver reproducidas. Cuando un mensaje se enuncia en un contexto distinto al habitual, suele cobrar un sentido diferente perturbando la percepción normal.⁶ En el extremo opuesto, encontramos un método que lleva al límite el cinismo, identificándose con la lógica y las formas del sistema dominante. El objetivo del **principio de sobreidentificación** es enunciar aquellos aspectos que permanecen ocultos en la escenificación de la comunicación o en el mensaje. Esta sobreafirmación evidencia lo que se pone en cuestión y desarma el sistema ante la crítica, puesto que el discurso no es contrario en sus formas (Urroz 2005, 193). Estos dos principios de la guerrilla de la comunicación (distanciamiento y sobreidentificación) se encuentran en la mayoría de las propuestas del artivismo bajo distintas formas o procedimientos que rara vez aparecen de manera unitaria. Ante la imposibilidad de realizar una clasificación inequívoca, exponemos las principales tácticas ejemplificadas en proyectos paradigmáticos.

2.3.1. Fake

La táctica fundamental del artivismo de guerrilla es el *fake* (falsificación, imitación, engaño), que consiste, como en el simulacro, en suplantar lo

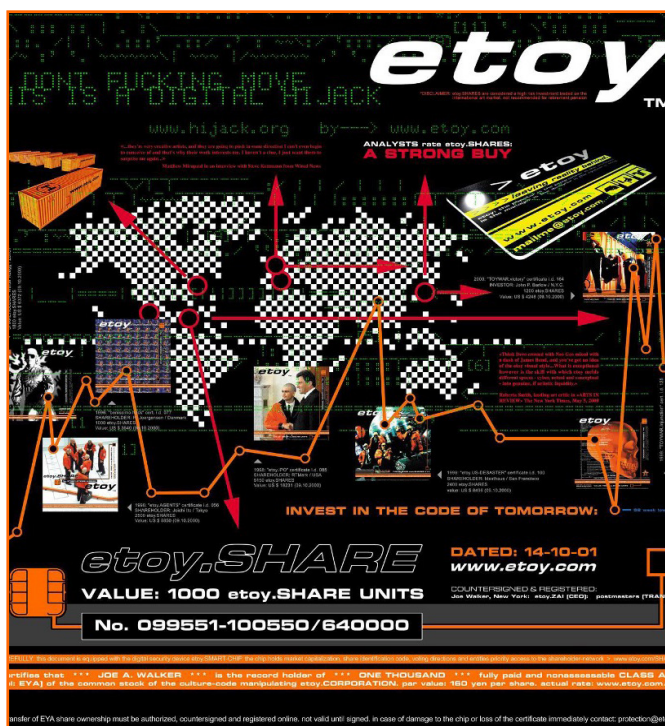


Figura 2. TOYWAR (1998). Fuente: Etoy

La protesta utilizó la acción combinada de dos armas tácticas: el **Flood Net** de EDT, que provocaba bloqueos virtuales en plena campaña de Navidad y un software denominado **Virtual Shopper** que actuaba como un consumidor virtual que adquiere un juguete del sitio de eToys.com, pero que acaba anulando la compra final. La interrupción constante del acceso a la página y el alto número de procedimientos de compra nulos provocaron consecuencias económicas muy reales. Si a esto le sumamos la campaña de desprestigio contra la compañía de juguetes iniciada por los colectivos activistas en medios en línea y fuera de línea (hasta la CNN llegó a hacerse eco de la *netstrike*), obtendremos un panorama nefasto

5. En 1967, Umberto Eco ya abogaba por una guerrilla semiológica instando a la aparición de comandos enfrentados a actos de comunicación masiva: «Habrá que aplicar en el futuro una solución de guerrilla. Es preciso ocupar, en cualquier lugar del mundo, la primera silla ante cada aparato de televisión, pantalla cinematográfica, cada transistor, cada página de periódico» (Eco, 2005).
 6. Un cambio en los roles, por ejemplo, permite evidenciar la carga política que conlleva la aceptación de situaciones aceptadas como normales y, además, invita a vislumbrar las posibilidades de emancipación a tales normas y usos.

real por los signos de lo real: «No se trata ya de imitación ni de reiteración, incluso ni de parodia, sino de una suplantación de lo real por los signos de lo real, es decir, de una operación de disuasión de todo proceso real por su doble operativo» (Baudrillard 1978, 7). Esta suplantación obliga al involucrado a generar un discurso alternativo donde debe pronunciarse a favor o en contra del mensaje emitido por los suplantadores. El *fake* altera el «orden del discurso» y permite evidenciar las estructuras discursivas del poder, pero, para que esto suceda, el autor ha de conocer bien los signos y la gramática cultural del organismo al que se enfrenta y, además, debe ser descubierto —no inmediatamente—, pero sí con la suficiente energía para dar lugar al desmentido.⁷

Esta fue una práctica muy habitual del artivismo en red y son varios los casos representativos de suplantación de personalidades, empresas, e incluso de países. En 1998, el colectivo **0100101110101101.org** realizó una acción que ha pasado a la historia como el primer *fake* en internet. Compró el dominio Vaticano.org y copió textos e imágenes del sitio oficial del Vaticano (vaticano.va) manipulándolos libremente para configurar una réplica en su sitio **Vaticano.org** (1998). La similitud con el sitio original aseguró el éxito de su propuesta: ofrecer opiniones muy distintas a las de la línea oficial de la Iglesia católica «desde su mismo sitio web». Pero, sin duda, su *fake* de mayor repercusión fue **Nike Ground** (2003) cuando presentó en Viena una falsa campaña informativa que anunciaba la compra por parte de la multinacional Nike de la plaza Karl Marx, además de otras plazas, calles y lugares emblemáticos de distintas ciudades. Mediante una acción combinada, presencial y en línea, consiguieron colocar a Nike en el centro del huracán para que los ciudadanos de esa ciudad primero, y del resto del mundo después, cuestionaran las prerrogativas de este gran imperio comercial y criticaran, de paso, la utilización de mano de obra de países del tercer mundo en sus productos.



Figura 3. *Nike Ground* (2003). Fuente: 0100101110101101.org

En el juego de falsa identidad el colectivo **The Yes Men** es el que más lejos ha llegado suplantando corporaciones y personalidades, en línea y fuera de línea. Entre sus páginas de infiltración más famosas se encuentran **Gatt.org** (1999), de la Organización Mundial del Comercio (WTO) o **Yes Bush Can!** (2004), correspondiente a la campaña presidencial de George W. Bush.⁸ The Yes Men fueron cofundadores de la emblemática organización **ark**, formada por artistas, activistas y otros profesionales que empleaban tácticas de sabotaje con fines sociales, apoyando proyectos que desvelaban las maniobras de las grandes corporaciones y la impunidad con la que actúan.

A pesar de estar basado en una imitación, el *fake* es una operación creativa y original que implica sofisticadas operaciones de reinterpretación de historias o situaciones existentes. En este sentido, «la ficción no siempre coincide con el engaño, sino con la materialización de un mundo paralelo, de un imprevisto “*what if*” que por un breve momento puede dar cuerpo y consistencia a fantasías, miedos y deseos reprimidos» (Brusadin 2016, 517). Así pues, dentro de esta táctica existen otras modalidades que no siguen la literalidad de una suplantación directa; este es el caso de **Refugee Republic** (1994) de **Ingo Günther**, que se basa en la invención de hechos falsos para crear acontecimientos verdaderos. En su *República de refugiados*, los desplazados de todo el mundo pueden obtener un pasaporte y establecerse en un lugar donde se reconoce su fuerza de trabajo y su importancia para el capital. Desde otra perspectiva, el proyecto **CARNIVORE** (2001) de **Radical Software Group** (RSG) es una reinterpretación de un programa espía del FBI, el software CARNIVORE, que se utiliza para rastrear paquetes de datos que circulan por la red. En su versión, el software de RSG recoge datos para ofrecerlos a artistas que pueden reutilizarlos de manera creativa, pero, sobre todo, permite exponer el hecho en sí y la facilidad de los gobiernos para rastrear nuestros datos personales de un servidor.

2.3.2. Afirmación subversiva

Otra de las formas de desenmascarar y subvertir los procesos comunicativos consiste en exagerar los métodos y los contenidos a los que se enfrenta aplicando el principio de sobreidentificación. Uno de los temas más recurrentes es el de la investigación biotecnológica, donde el artista evidencia el objetivo real de estas proponiendo las últimas consecuencias de su desarrollo. Así sucedía en **Close Reality: Embryo** (1999) de **Andreja Kulunčić**, que planteaba una manipulación genética ajena a la ética y supeditada a la ambición empresarial. Esta sobreidentificación también aparece en un proyecto temerario que proponía un procedimiento electoral ilegal y que acumuló varias demandas. **Voteauction** (2000), fue una página web ideada por un estudiante de arte, y posteriormente absorbida por **Ubermorgen**, que se atrevió a subastar los votos al mejor postor corporativo en las elecciones

7. La efectividad de los desmentidos es tal que puede jugarse, incluso, a la simulación del desmentido de un *fake* no realizado, de manera que haciendo circular la «noticia» de que finalmente no ocurrirá tal o cual cosa, el organismo involucrado se vea en la obligación de hacer una contradecación revelando sus intenciones reales.

8. Posteriormente, The Yes Men ha realizado *fakes* de la Dow Chemical, ExxonMobile, Coca Cola, New York Times, o el Foro Económico Mundial, entre otros.

presidenciales de Gore y Bush en 2000. Este fue un proyecto táctico que funcionó como paradigma del «Caballo de Troya» mediático, pues mantenía su espacio de convocatoria y difusión en la red, mientras sus efectos provocaban consecuencias en los *mass media*. «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 norteamericana» (Baigorri 2006, 161).

2.3.3. Camuflaje

Se denomina *camuflaje* a la imitación de las formas de dominio para superar las barreras de comunicación, de manera que permita confrontar al ciudadano con un discurso o acción que de otro modo evitaría (Blisset y Brünzels, 2000). En este contexto, los proyectos artivistas toman la apariencia de videojuego para ser más accesibles al espectador, pero sorprendiéndolo siempre con un giro inesperado. Varias de estas propuestas se centraron en problemas raciales, laborales o bélicos. En **Crosser** (2000) y **La Migra** (2001), por ejemplo, **Rafael Fajardo** obliga al jugador a colocarse en el lugar de espaldas mojadas que circulan entre El Paso-Ciudad Juárez; en **Metapet** (2002), **Natalie Bookchin** y **Jin Lee** nos invitan a dirigir una empresa de trabajadores humano-mascotas, colocando al jugador en el dilema de obtener el éxito a costa de su explotación hasta la muerte; y en **Playseptember 12** (2001) **Gonzalo Frasca** propone convertirnos en un francotirador que amenaza una población árabe para mostrarnos que cada vez que se intenta abatir a un terrorista se eliminan también civiles, que posteriormente se convertirán en terroristas. De esta manera, se gane o se pierda en estos juegos, el resultado final de la partida siempre es un fracaso absoluto, porque cuando se gana la partida como jugador, se pierde como ser humano.

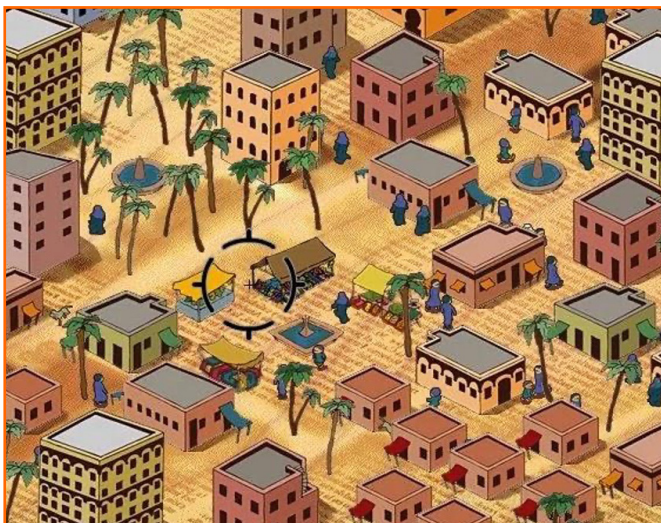


Figura 4. *Playseptember 12* (2001) Fuente: Gonzalo Frasca

Conclusiones. Diferentes perspectivas de efectividad

La aparición de internet en el período de entre siglos xx-xxi determinó una etapa entusiasta y fecunda en la creación artística que utiliza las TIC, pero, paradójicamente, también propició el desarrollo de una feroz crítica contra la utilización ventajista y saqueadora del nuevo medio en manos de empresas y gobiernos. Los artivistas fueron pioneros en el uso social y político de las TIC y sus tácticas subversivas se fundamentaron en el establecimiento de redes de colaboración y compartición de información, teórica y práctica, y en la experimentación de imaginativas posibilidades de ataque y defensa desde la propia red, tales como la adecuación en línea de tácticas habituales de resistencia civil, o la práctica de diversas tácticas de la guerrilla de la comunicación –*fake*, afirmación subversiva o camuflaje–.

El cuestionamiento principal a todas estas tácticas mediáticas continúa girando en torno a su efectividad, pero, como apunta Stephan Wray, todo depende de qué entendamos por *efectividad*. Si el objetivo es atraer la atención de los *mass media*, su nivel de efectividad fue alto, pero «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» (Wray 1999).⁹ Otra perspectiva interesante la aporta Ricardo Domínguez, el miembro de EDT implicado en varias iniciativas de desobediencia civil electrónica, quien defendía a ultranza la efectividad de sus acciones simulatorias por dos razones: una es que ante acciones que implican agresividad, los artivistas siempre se encuentran en inferioridad de condiciones ante el poder político, económico o militar y sus acciones van a ser duramente contrarrestadas y aniquiladas; la otra es que cuando se genera un disturbio inscrito en la matriz performática se descoloca al contrario posibilitando el diálogo: «si nosotros llegamos con algo que no existe, hacemos un disturbio. Un disturbio es crear un trauma que les resulta muy difícil de entender lógicamente, pero que sí entienden visceralmente» (Urroz 2005, 300-304). Para Domínguez, el simulacro se articula con el plano estético componiendo un amplio espacio que funciona más allá del plano lógico de la política y la tecnología. La táctica del disturbio electrónico descoloca al atacado porque, al operar en el territorio de la simulación (del arte), no puede responder con una contundencia desproporcionada y se ve forzado al diálogo.

Diálogo, difusión de la información y repercusión amplificadas por parte de los *mass media*, esas fueron las únicas oportunidades reales de las tácticas mediáticas. Su argumentación, obviamente, solo se puede contextualizar en aquel período concreto de tecnología incipiente donde todo estaba por inventar y por legislar. En último término, podemos concluir que los artivistas de la red fueron efectivos en cuanto generaron colectivos y comunidades que trabajaron de forma solidaria,

9. Este debate sobre el impacto social real también lo aborda Baigorri bajo el epígrafe «No es problema, sólo son artistas» (Baigorri 2006, 159-160).

facilitaron y difundieron la información, impulsaron el conocimiento, fomentaron consciencia, compromiso y una perspectiva crítica, idearon originales y creativas formas de contrarrestar el abuso del poder, y se divirtieron mucho haciéndolo.

Referencias bibliográficas

- Arquilla, John y David Ronfeldt. «Cyberwar is Coming!». *Comparative Strategy*, vol. 12, n.º 2 (April-June 1993): 141-65. También en Arquilla, John y David Ronfeldt (eds.). *In Athena's Camp: Preparing for Conflict in the Information Age*. RAND, 1997. DOI: <https://doi.org/10.1080/01495939308402915>
- Baigorri, Laura y Lourdes Cilleruelo. *Net.art: Prácticas estéticas y políticas en la Red*. Madrid: Brumaria, 2006.
- Baudrillard, Jean. *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós, 1978.
- Blisset, Luther, Sonja Brünzels y Grupo Autónomo. A.F.R.I.K.A. *Manual de guerrilla de la comunicación. Cómo acabar con el mal*. Barcelona: Virus. Original: *Handbuch der Kommunikationsguerilla*. Berlín: Verlag Libertäre Assoziation, 1996.
- Brusadin, Vanni. 2016. *El "fake" y el asalto a la comunicación. Evolución de las prácticas artísticas y activistas de manipulación de los medios (1968 - 2014)*. Tesis doctoral. Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona (18 enero 2016). <http://hdl.handle.net/10803/373642>
- Claramonte, Jordi. *Arte de contexto*. San Sebastián: Nerea, 2010. https://www.academia.edu/33811474/Arte_de_contexto_pdf
- Critical Art Ensemble. *Electronic Civil Disobedience & Other Unpopular Ideas*. Autonomedia, 1996. <http://critical-art.net/electronic-civil-disobedience-1996/>
- Critical Art Ensemble. *Digital Resistance: Explorations in Tactical Media*. Autonomedia, 2001. <http://critical-art.net/digital-resistance-2001/>
- De Certeau, Michel. *La invención de lo cotidiano*. México: Universidad Iberoamericana/ ITESO, 1996. Original: *L'Invention du Quotidien. 1. Arts de Faire*. Union générale d'éditions, 1980.
- Eco, Umberto. *La estructura ausente: Introducción a la semiótica*. México, DF.: Debolsillo, 2005. Original: «Per una guerriglia semiológica». *Il costume di casa*. Milán: Bompiani, 1973.
- Flint, James. 1998. «Heath Bunting is on a mission». *Irrational*. <http://www.irrational.org/irrational/media/telegraph1.html>
- Lovink, Geert y David García. «El ABC del Tactical Media». Pensamiento. *Aleph* (1997). https://web.archive.org/web/20061003142039fw_/http://aleph-arts.org/pens/abc.html
- Lovink, Geert y David García. «The D-E-F of Tactical Media». Pensamiento. *Aleph* (1999). https://web.archive.org/web/20061003141834fw_/http://aleph-arts.org/pens/def.html
- Mills, C. Wright. *The Power Elite*. Nueva York: Oxford University Press, 1956. DOI: <https://doi.org/10.2307/1983710>
- Urroz, Ana. *Artivismo: análisis y caracterización de las prácticas artísticas que colaboran en el desarrollo social de Internet*. Tesis doctoral. Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona (20 diciembre 2005). <http://hdl.handle.net/10803/669977>
- Wray, Stefan. «La desobediencia civil electrónica y la world wide web del hacktivismo: La política extraparlamentaria de acción directa en la red». Pensamiento. *Aleph* (1999). <https://web.archive.org/web/20051228141557/http://aleph-arts.org/pens/wray.html>

CV

**Ana Urroz Osés**

Universidad de Barcelona, Facultad de Bellas Artes

aurroz@ub.edu

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-3743-3374>

Profesora lectora del departamento de Artes Visuales y Diseño en la Facultad de Bellas Artes de la Universitat de Barcelona (UB). Actualmente, imparte docencia en el grado de BBAA y en el máster en Producción e Investigación Artística. Es vicedecana de Cultura y Estudiantes desde 2021. Como investigadora forma parte del grupo IMARTE. Investigación en procesos artísticos y nuevas tecnologías (SGR desde 2014), y participa en el Proyecto I+D+I CUERPOS CONECTADOS II. Nuevos procesos de creación y difusión de las prácticas artísticas identitarias en la no-presencialidad, PID2020-116999RB-I00 (2021-2024). Compagina la docencia universitaria con labores de comisariado e investigación en tecnologías aplicadas al arte y el diseño. Ha publicado numerosos artículos sobre artivismo y tecnología aplicada a la creación, siendo los más recientes: *Art Games. Acción Lúdica Reflexiva* (2020); *Conocer el pasado para escribir el futuro. Causas, motivos y desenlaces del fracaso de experiencias tecnológicas vinculadas a la realidad virtual (RV)* (2022) o *Repensando el espacio artístico y narrativo. La realidad virtual (RV) como alternativa positiva y creativa en tiempos de pandemia* (2021). Recientemente ha comisariado: *La piel fría. Automatas del querer* (2021), monográfica de Joana Burd, y *Futurs Incerts* (2023) en el museo Can Framis, de la Fundación Vila Casas.

**Laura Baigorri Ballarín**

Universidad de Barcelona, Facultad de Bellas Artes

lbaigorri@ub.edu

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-9070-863X>

<http://laurabaigorri.net>

Catedrática de Artes Mediales en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona (UB). Ha sido directora del Departamento de Diseño e Imagen (2012-2016), vicedecana de investigación, másters y doctorado (2016-2021) y coordinadora del Programa de Doctorado Estudios Avanzados en Producciones Artísticas (2022). Es investigadora del grupo IMARTE. Investigación en procesos artísticos y nuevas tecnologías, (SGR desde 2014) e IP del Proyecto I+D+I CUERPOS CONECTADOS II. Nuevos procesos de creación y difusión de las prácticas artísticas identitarias en la no-presencialidad, PID2020-116999RB-I00 (2021-2024). Combina su experiencia docente con la investigación, el comisariado y la realización de proyectos en línea. Ha publicado artículos y ensayos sobre arte y activismo en la red, videoarte y game art, y los libros: *Video. Primera etapa* (2004), *Net.art. Prácticas estéticas y políticas en la Red* (2006), *Video en Latinoamérica. Una historia crítica* (2008) y *Cuerpos conectados. Arte, identidad y autorrepresentación en la sociedad transmedia* (2021). Entre sus exposiciones destacan el comisariado de *NEW (EGO). Cuerpos Conectados* (2021) en ETOPIA. Centro de Arte y Tecnología de Zaragoza, *Videoarte. Video crítico en Latinoamérica y Caribe* (2009-2015) AECID e Instituto Cervantes, Homo Ludens Ludens (2008) en LABoral de Gijón y *Multiverso* (2016-2019) en Fundación BBVA de Madrid.

