

# Censuras y activismos en la red: artistas contra gigantes

Censura e activismo na Web: artistas contra gigantes  
| Censorship and activism on the web: artists against giants

HELENA HERNÁNDEZ ACUAVIVA · [acuaviva@us.es](mailto:acuaviva@us.es)  
UNIVERSIDAD DE SEVILLA · ESPAÑA

 <https://orcid.org/0000-0003-4684-2791>

ÁUREA MUÑOZ DEL AMO · [aurea@us.es](mailto:aurea@us.es)  
UNIVERSIDAD DE SEVILLA · ESPAÑA

 <https://orcid.org/0000-0001-9425-1297>

Recibido · Recebido · Received: 10/05/2024 | Aceptado · Aceito · Accepted: 31/05/2024

DOI: <https://dx.doi.org/10.12795/Communiars.2024.i11.02>



Artículo bajo licencia Creative Commons BY-NC-SA · Artigo sob licença Creative Commons BY-NC-SA · Article under Creative Commons license BY-NC-SA.

Communiars. Revista de Imagen, Artes y Educación Crítica y Social · ISSN 2603-6681

**Cómo citar este artículo · Como citar este artigo · How to cite this article:** Hernández-Acuaviva, H y Muñoz-del-Amo, A. (2024). Censuras y activismos en la red: artistas contra gigantes. *Communiars. Revista de Imagen, Artes y Educación Crítica y Social*, 11, 27-42. <https://dx.doi.org/10.12795/Communiars.2024.i11.02>

## Resumen:

Muchos creadores contemporáneos utilizan actualmente internet y las redes sociales como canal de expresión y medio de creación en sí mismo. Nuestro objetivo es reflejar el modo en el que el arte último se adapta al medio digital, mostrando, desde un enfoque plástico, como este canal de comunicación proporciona unas posibilidades de compartición e interacción que resultan esenciales para las propuestas que se gestan en el contexto online. Sustentaremos nuestro análisis en el estudio de una selección de artistas contemporáneos cuyo discurso posee un marcado sesgo activista y cuyos proyectos artísticos giran en torno al fenómeno de la censura en la red, hablando de las problemáticas del medio desde el propio medio. Para ello, partiremos temporalmente del momento en el que emerge la Web 2.0, deteniéndonos en casos significativos en los que la práctica artística y el hacktivismo creativo actúan como resorte contra la censura. Así, observaremos cómo los artistas se enfrentan a grandes corporaciones -como Facebook, Google, Amazon o eBay- y gobiernos totalitarios -como el chino o el cubano-. Pretendemos, en definitiva, reflexionar sobre la condición de la mirada globalizada vinculada a los dispositivos digitales y a los límites de la libertad de expresión en el mundo virtual desde el pensamiento activista.

## Palabras clave:

Activismo. Censura. Creación en red. Hacktivismo. Internet. Redes sociales.

## Resumo:

Atualmente, muitos criadores contemporâneos utilizam a internet e as redes sociais como um canal de expressão e um meio de criação em si. Nosso objetivo é refletir sobre a maneira como a arte mais recente se adapta ao meio digital, mostrando, a partir de uma abordagem plástica, como esse canal de comunicação oferece possibilidades de compartilhamento e interação essenciais para as

propostas que são gestadas no contexto on-line. Basearemos nossa análise no estudo de uma seleção de artistas contemporâneos cujo discurso tem um marcado viés ativista e cujos projetos artísticos giram em torno do fenômeno da censura na rede, falando sobre os problemas do meio a partir do próprio meio. Para isso, partiremos temporalmente do momento em que surge a Web 2.0, concentrando-nos em casos significativos em que a prática artística e o hacktivismo criativo atuam como um trampolim contra a censura. Assim, observaremos como os artistas enfrentam grandes corporações -como Facebook, Google, Amazon ou eBay- e governos totalitários -como o chinês ou o cubano-. Em suma, nosso objetivo é refletir sobre a condição do olhar globalizado vinculado aos dispositivos digitais e os limites da liberdade de expressão no mundo virtual a partir da perspectiva do pensamento ativista.

### Palavras-chave:

Artivismo. Censura. Criação na rede. Hacktivismo. Internet. Redes sociais.

### Abstract:

Many contemporary artists are currently using the internet and social networks as a channel of expression and a means of creation in itself. Our aim is to reflect on the way in which the latest art adapts to the digital medium, showing, from a plastic approach, how this channel of communication provides possibilities for sharing and interaction that are essential for the proposals that are gestated in the online context. We will base our analysis on the study of a selection of contemporary artists whose discourse has a marked activist bias and whose artistic projects revolve around the phenomenon of censorship on the net, speaking about the problems of the medium from the medium itself. To do so, we will start temporally from the moment in which Web 2.0 emerges, focusing on significant cases in which artistic practice and creative hacktivism act as a springboard against censorship. Thus, we will observe how artists confront large corporations -such as Facebook, Google, Amazon or eBay- and totalitarian governments -such as the Chinese or Cuban-. In short, we aim to reflect on the condition of the globalised gaze linked to digital devices and the limits of freedom of expression in the virtual world from the perspective of activist thought.

### Keywords:

Artivism. Censorship. Creation on the internet. Hacktivism. Internet. Social networks.

...

## 1. Introducción

En la era de la cibercultura (Lévy, 1999), y teniendo como contexto las tensiones geopolíticas del siglo XXI, el arte ha experimentado un giro discursivo que ha afectado también a sus formas de representación. Hoy por hoy son muchos los artistas que, de manera natural, han convertido la red y el hipertexto en su plataforma de creación, configurando nuevos lenguajes adaptados al medio digital. Podríamos decir que el arte contemporáneo se ha visto, en gran medida, metamorfoseado por las formas de ver, hacer y comunicarse propias de una época dominada por la pantalla (Zafra, 2017). La virtualidad ha repercutido en que los límites del arte actual se tornen aún más complejos y volubles, lo que supone un reto desafiante para el pensamiento creativo. Así, desde un posicionamiento positivista, podríamos decir que el arte, a través de la red, ha encontrado una valiosa vía para permear en otros estratos sociales presentes en internet.

Cuando el primitivo sistema-red evolucionó hacia la Web 2.0, a principios del s. XXI, el cambio a la web social supuso una revolución. En aquellos momentos la red prometía ser un lugar abierto a la colaboración y al pensamiento libre; proposición que hoy sabemos fallida en muchos sentidos. Donde antes veíamos libertad de expresión, ahora vemos el peligro del silenciamiento por cancelación y la orientación tendenciosa de contenidos hacia cierto tipo de opiniones, ideas políticas e intereses económicos. En consecuencia, no es de extrañar que un importante número de artistas cuya producción se encuentra

vinculada a la red como medio y objeto de reflexión haya impreso a su discurso un oportuno tono de protesta, crítica o reivindicación.

Realizando una aproximación comparativo-analítica apoyada en argumentos y ejemplos de creadores y pensadores y desde un posicionamiento reflexivo y artístico, a lo largo de las próximas páginas vamos a recapacitar sobre el fenómeno de la censura en internet y las redes sociales a través del arte. Para ello, partiremos temporalmente del momento en el que emerge la Web 2.0, deteniéndonos en casos significativos en los que la práctica artística actúa como resorte contra dicha censura, hablando de las problemáticas del medio desde el propio medio.

## 2. Inicios del activismo en red

Sin duda, el mayor detonante de la globalización en la que estamos inmersos ha sido internet. Internet y las redes sociales han causado un gran impacto en el mundo del arte (Lázaro y Henar, 2020). En el medio virtual los artistas han encontrado un canal a través del cual transmitir sus preocupaciones, dar visibilidad a cuestiones que antes no tenían espacio para ser transmitidas y exponer asuntos que merecen ser reflexionados y combatidos en comunidad.

Desde la aparición de la *World Wide Web*, el *artivismo*<sup>1</sup> ha hallado en la red un espacio ideal de expresión (Greene, 2000). Al principio, las acciones que se llevaban a cabo en línea eran, por lo general, promovidas por ciberartistas que poseían conocimientos informáticos avanzados, pues en aquellos primeros momentos su manejo requería ciertos conocimientos de programación. Las primeras obras de “acción en red” o “acciones ciberactivistas” empezaron a tener lugar a partir de 1994. Eran manifestaciones pacíficas, o *netstrikers* en forma de “sentadas virtuales” pensadas para colapsar servidores y otras formas simples de intervención virtual, como las que recoge Laura Baigorri y Lourdes Cilleruelo en su libro *Net.art: una aproximación crítica a la primera década de arte online* (Baigorri y Cilleruelo, 2005). Un ejemplo de este tipo de manifestaciones es el muy comentado cibernsabotaje *SWARM*, promovido en 1998 por el grupo artista Electronic Disturbance Theatre, que consiguió interrumpir y bloquear, por un tiempo, las páginas webs del presidente mexicano Zedillo, el Pentágono y la Bolsa de Valores de Frankfurt. Para ello, utilizaron el software *FloodNet* (Figura 1), un *applet* de Java que permitía a los usuarios mandar mensajes a un servidor web remoto de forma coordinada. Los participantes en el ataque consiguieron ralentizar las citadas webs coordinándose para hacer aparecer, al mismo tiempo, diferentes anuncios-protesta que interferían en la visualización y normal funcionamiento de los sitios. Esta obra colectiva de arte conceptual se llevó a cabo en Linz (Austria) durante la celebración de *INFOWAR*, en el Festival Ars Electrónica de 1998<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> El artivismo nace de la combinación de la práctica artística y la acción activista, con el objetivo de promover la justicia y el cambio en relación a determinadas problemáticas sociales y políticas de manera creativa.

<sup>2</sup> La cronología de *SWARM* puede consultarse en Rhizome: <https://rhizome.org/community/41233/>

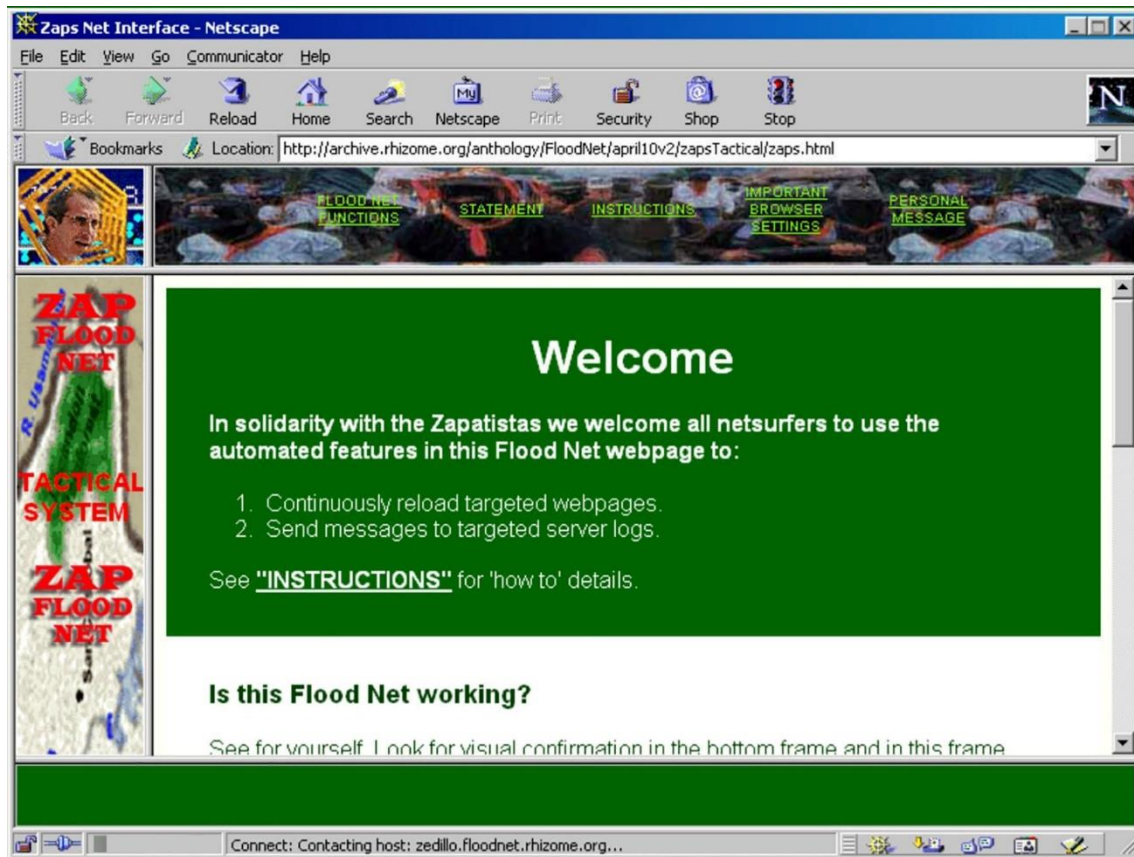


Figura 1. FloodNet. Adaptado de *FloodNet*, de Electronic Disturbance Theatre, 1998, Rhizome ([sites.rhizome.org/anthology/floodnet.html](http://sites.rhizome.org/anthology/floodnet.html)).

Sin embargo, con el tiempo los programas se fueron simplificando y los entornos gráficos se fueron haciendo mucho más amigables e intuitivos, permitiendo el uso avanzado de las plataformas virtuales a todo tipo de artistas, quienes ya no precisaban poseer conocimientos técnicos profundos sobre lenguaje informático para hacer uso de *softwares*. De esta forma, el activismo en red toma una nueva dimensión, por una parte gracias a la ya mencionada sencillez de uso, y por otra, gracias al potencial de difusión que ofrecen las redes sociales, facilitando la rápida transmisión y visualización de ideas a nivel global. Es en esta segunda fase donde la experiencia artística, para que sea completa, requiere de la interacción del espectador. Nos referimos a protestas en línea que, muchas veces, surgen espontáneamente, a las que se pueden sumar cientos de usuarios en cuestión de minutos y que, mediante aportaciones populares, pueden desembocar ocasionalmente en actuaciones colaborativas con un fuerte impacto en la sociedad. Acciones que incluso pueden derivar en manifestaciones en lugares concretos, fuera de la red -en plazas y calles- y que, luego, vuelven al plano virtual mediante la grabación o retransmisión en línea de imágenes de la protesta, multiplicando así su impacto. Es el caso de la oleada de protestas que tuvo lugar en Colombia en el año 2021, en contra de la propuesta de reforma tributaria presentada por el expresidente Iván Duque. La repercusión mundial de este hecho fue posible gracias a las redes sociales -a pesar de que muchas de las imágenes y videos que se subían eran borrados y de que las retransmisiones en *streaming* y los directos de Instagram era interrumpidos a causa de los apagones de luz que hacía el propio estado-. Artistas de todo el mundo apoyaron esta causa por medio de las plataformas sociales Instagram y Facebook. Ejemplo de ello fue la iniciativa titulada *Marcha animada 28A*, impulsada por los animadores e ilustradores Daniel Cuervo, Juliana Rueda y William Cifuentes, quienes, bajo el *hashtag* *#marchanimada* publicaron una recopilación de imágenes y animaciones de diversos

personajes marchando, utilizando los dibujos enviados por los artistas que respondieron a la llamada (Dousdebes, 2021).

### 3. Censura en las redes sociales: casos en torno a Facebook

Como apuntábamos al inicio, muchos de los espacios *online* que en un principio se presentaban como espacios de compartición libre, progresivamente han ido adoptando medidas destinadas a captar cierto tipo de contenidos, a razón de la aplicación de una subjetiva y dudosa censura moral. Esta censura, revestida en forma de “políticas de contenido” sobre publicaciones supuestamente eróticas, violentas o inapropiadas, es una censura programada mediante algoritmos informáticos. Las redes sociales, por lo general, utilizan sistemas de inteligencia artificial (IA) para identificar y clasificar contenido, incluyendo imágenes. Cuando se trata de contenido que puede ser potencialmente inapropiado, las redes utilizan una combinación de tecnologías automatizadas y moderación humana para determinar si una publicación viola sus políticas. No obstante, la realidad es que el filtro al que se someten las imágenes, por lo general, no discrimina matices, por lo que, en ocasiones, nos encontramos ante paradojas como el borrado de publicaciones en redes sociales de obras de arte históricas en las que aparecen desnudos que la IA clasifica como imagen inapropiada. En el caso específico de la distinción entre un desnudo indecente y la imagen de un desnudo que aparece en una obra de arte, la red social probablemente buscará señales contextuales para ayudar a distinguir entre las dos.

Una de las redes sociales más conflictivas en este sentido es, sin duda, Facebook. Recordamos el conocido caso de la *Venus de Willendorf* (Breitenbach, 2018), denunciado por la activista Laura Ghiandade; una obra paleolítica con casi 30.000 años de antigüedad, que fue calificada como inapropiada y tildada de pornográfica por Facebook. Ese *post* fue borrado hasta en cuatro ocasiones por la red social, lo que llegó a oídos del propio Museo de Historia Natural de Viena, que alberga la figura, y que pidió a la plataforma que permitiera su mostración tal y como es la pieza. En esta ocasión Facebook pidió disculpas e hizo una excepción, pero otras veces esta plataforma ha llegado a cerrar perfiles de usuarios por publicar imágenes de carácter artístico incorrectamente categorizadas como ofensivas.

La recurrencia de esa clase de incidentes en distintas redes sociales nos hace reflexionar sobre el límite de la libertad de expresión en estos espacios supuestamente abiertos a la cultura. Actualmente la mayoría de redes sociales permiten publicar imágenes de obras de arte entendidas como universales, sin embargo, otras muchas imágenes artísticas -especialmente imágenes de obras contemporáneas o de menor divulgación- pueden encontrar la censura automática. Una censura algorítmica cuyos resultados ponen en entredicho la capacidad de triaje de las máquinas inteligentes. Obviamente, en el caso de obras de arte universales es más fácil que la máquina aprenda a identificarlas para evitar su censura, pero, en lo referente al resto de obras -especialmente creaciones contemporáneas-, ¿cómo podrá distinguir la IA una obra artística de otra que no lo es, sobre todo teniendo en cuenta la heterogeneidad estética y formal que presenta el arte a partir de la posmodernidad? (Martín Prada, 2023a).

En un plano reivindicativo, encontramos el planteamiento expositivo que llevó a cabo la comisaria Simona Lodi, quien diseñó una propuesta curatorial en torno a esta misma problemática. En 2010, Lodi comisarió la exposición colectiva titulada *Cease and Desist*



*Art: Yes, This is Illegal!*, en la que participaron más de 20 artistas y que itineró por varias ciudades de todo el mundo, incluyendo Nueva York, Berlín y Milán. La exposición reunía obras de arte que se habían enfrentado a acciones legales por parte de empresas o individuos que reclaman derechos de autor, incluidos problemas derivados de mostrar la obra online o de interactuar con determinadas redes sociales, como explicó la propia comisaria en un artículo publicado unos años después (Lodi, 2013). Una de las obras incluidas fue la titulada *The Web 2.0 Suicide Machine* (Figura 2), desarrollada en 2009 por el colectivo cultural WORM, con sede en Rotterdam. La obra, en forma de sitio web, fue ideada por los artistas Walter Langelaar, Gordan Savicic y Danya Vasiliev como una herramienta interactiva que permitía al usuario escoger, gratuita y libremente, si deseaba cometer su propio “suicidio virtual” en redes sociales y provocó interesantes debates sobre el derecho a borrar la información personal en línea y sobre la responsabilidad de las redes sociales de proteger los datos de sus usuarios. Su propósito era permitir a los usuarios liberarse del ciclo de la adicción a redes sociales como Facebook, Myspace, Twitter o LinkedIn y recuperar su privacidad. Si el usuario se decidía a ello, la plataforma facilitaba el borrado de todos los datos de su perfil y le desconectaba de sus amigos (Waelder, 2010). Cabe destacar que Facebook rápidamente ordenó detener el funcionamiento de este servicio enviando una carta de cese y desistimiento que consiguió amedrentar a los creadores de la web y, aunque el dominio *The Web 2.0 Suicide Machine* aún se mantiene, finalmente, también tuvo que dejar de interactuar con el resto de redes sociales.

[About](#)   [FAQ](#)   [Take a Tour](#)   [Review](#)   [Download](#)   [Contact](#)

# web2.0 suicide machine

*Make the switch to web2.0 free life*

Select your Social Network:

[Please read the C&D letter from Facebook here!!!](#)

[click here to sign out forever](#)

## Faster, Safer, Smarter, Better

**Tired of your Social Network?**

Liberate your newbie friends with a Web2.o suicide! This machine lets you delete all your energy sucking social-networking profiles, kill your fake virtual friends, and completely do away with your Web2.o alterego. The machine is just a metaphor for the website which moddr\_ is hosting; the belly of the beast where the web2.o suicide scripts are maintained. Our service currently runs with Facebook, Myspace, Twitter and LinkedIn! Commit NOW!

[Feel free like a real bird again and untwitter yourself. Watch it here!](#)

Web2.0 Suicide Machine	0 hrs. 52 min.	vs.	9 hrs. 35 min.
		manual suicide:	

result of mr Suikerbuik with 1000 Facebook friends

Figura 2. The Web 2.0 Suicide Machine. Adaptado de The Web 2.0 Suicide Machine, de Colectivo WORM, 2009, Suicide Machine (<http://www.suicidemachine.org>).

Adoptando una estrategia opuesta, los artistas italianos Paolo Cirio y Alessandro Ludovico pusieron a Facebook nuevamente a prueba. La obra *Face to Facebook*<sup>3</sup> (2011), fue una performance online que consistía en la creación de más de un millón de perfiles falsos en Facebook, utilizando fotos de personas de todo el mundo que los artistas recopilaban a través de la técnica del *web scraping* o extracción de datos de sitios web. El propósito, al igual que en los casos anteriores, era cuestionar la privacidad y la propiedad de los datos en las redes sociales, pero introduciendo usuarios ficticios en el sistema (Martín Prada, 2023b). La obra creó una gran controversia en la comunidad de Facebook y la plataforma tomó medidas legales para exigir la eliminación de los perfiles falsos. Durante el tiempo que estuvo activa la obra, en torno a cinco días, generó más de mil menciones en la prensa internacional, recibiendo serias amenazas legales por parte de Facebook (Zuñiga, 2021). Sin embargo, Cirio y Ludovico defendieron su obra como una crítica social y artística legítima, y argumentaron que estaban utilizando las herramientas de la cultura digital para generar un diálogo sobre temas importantes.

A lo largo de sus 20 años de existencia Facebook ha ido reforzando su seguridad en el acceso y la custodia de datos. A día de hoy su *software* ha evolucionado sustancialmente, blindándose frente a una enorme diversidad de posibles ataques.

#### 4. Ciberarte contra las grandes corporaciones digitales

Hasta ahora hemos visto ejemplos vinculados a Facebook -pues durante años ha sido una de las redes sociales más populares a nivel mundial-, pero la problemática también se extiende al resto de empresas tecnológicas que se hallan tras otras conocidas redes sociales, webs y plataformas de comercio electrónico. Quisiéramos hacernos eco aquí de tres proyectos de arte cibernéticos significativos en torno a tres grandes corporaciones, desarrolladas por el colectivo de artistas austriacos UBERMORGEN<sup>4</sup>, en dos de las cuales, además, participaron los artistas italianos Paolo Cirio y Alessandro Ludovico -a quien antes citamos como autores de *Face to Facebook*-. Nos referimos a la tríada de obras tituladas *GWEI-Google Will Eat Itself*, *Amazon Noir-The Big Book Crime* y *The Sound of eBay*, cada una de ellas dirigida a evidenciar los excesos de una gran corporación tecnológica, respectivamente: Google, Amazon y eBay.

La primera de las propuestas, desarrollada entre 2005 y 2008, es la titulada *GWEI-Google Will Eat Itself* (Figura 3). Esta se sostenía sobre una provocativa idea: utilizar el propio sistema de publicidad de Google AdSense para generar ingresos a través de anuncios en *websites* ocultas que luego serían utilizados para financiar la compra de acciones de Google, creando así un sistema definido por sus creadores como “autocanibal”, pues estaba diseñado para que, progresivamente, los artistas fueran adquiriendo cada vez más acciones de Google, hasta convertirse en los propietarios de la compañía al completo.

<sup>3</sup> Puede consultarse más información sobre la obra a través de este enlace: <https://paolocirio.net/work/face-to-facebook/>

<sup>4</sup> Acceso web del colectivo: <https://www.ubermorgen.com/UM/index.html>

## GWEI - Google Will Eat Itself / THE ATTACK

2

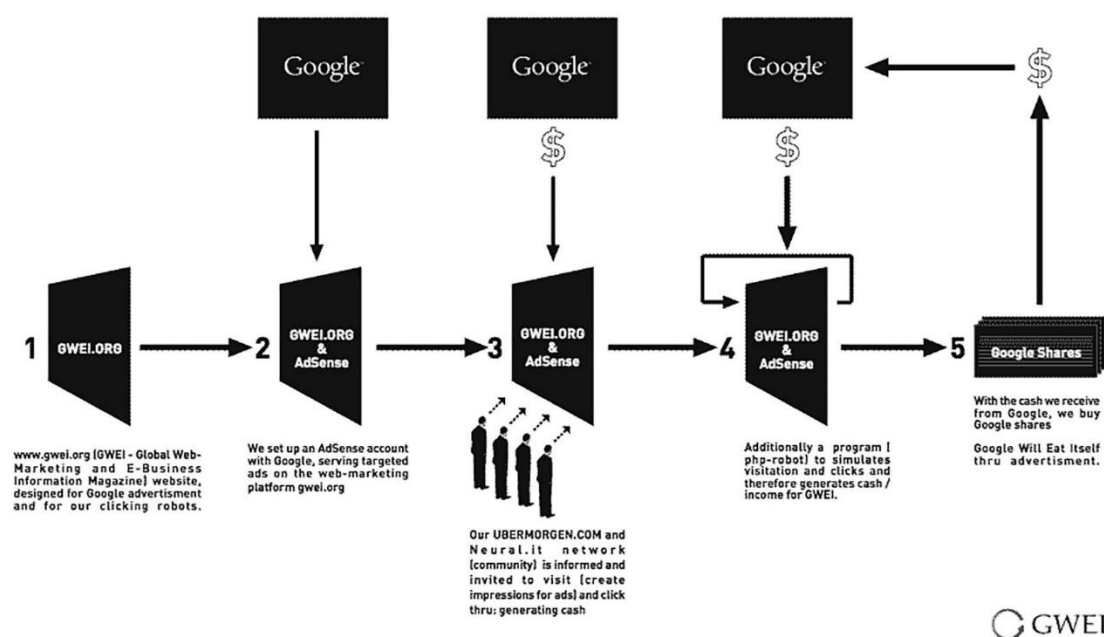


Figura 3. GWEI-Google Will Eat Itself. Adaptado de GWEI-Google Will Eat Itself, de UBERMORGEN en colaboración con Paolo Cirio y Alessandro Ludovico, 2005, GWEI-Google Will Eat Itself (<https://www.gwei.org/index.php>).

Por su parte, *Amazon Noir - The Big Book Crime* (Figura 4), en funcionamiento desde 2005<sup>5</sup>, fue metafóricamente concebida como una novela policiaca. Los artistas construyeron una herramienta de búsqueda en línea que permitía a los usuarios descargar copias piratas de libros electrónicos que se vendían en la web de Amazon. La herramienta utilizó la propia base de datos de Amazon para encontrar los libros electrónicos más vendidos; luego rastreó y descargó copias piratas de los mismos. Estos libros electrónicos descargados -más de 3000 títulos- se convirtieron en una colección digital llamada *The Big Book Crime*, que se ofrecía como descarga gratuita en el sitio web del proyecto. Finalmente, Amazon bloqueó el ataque, aunque en esta ocasión no se llegaron a adoptar medidas judiciales al respecto, pues, según se indica en la página web residual del proyecto, los artistas finalmente cedieron y vendieron la tecnología de la herramienta que habían ideado a Amazon por una suma no revelada. El proyecto, sin lugar a dudas, remarcaba la relevancia y problemática de la piratería digital y cuestionaba el sistema de derechos de autor y propiedad intelectual (Martín Prada, 2015).

<sup>5</sup>Comunicado de prensa del 20 de diciembre de 2005 "GWEI - GOOGLE WILL EAT ITSELF": [https://paolocirio.net/press/PDF/GWEI-Press\\_Release\\_20122005.pdf](https://paolocirio.net/press/PDF/GWEI-Press_Release_20122005.pdf)



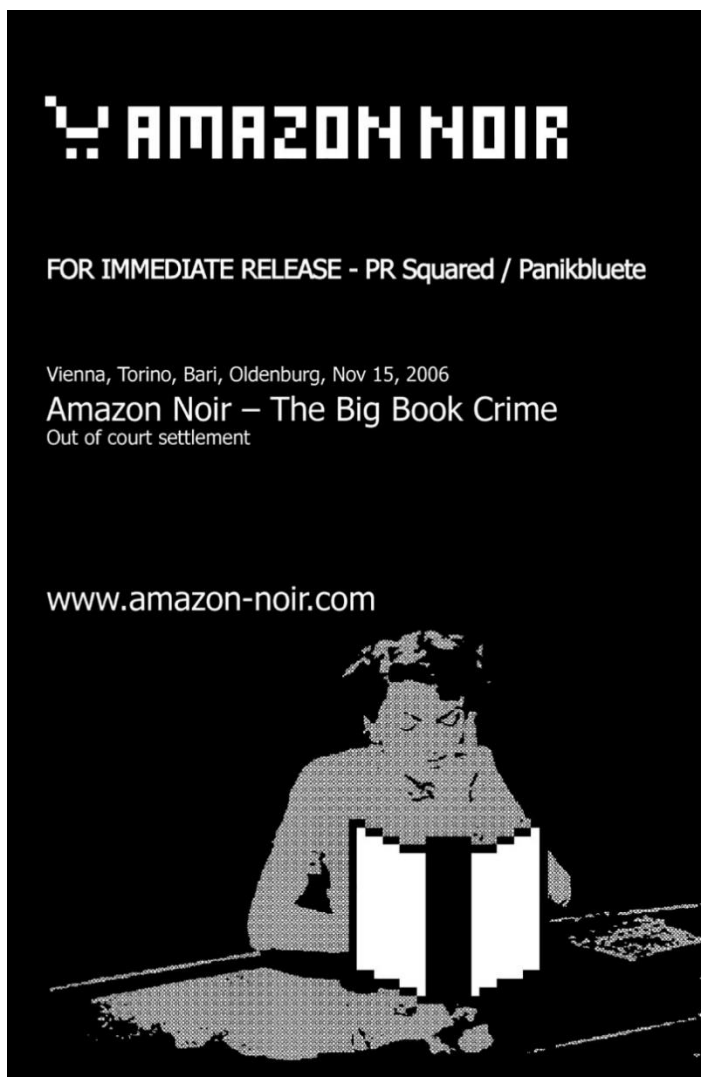


Figura 4. Amazon Noir - The Big Book Crime. Adaptado de Amazon Noir - The Big Book Crime, de UBERMORGEN en colaboración con Paolo Cirio y Alessandro Ludovico, 2006-2007, Amazon Noir ([www.amazon-noir.com/press.html](http://www.amazon-noir.com/press.html)).

El último proyecto de la tríada, *The Sound of eBay* (Figura 5), fue desarrollado por UBERMORGEN en solitario. Se trataba de una web interactiva, cuya estética recuerda a los anuncios de teletexto, que implementaba una aplicación escrita en SuperCollider<sup>6</sup> (sc3) capaz de generar canciones únicas a partir del uso de datos de usuario de eBay. Su funcionamiento era el siguiente: se debía introducir el nombre de un usuario de eBay en el apartado correspondiente de la web, a continuación, se agregaba la dirección de correo electrónico del usuario y se presionaba el botón “generar”. Al hacerlo, se desplegaban unos robots capaces de recuperar todo tipo de datos del usuario de la plataforma de comercio electrónico en cuestión (tarjetas de crédito, datos bancarios, contraseñas y datos sobre artículos comprados y vendidos, precios, comentarios o calificaciones dadas); con los datos obtenidos el programa de composición musical creaba una canción original y única que, finalmente, podía ser descargada.

<sup>6</sup> SuperCollider es un entorno digital y un lenguaje de programación lanzado en 1996 por James McCartney para síntesis de audio y composición algorítmica en tiempo real. Para más información: <https://supercollider.github.io/>

Los tres proyectos referidos no sólo adoptaron una postura crítica frente a estas grandes corporaciones digitales, sino que hicieron un uso alternativo de dichas plataformas para evidenciar los problemas sobre los que estaban poniendo el foco.

200 SONGS OF EBAY THE SOUND SUN FEB 26 2023 17:46:24 GMT+0100 (HORA ESTÁNDAR DE EUROPA CENTRAL)

TOP 10 DOWNLOAD-LIST

CURRENTLY REGISTERED 560.544 EBAY ACCOUNTS · 1.3 MILLION SONGS (6.5 TB DATA)

TOP 10 - June 2008

1	0.06%	1418522	4.20%	basketofkittens.mp3
2	0.04%	925821	2.74%	daddybumpo.mp3
3	0.02%	456436	1.35%	sisyphus_jones.mp3
4	0.01%	231704	0.69%	jigup.mp3
5	0.01%	210260	0.62%	brendarene.mp3
6	0.01%	168105	0.50%	012133_djmcsoapy.mp3
7	0.01%	167215	0.50%	012710_djmcsoapy.mp3
8	0.01%	163172	0.48%	king_for_a_day88.mp3
9	0.01%	161819	0.48%	machines_of_loving_grace.mp3
10	0.01%	161323	0.48%	Clay_Hellman.mp3

PLEASE USE HEADPHONES OR SPEAKER SYSTEM TO FULLY ENJOY THE MUSIC!

WE LOVE IT! THE SOUND OF EBAY IS OUR AFFIRMATIVE LOW-TECH CONTRIBUTION TO THE ATOMIC SOUNDTRACK OF THE PEER-TO-PEER HYPER-CATASTROPHIC SHOCK-CAPITALISM. REFERENCE: PETER WEIBELS SONG "SEX IN DER STADT" (SEX IN THE CITY) FROM 1982 - HOTEL MORPHILA ORCHESTER, WHERE PW "RAPS" (SINGS) SEX-ADS FROM A NEWSPAPER.

100 INDEX 200 SONGS 300 VISUALS 400 CODE 500 STORY 600 PRESS 700 THEORY 800 CREDITS 900 TRILOGY

Figura 5. The Sound of eBay. Adaptado de The Sound of eBay, de UBERMORGEN, 2008-2009, The Sound of eBay (<https://www.sound-of-ebay.com/100.php>).

## 5. Censuradores totales del arte en red

*Need an online break from the dominance of multi-billion dollar businesses like Google and Facebook on the internet? Set your virtual private network (VPN) to mainland China, where these websites and apps are blocked, for a relaxing online retreat!*<sup>7</sup> (M+, 2018). Con esta invitación presenta el centro de arte M+ de Hong Kong el proyecto de la artista china Miao Ying titulado *Hardcore Digital Detox* (Figura 6), una comisión digital que el propio museo solicitó a su creadora y que se encuentra expuesta en línea desde 2018. La propuesta constituye una divertida reflexión sobre la “Chiinternet” y la World Wide Web. La pieza, que irónicamente anima al usuario a entrar en un servidor chino para experimentar la desconexión con el mundo, analiza la relación entre la red vigilada por China y la red de Occidente, remarcando la idea de los filtros-burbujas como parte del funcionamiento de la cultura global de internet. A través de esta obra virtual, Ying expone su opinión sobre la censura en la red, y para ello explora el lenguaje de los *memes*, los *GIFs* y la particular estética de la imagen *pobre* internauta (Steyerl, 2018).

<sup>7</sup> Traducción al español del texto, por las autoras: “¿Necesitas desconectar del dominio de empresas multimillonarias como Google y Facebook en Internet? Configura tu red privada virtual (VPN) en China continental, donde estos sitios web y aplicaciones están bloqueados, para un relajante retiro online”.



Figura 6. Hardcore Digital Detox. Adaptado de Hardcore Digital Detox, de Miao Ying, 2018, Hardcore Digital Detox (<https://www.hardcoredigitaldetox.com>).

Y es que, si bien es cierto que en el ámbito occidental normalmente son las grandes compañías que dominan internet el foco de las censuras y controles de los que venimos hablando, en otros puntos del mundo, como Rusia, Irán, Corea del Norte, China o Cuba, los responsables de las políticas de restricción que todos conocemos son, abiertamente, los propios gobiernos (Escaño, 2017). De hecho, China es uno de los países más censurados del mundo en lo que afecta a la circulación de datos a través de internet. El gigante asiático tiene activo el denominado *Proyecto Escudo Dorado*, que supone la constante vigilancia y silenciamiento de internet por el Ministerio de Seguridad Nacional y que ha creado alternativas a las grandes empresas y redes sociales globales para poder tenerlas bajo control gubernamental. Facebook, Twitter, Instagram, Pinterest, Google y todos sus servicios, Whatsapp, Telegram, Youtube, Vimeo, Netflix, muchas páginas de Wikipedia, Wikileaks, Dropbox, Slideshare, Scribd, Android y muchos otros sitios están vetados en China y las plataformas que sustituyen a éstas, como Baidu, Bytedance o Weibo, pueden llegar a censurar hasta unas 10.000 publicaciones de información al día (Merino, 2019).

Un ejemplo sonado de censura en el mundo artístico es el del artista-informático conocido como aaajiao, Xu Wenkai, también de origen chino, quien reflexiona sobre las tecnologías actuales (aunque no sin cierto pesimismo). Podemos destacar, entre sus creaciones, la instalación interactiva *GFWLIST* (Figura 7), que toma su nombre de la Gran Muralla Cortafuegos de China (*Great Fire Wall* o *GFW*), que es el sistema de censura y filtrado que utiliza el gobierno chino para bloquear el acceso a ciertos sitios web y servicios en línea. La obra responde a la intención del artista de evidenciar cuán larga sería la longitud física de las direcciones URL prohibidas por el *Gran Cortafuegos* de China si estas se imprimieran en forma de listado (Feola, 2019).



Figura 7. Gfwlist. Adaptado de Gfwlist, de Aajiao (Xu Wenkai), 2010, Artsy (<https://www.artsy.net/artwork/aaajiao-xu-wen-kai-gfwlist>).

Pero China no es el único país que practica la inquisición digital. El silencio digital absoluto, los apagones totales de red, la supresión de contenidos por los controles estatales, las duras condenas de cárcel por subir materiales inadecuados según determinados juicios políticos o los bloqueos y represiones que sufren ciudadanos activistas son una realidad en muchos países actuales, más allá de que posean un tipo u otro de régimen de gobierno. Resulta inquietante, además, como, con frecuencia, los mandatarios de los países que más practican la censura, son los que más abiertamente defienden la necesidad de vigilar y controlar la actividad de sus ciudadanos. Esta clase de gobiernos -habitualmente totalitarios- suelen considerar la cultura y sus distintas expresiones artísticas un peligro que pone en riesgo sus políticas, por lo que adoptan medidas específicamente destinadas a controlar a los creadores y sus producciones.

Podríamos destacar el caso del Decreto 349 cubano<sup>8</sup>. El Decreto 349 es una ley aprobada en 2018 que establece regulaciones y restricciones sobre las actividades culturales en Cuba y que ha generado una enorme controversia entre artistas y defensores de la libertad de expresión. Se trata de una ley mordaza que criminaliza determinados discursos artísticos y que censura a los creadores que no se acogen al régimen. Poco después de la publicación de la norma, y en respuesta a ella, nació el llamado *Movimiento*

<sup>8</sup> Decreto 349 de 2018 de Consejo de Ministros: Contravenciones de las Regulaciones en Materia de Política Cultural y Sobre la Prestación de Servicios Artísticos. Gaceta Oficial No. 35 Extraordinaria de 2018, 10 julio 2018, 35, pp. 511- 637. <https://www.gacetaoficial.gob.cu/es/gaceta-oficial-no-35-extraordinaria-de-2018>



*San Isidro*<sup>9</sup>, en el barrio más pobre de La Habana. El movimiento está conformado por un grupo de artistas, intelectuales y activistas que se unieron para proteger, legalizar, promover y defender la libertad de expresión. Y en ello ha sido fundamental internet pues, a pesar de los múltiples silenciamientos, la vigilancia acosadora y las restricciones que sufren, los integrantes de este movimiento han podido difundir sus ideas gracias a la red. Uno de sus miembros, el performer Luis Manuel Otero Alcántara, ha estado durante prácticamente toda su vida artística en el punto de mira de la Seguridad del Estado en Cuba, siendo arrestado en numerosas ocasiones por expresar su oposición al gobierno. Para Otero Alcántara internet ha sido un altavoz esencial a la hora de difundir sus ideas, aún cuando, trabajando desde Cuba, el acceso a la red es circunstancial. Una de sus performances más representativas es *Bodas de papel- Unidos por Wifi* (Figura 8), realizada en la esquina de la calle 23 con la avenida L, donde se ubica el cine Yara de La Habana, en 2015. Esta es una de las esquinas más céntricas de La Habana y era uno de los escasos puntos de acceso públicos a la red WiFi en aquella época. La performance se llevó a cabo en el día de su primer aniversario de boda y consistió en la realización en vivo de un chat erótico con su esposa, quien no residía en Cuba. El artista se acompañó de un dúo de Mariachis, quienes cantaban al tiempo que él realizaba un baile de *striptease* en mitad de la calle, mientras en su pecho desnudo se leía “Te amo. Unidos por el WiFi” (Batet, 2021). De esta forma, sacando a la vista de todos un acto que, en principio, debiera ser íntimo, el artista evidenciaba como el veto al internet privado en la isla suponía una obligada exposición pública de las actividades personales, abocados a ello por unas restricciones gubernamentales que tan solo persiguen controlar a sus ciudadanos. Actualmente Luis Manuel Otero Alcántara se encuentra preso en Guanajay, una cárcel de máxima seguridad a 50 kilómetros de La Habana<sup>10</sup>.



Bodas de papel-Unidos por wifi

Luis Manuel Otero Alcántara  
538 suscriptores

Suscribirse

31

Compartir

Descargar

...

Figura 8. Bodas de papel Unidos por el Wifi. Adaptado de Bodas de papel Unidos por el Wifi, de Luis Manuel Otero Alcántara, 2015, Youtube (<https://www.youtube.com/watch?v=cbGL59j6P5o>).

<sup>9</sup> Acceso web del movimiento artístico: [https://www.facebook.com/Mv.SanIsidro/?locale=es\\_LA](https://www.facebook.com/Mv.SanIsidro/?locale=es_LA)

<sup>10</sup> El pasado 24 de junio de 2022 el Tribunal Municipal del Marianao en La Habana condenó a Luis Manuel a cinco años de prisión por ultraje a los símbolos de la patria, desacato y desórdenes públicos. Recuperado de: <https://artistsatriskconnection.org/story/luis-manuel-otero-alcantara-2#:~:text=El%2024%20de%20junio%20de%202022%20el%20tribunal,en%20la%20Prisi%C3%B3n%20de%20M%C3%A1xima%20Seguridad%20de%20Guanajay.>



No obstante, con independencia de la catadura moral de sus gobiernos, el fenómeno de la censura digital ha alcanzado a todos los países. Hoy en día es habitual hablar de la llamada “cultura de la cancelación” (Bonete Vizcaíno, 2023). Este neologismo se podría describir como “la práctica popular de retirar el apoyo (cancelar) a figuras públicas y empresas después de que hayan hecho o dicho algo que se considere objetable u ofensivo” (Dictionary.com, 2020). Generalmente este hecho ocurre en las redes sociales como un señalamiento vergonzoso grupal y, en algunas ocasiones, como una forma de justicia social y activismo. De hecho, creemos que esta es, en parte, la causa de que algunos artistas se autocensuren a sí mismos y que finalmente, cediendo al miedo o con el fin de evitar los problemas que pudieran derivarse de la publicación de cierto tipo de obras en redes, opten sencillamente por no hacerlo o ni siquiera llevar a cabo la obra en cuestión.

## 6. Consideraciones finales

Como hemos comprobado, internet y las redes sociales actualmente son un medio de expresión artística con un valioso poder activista. Performances retransmitidas en vivo, grabaciones, webs artísticas interactivas, movilizaciones online y otros muchos tipos de manifestaciones creativas sirven hoy para denunciar, a escala global, abusos y sucesos sociales injustos. Con todo, de los casos analizados a lo largo de las páginas precedentes extraemos la conclusión de que el arte pensado para intervenir activamente en la red se ha visto inevitablemente afectado por diversos tipos y niveles de censura; fuesen procedentes de corporaciones empresariales privadas o de entes gubernamentales. Hemos observado como las propuestas artísticas con foco crítico sobre los grandes imperios digitales han sufrido singulares amenazas legales, lo que casi siempre ha terminado por bloquear, cancelar o silenciar el proyecto artístico. Así mismo, hemos visto cómo el artivismo ha encontrado en la red un canal esencial no sólo para protestar contra abusos e injusticias, sino para esquivar el silenciamiento que muchas veces sufren los artistas de determinados países autoritarios, dictaduras o estados represivos. No sabemos a ciencia cierta hacia dónde evolucionará el arte venidero, pero sí podemos advertir cómo las corrientes de activismo artístico se están adaptando a las nuevas tecnologías y cómo, aprovechando el poder divulgativo de los canales digitales, los movimientos que promueven una causa social o política están tomando una nueva dimensión. De hecho, podríamos concluir que, a propósito del uso de internet y las redes sociales, el artivismo ha ido transformando sus modos de representación y, al mismo tiempo, amplificando el impacto de sus mensajes.

Pero lo más preocupante es, seguramente, el modo en el que la censura ha calado en el ciudadano de a pie, al punto que es el propio usuario el que censura a otros o a sí mismo. Como sabemos, la subrepticia intención que hay tras el empleo de algoritmos y sistemas de inteligencia artificial en -cada vez más- sitios web es la de recabar información sobre los usuarios, con el propósito de crear derivas de pensamiento concretas o influir en sus decisiones. Incluso sucede ahora que, con demasiada frecuencia, dudamos si exponer o no determinadas opiniones por miedo a que pudieran parecer políticamente incorrectas, inconvenientes o fuera de guion. Ideas y posturas críticas que, normalmente, hubieran sido aceptables y que podrían ser objeto de discusión en foros de pensamiento, han empezado a resultar socialmente inadecuadas; siendo así que es ahora cuando unos ciudadanos se censuran unos a otros por emitir juicios de valor que no están alineados con los discursos dominantes.

## Agradecimientos y financiación

La investigación presentada cuenta con el apoyo financiero del VII Plan Propio de Investigación y Transferencia de la Universidad de Sevilla (VII PPIT-US), al cual agradecemos la oportunidad de hacer posible esta producción científica.

## Referencias

- Baigorri, L. y Cilleruelo, L. (2005). *Net.art: una aproximación crítica a la primera década de arte online*. Brumaria.
- Batet, J. (13 de abril de 2021). ¿Quién le teme a Luis Manuel Otero Alcántara? *El Estornudo*. <https://revistaelestornudo.com/luisma-luis-manuel-otero-alcantara-artistas-cubanos-san-isidro/>
- Bonete Vizcaíno, F. (2023). *Cultura de la cancelación: No hables, no preguntes, no pienses*. Ciudadela Libros.
- Breitenbach, D. (31 de enero de 2018). Facebook apologizes for censoring prehistoric figurine Venus of Willendorf. *Deutsche Welle*. <https://www.dw.com/en/facebook-apologizes-for-censoring-prehistoric-figurine-venus-of-willendorf/a-42780200>
- Dictionary.com (31 de julio de 2020). Cancel culture. *Dictionary.com* <https://www.dictionary.com/e/pop-culture/cancel-culture/>
- Dousdebes, C. (4 de mayo 2021). Paro Nacional: la resistencia a través del arte en las redes sociales. *Publicaciones Semana*. <https://www.semana.com/cultura/articulo/paro-nacional-la-resistencia-a-traves-del-arte-en-las-redes-sociales/202103/>
- Esaño, C. (2017). Cultura y Procomún en la sociedad red. Desplazamientos desde la Industria Cultural hacia los comunes culturales. En Benítez Trinidad, C., Barroso Tristán, J. M. (Coords.), *Diálogos iberoamericanos I. Análisis y propuestas desde las Ciencias Sociales para repensar Iberoamérica*. Iberoamérica Social Editorial (pp.75-88).
- Feola, J. (20 de agosto de 2019). La censura y el consumismo inspiran un nuevo tipo de arte en China. *MIT Technology Review*. <https://www.technologyreview.es/s/10834/la-censura-y-el-consumismo-inspiran-un-nuevo-tipo-de-arte-en-china>
- Greene, R. (2000). Web work a History of Internet Art. *Art Forum Internatonal*, 9, 162–167.
- Lázaro, F.J., y Henar, J. (2020). Manifiestos para un arte comprometido en la época digital. *Artnodes*, 25, pp. 1-10.
- Lévy, P. (1999). *Cibercultura*. Editora 34.
- Lodi, S. (2013). Illegal Art and Other Stories About Social Media. In G. Lovink & M. Rasch (Eds.), *Unlike Us Reader: Social Media Monopolies and Their Alternatives* (pp.239-253). Institute of Network Cultures.
- M+. (20 de octubre 2018). Miao Ying: Hardcore Digital Detox. *M+*. <https://www.mplus.org.hk/en/exhibitions/hardcore-digital-detox-by-miao-ying/>
- Martín-Prada, J. (2015). *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Ediciones Akal.

- Martín-Prada, J. (2023a). La creación artística visual frente a los retos de la inteligencia artificial. Automatización creativa y cuestionamientos éticos. *Revista Eikón/Imago*. 13, 1-22.
- Martín-Prada, J. (2023b). *Teoría del arte y cultura digital*. Ediciones Akal.
- Merino, M. (28 de mayo de 2019). Los bots censores de Internet en China trabajan a toda máquina en vísperas del 30 aniversario de los sucesos de Tiananmen. *Xataka*. <https://www.xataka.com/inteligencia-artificial/bots-censores-internet-china-trabajan-a-toda-maquina-visperas-30-aniversario-sucesos-tiananmen>
- Steyerl, H. (2018). *Los condenados de la pantalla*. Caja Negra Editora.
- Waelder, P. (2010). Acepto las condiciones: usuarios y proveedores en la web 2.0. LABoral Centro de Arte y Creación Industrial. <https://laboralcentrodearte.org/>
- Zafra, R. (2017). *El entusiasmo. Precariedad y trabajo creativo en la era digital*. Anagrama Colección Argumentos.
- Zúñiga, B. (2021). Hacking Monopolism: Face to facebook de Paolo Cirio y Alessandro Ludovico. *Núcleo Digital Arte UDP*. <https://nucleodigitalarte.udp.cl/texto-x-texto/hacking-monopolism-face-to-facebook-de-paolo-cirio-y-alessandro-ludovico/>