

# Intermedialidad y activismo: artistas, *hackers* y *produsuarios*

## *Intermediality and Activism: Artists, Hackers, and Producers*

CAROLINA FERNÁNDEZ-CASTRILLO

Universidad Carlos III de Madrid (TECMERIN), España  
Ca' Foscari Università di Venezia (VeDPH), Italia  
carolfer@hum.uc3m.es

---

### Resumen

En la era (post)digital surgen nuevas dinámicas de conocimiento colectivo y co-creación para dar visibilidad a realidades desconocidas, aún no cubiertas por los medios de comunicación. Del arte de protesta al arte investigador, a lo largo de la segunda mitad del siglo XX ha habido un gran número de propuestas artísticas encaminadas a expandir el periodismo de investigación para crear una mayor conciencia pública y fomentar la puesta en marcha de acciones contra realidades injustas. En la tercera década del siglo XXI, con la introducción del término “activismo mediático” se persigue enfatizar la importancia de las prácticas de Media Art de corte activista. Junto a una contribución de innovación epistemológica en el marco de la arqueología de los medios, exploramos la evolución en el uso artístico de los nuevos medios e Internet como instrumentos de conciencia y protesta social frente a los nuevos desafíos que amenazan al quinto poder. Se prestará especial atención al papel del *hacktivismo* desde la visualización de datos a las instalaciones inmersivas y los proyectos interactivos en la lucha contra las prácticas obstruccionistas y las dinámicas de desinformación para favorecer el cambio social.

---

### Palabras clave

activismo mediático | co-creación | hacktivismo | periodismo de investigación | (post)digital | transmedialidad

---

### Abstract

In the post-digital age, the new dynamics of collective knowledge and cocreation grow to give visibility to unknown realities, unreported by mass media. From Protest Art to Investigatory Art, along the second half of the twentieth century there has been a long number of artistic proposals aimed to expand Investigative Journalism to create public awareness and instigate action against unfair realities. In the third decade of the 21st century, with the introduction of the term “media activism” the aim is to emphasize the importance of activist Media Art practices. Along with a contribution of epistemological innovation within the framework of media archaeology, we explore the evolution in the artistic use of new media and

## Keywords

the Internet as instruments of social consciousness and protest facing the new challenges that threaten the fifth power. There will be paid special attention to the role of hacktivism from data visualization to immersive installations and interactive projects to fight against obstructionist practices and disinformation dynamics for social change.

media activism | cocreation | hacktivism | investigative journalism | (post)digital | transmediality

## 1. Introducción

En los albores de la era 4.0, la condición (post)digital (Negroponte 1998; Cascone 2002) revela el carácter fluido de la frontera digital desde un mayor sentido crítico hacia el tecnodeterminismo. La convivencia entre lo físico y lo digital — tan natural para las generaciones *centennial* y *Alpha* — supone un paso más en la evolución de la era post-media (Weibel 2006; Brea 2002) mediante la superación de las barreras entre el mundo online y offline en un *continuum* intermedial.

La herencia de la web 2.0 a finales de la primera década del siglo XXI reveló la naturaleza protagónica del *produsuario* (Bruns 2008, 2009 y 2014), quien — mediante el aprendizaje obtenido a través de las redes sociales — en la era 3.0 ha dado un paso más en las interacciones en entornos conectivos, gracias en gran medida a la aplicación del principio de *intercreatividad* (Berners-Lee 1997 y 1999) y a la explosión de la cultura libre basada en el código abierto (Lessig 2005). Esta figura intermedia entre el productor y el usuario supone la actualización del concepto de “prosumidor”, introducido por Toffler (1980) a comienzos de la década de los años ochenta para referirse a la participación del consumidor en los procesos de creación, promoción y mejora de los productos y servicios consumidos. Así pues, el *produsuario* representa la máxima expresión de la cultura de la lecto-escritura (Lessig 2008), en la que se enmarcan las prácticas del *remix* y la promoción del movimiento *copyleft*. Por tanto, el *produsage* propicia nuevas dinámicas intercreativas en el marco de una cultura participativa (Jenkins 2006 y 2019; Jenkins et al. 2015) basada en la generación colectiva del conocimiento a través de las plataformas sociales.

A partir de la introducción del Contenido Generado por el Usuario (CGU) (Naab y Sehl 2017; Wyrwoll 2014), surgen nuevos desafíos y posibilidades artísticas orientadas al cambio social desde una actualización del principio de intermedialidad. Se trata de un amplio territorio que abarca múltiples facetas socioculturales, políticas y económicas de interés general y, al mismo tiempo, supone una innovadora aportación para los *Media Studies*. En efecto, la transición de un modelo comunicativo unidireccional a otro

rizomático ha favorecido la emergencia de nuevas fórmulas de creatividad vernácula basadas en la adopción de un papel mucho más activo por parte de los agentes participantes en los procesos mediáticos.

Ante un más que preocupante panorama marcado por la crispación y el aumento de conflictos a escala global, en la actualidad el carácter multifacético de los *produsuarios* los convierte en agentes dinamizadores, testimonios y protagonistas en situaciones críticas. Por otro lado, veremos que la fina línea de separación entre activismo y periodismo de investigación social abre también un fructífero espacio de intervención para aquellos artistas sensibilizados y especializados en determinadas causas. Por tanto, en la presente investigación nos centraremos en aquel territorio común entre artistas, *hacktivistas* y *produsuarios* desde el que se promueve la acción social mediante la denuncia de situaciones injustas y abusivas, desconocidas para buena parte de la población al no haber sido cubiertas por los medios de comunicación tradicionales. De este modo, se pretende identificar la evolución de la presencia del principio de intermedialidad en las prácticas de concienciación social desde un territorio común para aquellos agentes sociales y creativos próximos a la esfera del activismo mediático<sup>1</sup>.

## 2. Intermedialidad, activismo transmedia y guerrilla contracultural

Los orígenes del uso del término “intermedialidad” se remontan al año 1966, cuando Dick Higgings<sup>2</sup> lo empleó para referirse a las prácticas interdisciplinares y multimediales del movimiento artístico Fluxus. El sistema conceptual de la intermedialidad acoge otra serie de subcategorías terminológicas caracterizadas por el uso de los siguientes prefijos: ‘trans-’, ‘cross-’, ‘inter-’, ‘multi-’, ‘pluri-’, ‘meta-’, ‘post-’, etc. y que

---

1 La presente investigación forma parte de los resultados del proyecto «Digital Media Culture: Intercreativity and Public Engagement» del que he investigadora principal (2019-224) en el Venice Centre for Digital and Public Humanities, Università Ca’ Foscari Venezia — Ministero dell’Università e della Ricerca, Progetto MIUR Dipartimenti di Eccellenza —, en representación de la Universidad Carlos III de Madrid. Los resultados del trabajo también se integran en la línea de investigación «Tecnologías de la imagen e innovación. Arqueología de los medios», que he impulsado desde el grupo TECMERIN (Televisión-cine: memoria, representación e industria, UC3M) y la sección 5 de Comunicación y cultura digital de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación (AE-IC).

2 Stark “Higgings no sólo tomó la palabra *intermedia* de Coleridge, sino que más específicamente adoptó su definición de alegoría. Coleridge empleó el término en una conferencia sobre Edmund Spenser de 1818, que Higgings encontró en un volumen bastante oscuro de *Miscellaneous Criticism* de Coleridge publicado en 1936” (2023, 52). En aquel texto, Coleridge acuñó el término “intermedium”, introduciéndolo de la siguiente manera: “La alegoría narrativa se distingue de la mitología al igual que la realidad se diferencia del símbolo; es, en resumen, el *intermedium* apropiado entre persona y personificación; cuando está demasiado individualizada deja de ser alegoría” (Coleridge cit. en Middleton Rayson 1936, 33).

engloban una larga serie de variantes relacionadas con los principios de hibridación, interactividad, transición, convergencia o inmersión, entre muchos otros (Fernández-Castrillo 2013).

Junto a su aún vigente interés epistemológico, la definición de “intermedialidad” surge a partir de la necesidad de garantizar nuevas fórmulas expresivas que consientan abordar temas de interés general desde la inmediatez, la simultaneidad y la hibridación mediática:

¿Podría ser que el problema central de los próximos diez años, para todos los artistas en todas sus formas posibles, no sea tanto el descubrimiento de los nuevos medios y la intermedialidad, sino el descubrir cómo manejar lo que nos importa de manera apropiada y explícita? El viejo dicho nunca fue tan cierto como ahora: decir algo no significa que sea verdad. Hablar simplemente de Vietnam o de la crisis de nuestros movimientos laboristas no es garantía de éxito. Debemos encontrar la manera de decir lo que hay que decir a través de nuestros nuevos medios de comunicación. Para ello necesitaremos nuevas tribunas, organizaciones, criterios, fuentes de información. Hay mucho que hacer, quizás más que nunca. Pero ahora debemos dar los primeros pasos<sup>3</sup>. (Higgings cit. en Vostell 1967, s.p.)

Al igual que planteaba el propio Higgings, en la actualidad la integración de las TIC en las prácticas comunicativas y artísticas diarias favorece la búsqueda de nuevos vehículos expresivos para abordar temas complicados de interés colectivo de una forma atractiva y, en ocasiones, no exenta de cierta provocación. A raíz de esta premisa, surge también el “activismo transmedia”, término acuñado en 2009 por Jenkins para referirse a:

La cocreación coordinada de una expresión narrativa y cultural por parte de varios electores que distribuyen dicha narrativa de distintas formas a través de múltiples plataformas y cuyo resultado es la construcción de un ecosistema de contenidos y de redes para promover un compromiso social centrado en la comunidad. (Jenkins 2016)

En 2011 Srivastava diseñó y puso a disposición de los internautas una plantilla para promover la organización de campañas de activismo transmedia por parte de los usuarios (Srivastava 2013) con el objetivo de promover la concienciación cívica mediante las licencias de Creative Commons. Su idea resultó inspiradora y, tras casi una década, en 2022 se celebró la “International Conference on Transmedia Activism: Creativity & Expanded Information”<sup>4</sup> en la Universidad Carlos III de Madrid. En dicho evento, junto

<sup>3</sup> Las traducciones del inglés al castellano han sido realizadas por la propia autora.

<sup>4</sup> En 2022 dirigió la “International Conference on Transmedia Activism: Creativity & Expanded Information”, un evento organizado desde la Universidad Carlos III de Madrid (UC3M) en colaboración con Venice Centre for Digital and Public Humanities (Università Ca’ Foscari di Venezia)

a Scolari, ahondé en la importancia de las dinámicas cocreativas en la tercera década del siglo XXI, y establecimos que la presencia del CGU es una condición *sine qua non* para definir las prácticas transmedia actuales<sup>5</sup>.

El influjo del *crowdsourcing* en el imaginario colectivo contemporáneo abre un nuevo escenario de posibilidades creativas, pero también conlleva el riesgo de que la adopción del principio de *intercreatividad* y del ejercicio del apropiacionismo pueda derivar en la instrumentalización del papel del *produsuario*. A modo de ejemplo, el concepto de “falsa fuente colectiva” (Fernández-Castrillo y Ramos 2023) se refiere a la apropiación de mecanismos propios de la inteligencia colectiva con fines potencialmente propagandísticos y manipuladores en la era de la desinformación.

Por otro lado, el desdibujar el papel del usuario como fuente informativa — por proximidad e inmediatez en ausencia del periodista y en beneficio de una mirada plural a la realidad —, puede derivar hacia un discurso único camuflado tras una aparente creación colectiva del conocimiento. Es decir, la creciente presencia de fuentes institucionales en las RRSS puede llegar a eclipsar a los CGU suponiendo un retroceso en los avances alcanzados desde el periodismo colectivo. (Fernández-Castrillo y Ramos 2023, 87)

A lo largo de las dos últimas décadas, en la web social han surgido nuevas fórmulas de comunicación y participación ciudadana destinadas a la concienciación cívica para la acción social. Una línea de acción que entronca con los objetivos del periodismo social y de investigación, así como del arte investigador e informativo y de los movimientos activistas. Asimismo, desde el artivismo hallamos una larga serie de ejemplos basados en el uso de los medios tácticos en los que la adopción del uso de las nuevas tecnologías desde un enfoque crítico consiente la formulación de acciones de gran relevancia para dar visibilidad a determinadas realidades sociales. Según expone Claramonte,

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

---

e Istituto Italiano di Cultura — Madrid (22 de febrero de 2022 — UC3M & IIC Madrid, Madrid —). También presenté la conferencia “Beyond the Code: Hacktivism and Expanded Information” junto al artista y *hacktivista* Paolo Cirio (Fernández-Castrillo y Cirio 2022) en la que exploramos el papel de la cultura hacker en la construcción de narrativas transmedia de corte activista.

5 Según plantea Evans con relación a las dinámicas de *engagement* en la comunicación transmedia, “Se puede entender que cada momento de interacción consta de un tipo de comportamiento, una forma de respuesta y un coste para la audiencia. Sin embargo, la forma en que se combinan estos tres componentes es única para cada momento particular y, a su vez, está determinada por dinámicas textuales, sociales y espaciales. El comportamiento puede ser receptivo o interactivo y textual o peritextual; una respuesta puede ser cognitiva, emocional o física; Los costes pueden ser financieros pero también puede tratarse del esfuerzo en dedicar tiempo y/o prestar atención. Las diversas características de cada componente se pueden combinar de múltiples formas” (Evans 2020, 174).

político en la Red tiene que ser un dispositivo de engaño, de desviación, tiene que ser un trabajo de intercepción y redireccionamientos. (2010, 27)

Mientras que Urroz y Baigorri identifican 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. (2024, 3)

Y tres tácticas fundamentales del artivismo de guerrilla:

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

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*. (...)

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). (Urroz y Baigorri 2024, 6-8)

Las prácticas de artivismo de guerrilla en la red comenzaron a popularizarse en los años ochenta mediante las acciones de colectivos como Critical Art Ensemble, cuyos componentes hoy en día siguen aplicando la intermedialidad para combatir el abuso poder, constituyendo un auténtico referente de la contracultura mediática desde el 1987. Entre sus numerosas exposiciones, *performances* e instalaciones, también se encuentra la publicación en 1996 de *Electronic Civil Disobedience*, un conjunto de ensayos sobre las estrategias y tácticas subversivas en entornos conectivos para impulsar el cambio social.

Hoy en día los actos de desobediencia civil (DC) generalmente tienen como objetivo acelerar la reforma institucional en lugar de provocar el colapso nacional, ya que este tipo de resistencia permite la posibilidad de negociación. Por esta razón, los gobiernos modernos del primer mundo tienden a ser más tolerantes con estos actos, ya que no necesariamente amenazan la existencia o continuidad de una nación o de su clase gobernante. Aunque la

desobediencia civil no resulta impune, generalmente el estado no se responde con violencia extrema, ni los participantes en DC normalmente son etiquetados como revolucionarios o tratados como prisioneros políticos cuando son detenidos. (Critical Art Ensemble, 1996, 9)

Ricardo Domínguez — uno de los seis fundadores de Critical Art Ensemble y pionero del disturbio electrónico como movimiento de acción sociocultural — creó en 1997 Electronic Disturbance Theater, una compañía teatral formada por ciberactivistas, teóricos, críticos y artistas. Los integrantes del proyecto ponen en práctica el principio de intermedialidad mediante la creación de *performances* y acciones en entornos (post) digitales con el objetivo de desafiar a los espectadores y usuarios de forma pacífica, así como para brindar apoyo directo a determinados colectivos sociales. A modo de ejemplo, entre sus obras más destacadas se encuentra *Transborder Immigrant Tool* (2007), una herramienta para inmigrantes transfronterizos que les ayuda a encontrar rutas seguras para cruzar la frontera entre Estados Unidos y México y, al mismo, tiempo envía poesías experimentales a los usuarios. El mantenimiento del proyecto corre a cargo del California Institute for Telecommunications and Information Technology y se exhibió en la Bienal de California en el Museo de Arte del Condado de Orange y en el Museo de Arte Contemporáneo de San Diego, entre otros.

Electronic Disturbance Theater surgió para ofrecer un apoyo desde la resistencia no violenta al movimiento zapatista en el estado mexicano de Chiapas. En el siguiente apartado veremos cómo los orígenes del concepto de artivismo provienen precisamente de aquel entorno sociocultural, desde el que comenzó a promoverse de forma explícita la interrelación entre el activismo y el arte de contenidos sociales a finales de la década de los noventa.

### 3. Hacia una definición del artivismo mediático

Entre los ejemplos más relevantes de la alianza entre el activismo y el arte encontramos el propio *Guernica* (1937) de Picasso, una obra que según Emelife (2022) “nos recuerda el potencial del arte para influir, condenar, elevar, inspirar y manifestarse contra el *statu quo*” (Emelife cit. en Dinsdale 2022). Por su parte, Sholette responde de la siguiente manera a la pregunta “¿Qué define precisamente al artista activista contemporáneo?”:

En lugar de representar únicamente la política o la injusticia social, el artista activista se caracteriza por un firme interés en la agitación y la protesta como medio artístico. Por lo general, estos profesionales operan colectivamente, trabajando con otros artistas, pero también en colaboración con activistas políticos “no relacionados con el arte”, y en ocasiones logran generar cierto grado de cambio social positivo (...) A veces este compromiso activista se lleva a cabo de manera sutil, aunque con mayor frecuencia, y en especial

recientemente, el grado de militancia hace que la práctica artística parezca apenas distinguible del activismo per se. (Sholette 2022, 12-13)

El neologismo “activismo” — resultado de la combinación de los términos “activista” y “artista” — fue empleado por primera vez en 1997 para definir las experiencias contestatarias del grupo de artistas chicanos Big Frente Zapatista al este de Los Ángeles, California. Sin embargo, este tipo de prácticas llevadas a cabo por parte de los defensores del movimiento zapatista se remontan a finales de los años sesenta con la emergencia de casos de arte comunitario inspirados en el diálogo y la generación de experiencias únicas. Entre los resultados más relevantes se encuentra el desarrollo de proyectos artísticos de intervención en determinados contextos, situaciones o espacios (*site-specific*), como en el caso de los murales<sup>6</sup>.

Más que un movimiento, se suele considerar al activismo como “resistencia creativa” (Jordan 2020) o “indisciplina” (Lemoine y Ouardi 2010) basado en la acción directa como acto catártico y/o estéticamente agradable. Los fundadores del Centro de Activismo Artístico lo definen como una “práctica híbrida que une la fuerza creativa del arte con los resultados concretos del activismo” (Duncombe y Lambert 2021, 5). Para Jordan, “el activismo artístico es una forma vital de emprendimiento artístico basado en la innovación, la creación de valor social, el desafío de las estructuras sociales y la contribución al bien público” (2023, 18-19). En esa misma línea, Reed describe el arte activista como “arte que ha sido creado dentro o muy cerca de los movimientos de protesta social” (2019, xi). En su intento por cambiar las condiciones actuales o condenar acontecimientos pasados — quizá olvidados o incluso desconocidos —, los artistas integran el arte en la acción social y/o la acción social en el arte.

En la encrucijada entre activismo, arte y medios de comunicación/tecnológicos llamamos al concepto de “Media Artivism” o “activismo mediático”, que introduje en 2022 en la 59ª Bienal de Arte de Venecia de la siguiente manera:

El activismo mediático consiste en aquellas prácticas artísticas mediáticas que denuncian las desigualdades con el deseo de promover un cambio social. Las obras de artistas mediáticas combinan el poder creativo e imaginativo del arte con la rebeldía y la insubordinación de los procedimientos activistas. La expresividad y fuerza emocional del arte, junto con el espíritu desafiante del activismo alcanzan un mayor rango de acción con el uso de

---

6 Para una mayor profundización acerca de los orígenes del término “activismo” y del concepto “activismo mediático” se sugiere consultar el artículo “An archaeology of Media Artivism: attempting to draft the history of digital culture for social change” (Fernández-Castrillo y Mantoan 2024) y el resto de contribuciones del número especial “Artivismo mediático: sobre la arqueología y la historia de la cultura digital para el cambio social, que co-dirigí junto a Diego Mantoan en el número 33 de *Artnodes. Revista de arte, ciencia y tecnología* en el 2024.



los medios y las nuevas tecnologías.<sup>7</sup> (Fernández-Castrillo cit. en Fernández-Castrillo y Mantoan 2024)

La denuncia y la intervención directa en problemas reales es una de las principales características del activismo, impulsadas ambas desde el efecto expansivo de los entornos conectivos. Un aspecto clave del activismo mediático reside en la creación de nuevas estrategias para la participación pública mediante el uso de tecnologías popularmente extendidas y/o de última generación. Junto al interés artístico de las obras activistas mediáticas, también resulta relevante el impacto social de estos proyectos y la generación de crecientes espacios de acción y creación colaborativa o la emergencia de nuevos géneros socioculturales.

En la actualidad, el ámbito del activismo mediático resulta particularmente relevante habida cuenta de las nuevas fórmulas de innovación digital empleadas desde el *Media Art* para visibilizar cuestiones de gran calado, como pueden ser las desigualdades de género, la discriminación racial, las injusticias sociales, la corrupción política y económica, el abuso de poder, las tecnologías invasivas, el abuso de la vigilancia, la brecha digital, los delitos ambientales, el ecoblanqueo, entre otras. Este tipo de proyectos suelen aportar innovadoras fórmulas para la visualización de datos que van desde instalaciones inmersivas a proyectos interactivos basados en el uso de nuevos medios e internet como instrumentos de concienciación y protesta social. Para ello, la intermedialidad resulta fundamental y podría decirse que, en la mayoría de los casos, es uno de los rasgos distintivos y denominador común en este tipo de obras.

El *Media Artivism* destaca por su carácter transdisciplinar, no en vano, a lo largo de la historia reciente hallamos ejemplos procedentes de diversos ámbitos socioculturales de interés para los estudiosos en medios de comunicación, humanidades digitales y públicas, ciberantropología cultural, cibernociología, historia del arte, etc. Algunas de las principales expresiones de activismo mediático provienen de los siguientes ámbitos creativos:

- **Investigatory art** (arte de investigación): expresión artística próxima al periodismo de investigación que puede adoptar diversos tipos de formatos, aunque por lo general destaca el uso de instalaciones inmersivas y la realización de documentales interactivos de denuncia sobre cuestiones inéditas de interés social.
- **Videoarte**: poderosa herramienta para dar voz a colectivos infrarrepresentados y generar conciencia a través de la *performance* audiovisual, el videoensayo, la

---

7 En 2022 coordiné la sección “Media Artivism and Public Engagement” en la Venice Summer School in Digital and Public Humanities, organizada por Venice Centre for Digital and Public Humanities (VeDPH), Università Ca’ Foscari di Venezia (15 de julio de 2022, Venecia). El panel formó parte de los eventos públicos de la 59ª Bienal Arte 2022, donde introduje por primera vez el término “Media Artivism” en la conferencia inaugural “Media Artivism and Expanded Information”.

videoinstalación, el cine expandido o experimentaciones postmediales. Desde finales de la década de 1960, la incorporación de la videocámara al arte conceptual y performativo contribuyó a dar voz a colectivos infrarrepresentados en la cultura de masas.

- **Campañas de guerrilla social:** el uso de los medios tácticos con fines activistas resulta próximo a la línea de acción de la comunicación de guerrilla en su más amplia expresión, desde estrategias de marketing no convencionales a campañas políticas ejemplares o publicidad subversiva de corte social.
- **Apropiación creativa como activismo:** mecanismo de remezcla y apropiación de contenidos ajenos, heredero del *collage* y la cultura del *remix*, basado en el principio de intertextualidad digital crítica y próximo al movimiento *copyleft*.
- **Culture jamming (sabotaje cultural o interferencia cultural):** táctica contra el pensamiento único y el consumismo, muy efectiva por su capacidad de alcanzar a una audiencia global a través de mecanismos de subversión desde la sátira y la ironía mediante el uso del videoclip, del tráiler y la cultura del *mash-up*.
- **Cultura en red:** las sinergias *intercreativas* introducidas por la colaboración entre *produsuarios* han generado nuevas expresiones creativas en las redes sociales basadas en el potencial de la narrativa transmedia a partir de uno original uso de los memes, videojuegos y contenidos generados por el usuario.
- **Hactivismo:** la aplicación de los conocimientos y dinámicas de acción de la cultura *hacker*.
- **Innovación digital y activismo:** desde la vanguardia (post)digital surgen fórmulas de artivismo mediático aplicadas a la inteligencia artificial, el aprendizaje automático, la realidad virtual y el metaverso.

Debido a la imposibilidad de abordar con mayor detenimiento el arte de protesta, simplemente cabe destacar el importante lugar que ocupan el arte conceptual, el situacionismo, la *culture jamming* o el sabotaje cultural. A continuación, se abordan las prácticas de artivismo mediático basadas en procedimientos *hactivistas* e *intercreativos* destinados a dar visibilidad o descubrir realidades en los medios tradicionales para ampliar el papel del periodismo de investigación en la era (post)digital.

#### 4. Del arte y periodismo de investigación al *hactivismo*

La relación entre el periodismo y el activismo tiene puntos de encuentro próximos al arte de protesta. No en vano, a lo largo del siglo XX hallamos múltiples expresiones artísticas de denuncia social que han abordado cuestiones de gran relevancia para la época: desde las guerras mundiales a las protestas estudiantiles, movimientos por los derechos civiles o las actuales reivindicaciones LGBTQIAK y ecologistas. Incluso podemos remontarnos al mismísimo Francisco Goya como precursor del periodismo

gráfico de denuncia social, un auténtico cronista de su tiempo al plasmar la guerra desde una perspectiva humanista para mostrar la crueldad del ser humano en *El 3 de mayo de 1808* (1814).

El arte investigador o *Investigatory Art* (Shanken 2012) promueve el protagonismo de la información como medio y contenido creativo. Esta corriente surgida a finales de los sesenta supuso una importante contribución para desvelar información inédita con el objeto de despertar la reflexión y el debate en la sociedad desde prácticas artísticas de un alto componente conceptual. No conviene confundir el arte investigador con el arte informativo o *Info Arts* (Wilson 2003), pues este último suele carecer de una conexión con el activismo al centrarse en el propio medio como vehículo de transmisión de información y no en el propio contenido. A modo de ejemplo de arte informativo, en su instalación interactiva *Bar Code Hotel* (1994) Perry Hoberman brinda protagonismo a la inadvertida presencia de los códigos de barras en nuestro día a día, sin que por ello exista un trasfondo social, tal y como él mismo explica:

Estamos tan familiarizados con los códigos de barras que apenas los notamos, es sólo un hecho desagradable de la vida contemporánea. Son feos, están pegados a innumerables productos de consumo y desfiguran el diseño de envases, libros y revistas. Y no parecen tener ninguna de las propiedades mágicas que a menudo se atribuyen a las tecnologías avanzadas. Sin embargo, son una de las primeras infiltraciones de la infraestructura digital en el universo de los objetos existentes. Representan una especie de realidad alternativa superpuesta al mundo físico. Esta realidad no está dirigida a nosotros, sino directamente al ordenador. Potencialmente, todo lo que tenga un código de barras puede ser captado por la computadora. Las cosas se pueden ordenar, clasificar y poner precio. (Hoberman cit. en V2 s.f.)

El principal punto de encuentro entre el arte investigador y el arte informativo es su interés común por la visualización de datos y la activación de procesos interactivos. Una línea de acción que también interesa a los artistas *hacktivistas*, quienes proporcionan acceso y visibilidad a información — incluso desconocida para el propio periodismo de investigación — de interés estético e intermedial.

Uno de los colectivos más destacados en el panorama del *hacktivismo* digital más provocador y contestatario es el grupo italiano 0100101110101101.org, formado por los artistas Eva y Franco Mattes, quienes han sido definidos como “estafadores mediáticos, creadores de mitos, ladrones de identidad, extremistas, así como estrellas de Internet, infodandies y genios” (Monoskop 2022). Desde mediados de la década de los noventa, su actividad se ha centrado en la manipulación de videojuegos y páginas web, acciones de arte urbano y sabotaje en espacios públicos, etc. Sus proyectos suelen estar dirigidos a promover la libertad de los usuarios en internet y de los ciudadanos en el mundo analógico mediante el ejercicio del libre pensamiento. En 1998 ganaron una gran notoriedad al crear el dominio vaticano.org, una acción en la que se apropiaban y

resignificaban los contenidos de la página web oficial del Vaticano mediante una versión falsa que pretendía despertar una mirada crítica hacia La Santa Sede.

A partir del estudio de la obra de Paolo Cirio — otro de los artistas *hacktivistas* de mayor relevancia en el panorama internacional actual —, aporté la definición de la “condición transreal”, una nueva categoría que engloba aquellos proyectos de artivismo mediático basados en la búsqueda de información inédita; la visualización de los contenidos; la interacción con el *produsuario*; y la acción directa sobre la realidad.

En la condición transreal se contempla la publicación de información inédita a partir de una investigación original, pero, al contrario que en el arte investigador, hay una acción directa sobre la realidad a través de dinámicas características de la cultura hacker y, al mismo tiempo, llevando a cabo una serie de acciones off-line. Bajo esta denominación se engloban las creaciones que desde finales de la segunda década del siglo XXI han ido emergiendo bajo el influjo de las corrientes intercreativas presentes en las redes sociales. De hecho, uno de los elementos esenciales de la condición transreal es la incorporación de acciones colectivas mediante la activación de procesos colaborativos basados en la creación de contenidos generados por los usuarios. Por último, dentro de las dinámicas participativas, cabe destacar también la promoción de una fuerte concienciación social y la presión a los grupos de poder con la intención de ejecutar un cambio real (...) En definitiva, se trata de generar una estrategia transmedia de carácter provocador que permita al produsuario interactuar desde alguno de los puntales de creación y difusión de contenidos para contribuir a esa extensión informativa. (Fernández-Castrillo 2021, 4-5)

En la actualidad, ante la incapacidad de los científicos y periodistas especializados en trasladar a la ciudadanía la indiscutible y más que preocupante existencia de un cambio climático de origen antropogénico, desde el artivismo están surgiendo una larga serie de propuestas enfocadas a promover la eco-alfabetización. En esta línea, cabe mencionar los últimos cinco proyectos del *hacktivista* Paolo Cirio (2021-2023): *Climate Class Action*, *Climate Tribunal*, *Climate Evidence*, *Climate Culpable* y *Extinction Claims*. Un ciclo de obras en las que la puesta en marcha de prácticas de artivismo *hacker* permite la obtención, visibilización y difusión de información sensible en la lucha contra el obstruccionismo y la desinformación climática.

En la condición transreal se trasciende una mera interacción o visualización de la información, eclosionando la función del periodismo social, del activismo y del arte de protesta. Esta fórmula responde a la imperante necesidad de hallar nuevos mecanismos (post)digitales para la transmisión de la información mediante atractivas estrategias narrativas y visuales basadas en la combinación del uso de las TIC y de las plataformas sociales con acciones offline.

## 5. Desafíos de la cultura (post)digital

El creciente protagonismo del activismo en la vida pública responde en gran medida a la necesidad de las nuevas generaciones de tomar partido en las problemáticas que marcan la actualidad desde su condición de *produsuarios* y ciudadanos. Al ser considerados como los principales herederos de las dinámicas colectivas introducidas desde la Web 2.0, a los nativos digitales se les presupone una mayor predisposición para el ejercicio de la participación ciudadana y el compromiso cívico mediante su actividad en las plataformas sociales. Sin embargo, incluso en los países desarrollados, aún hoy en día la analfabetización mediática y la brecha digital suponen dos grandes desafíos para poder formar a una ciudadanía implicada en los problemas sociales y las políticas públicas (Tinmaz, Lee, Fanea-Ivanovici y Baber 2022; Reddy, Sharma y Chaudhary 2020).

La creación de comunidades para dinamizar los procesos de circulación de la información y poder abrir nuevas vías de interacción sigue suponiendo un desafío para el sector activista. No obstante aún quede mucho trabajo por hacer para multiplicar la incidencia de las TIC en la formación de mujeres y hombres libres con capacidad para alzar su voz e influir en las decisiones gubernamentales, como se ha visto anteriormente, la concienciación acerca de la crisis climática es probablemente uno de los temas de mayor calado entre los más jóvenes, en gran medida promovido por el movimiento global estudiantil #FridaysForFuture popularizado y viralizado desde 2018 por la activista sueca Greta Thunberg. Atton define el Internet alternativo como “Proyectos, intervenciones y redes mediáticas que actúan en contra de, o buscan desarrollar, diferentes fórmulas respecto a las dominantes, esperadas (y ampliamente aceptadas)” (2004, ix).

Podríamos proponer que los proyectos de *medios alternativos/activistas desplieguen infraestructuras de comunicación (incluidos artefactos, prácticas correctivas y reformas de acuerdos sociales, para desafiar o alterar las formas dominantes, esperadas o aceptadas de construir la sociedad, la cultura y la política*. Todas las tecnologías mediáticas pueden ayudar a los activistas políticos y culturales a hacer su trabajo y lograr sus objetivos (...) pueden brindar a los activistas nuevas formas de intervenir realmente y *reconstituir* de forma plausible la política, la sociedad y la cultura, para bien o para mal. (Lievrouw 2023, 25-26)

Junto a la implicación de los artistas en las causas activistas, también existen prácticas procedentes del activismo o acciones de *produsuarios* de alto interés sociocultural. La viralización de campañas de guerrilla social a través de las redes abre un rico horizonte de iniciativas que también obliga a reformular el papel del activista actual, tal y como plantea Bennett:

Parece existir una división persistente entre los activistas de la vieja escuela, que aprendieron que los verdaderos movimientos se basan en un liderazgo fuerte, una organización formal, flujos de recursos y una identidad colectiva, mientras que muchos otros activistas

mediáticos ven las tecnologías de la comunicación como recursos organizacionales que permiten nuevos modelos de movimientos que son menos burocráticos, requieren menos recursos y dependen menos de los líderes centrales. Este ámbito puede beneficiarse al explorar estas diferencias y mostrar cómo surgen diferentes modelos de movimientos, cómo interactúan y cuáles pueden funcionar mejor en contextos particulares. (2017, xv)

Desde la cultura popular (post)digital afloran ejemplos de apropiacionismo creativo y de sabotaje cultural como el *mash-uptivismo*, otro nuevo concepto que acuñé en 2022, consistente en la reformulación del *found footage* y del *collage* audiovisual mediante la adopción de las dinámicas reapropiacionistas propias de las redes sociales (Fernández-Castrillo, Rogel y Romero 2022). Atendiendo a la idea de que el principio de recontextualización es una de las tendencias narrativas y socioculturales protagónicas en la actualidad — véase la evolución de las *fakes news* hacia la reutilización y manipulación de noticias ya publicadas —, la actualización de la práctica del *remix* en entornos conectivos consiente la resignificación de contenidos preexistentes en la cultura popular junto a la incorporación de materiales propios para fomentar la concienciación cívica por parte de los *produsuarios*.

La cibercultura está marcada por prácticas *intercreativas* en las que los *produsuarios* recontextualizan e interpretan discursos conocidos a partir del aprendizaje de la cultura *fandom*, los ídolos y arquetipos mediáticos. Por ello, la resignificación de los referentes del imaginario colectivo constituye una de las máximas manifestaciones de libertad de expresión en la sociedad actual. Según Peverini, la cultura del *remix* es “uno de los métodos más populares de activismo mediático” (2015, 335), presente en múltiples movimientos sociales a lo largo de la última década, desde #OccupyWallStreet (Milner, 2013) a la exitosa campaña viral para promover la candidatura de Manuela Carmena a la alcaldía de la Comunidad de Madrid en 2015. Chidgery también sostiene dicho planteamiento y resume algunas de las expresiones más populares de este tipo de intervenciones:

Utilizando textos y materiales preexistentes para crear contenido nuevo, las prácticas de remezcla abarcan técnicas como el *collage*, el *sampling*, el *pastiche*, los *mashups*, el *culture jamming* y el *détournement*. Remix toma elementos compositivos de trabajos anteriores para crear una pieza nueva y referencial. A través de la perspectiva del ensamblaje, podemos vincular este proceso con actos de *territorialización* (la iteración de componentes clave para la identificación de la obra original, manteniendo algún elemento reconocible de los materiales originales) y *desterritorialización* (mediante la creación de una obra nueva, la combinación de nuevos elementos, la translación de la obra a nuevos contextos). (2018, 198)

La ruptura de las narrativas dominantes para representar perspectivas marginales y promover la inclusión y la diversidad constituye un trabajo en progreso constante al

que se van sumando los nuevos dispositivos, artefactos y aplicaciones tecnológicas. En su interés por explorar nuevas fórmulas para fomentar la participación cívica desde la intermedialidad, a finales de 2022 inició una gira de conferencias con la historiadora Rebekah Rhodes en el campus de Saint Louis University-Madrid para presentar el concepto de artivismo blockchain o *Blockchain Artivism*, como un campo específico del artivismo mediático<sup>8</sup>. Estas nuevas fórmulas artísticas de base socio-tecnológica, junto a la incorporación de las dinámicas de la cibercultura y el *produsage* constituyen grandes valores para la transmisión de mensajes efectivos para generar conciencia y promover el cambio social.

## 6. Conclusiones

La alianza entre artistas, activistas, tecnólogos, *hackers* y comunicadores constituye una potente fórmula en la construcción de un imaginario colectivo para impulsar la concienciación cívica. Para ello, las prácticas intermediales suponen un rico caldo de cultivo en la elaboración de fórmulas de alfabetización para el cambio social a escala global e intergeneracional, adaptadas a cada situación y contexto gracias al poder de la sociedad red. Incluso en situaciones de crisis o en aquellos territorios afectados por la brecha digital o con escasa conectividad, el impacto de la conciencia comunitaria consiente generar sentido de pertenencia y empoderamiento mediante la expresión de experiencias y creencias o la denuncia de situaciones de común interés.

El artivismo mediático pone de manifiesto la necesidad de generar un impacto en la conciencia colectiva para el cambio social a partir de prácticas artísticas basadas en las tecnologías, medios y plataformas sociales del momento. Entre los principales desafíos de la cultura (post)digital se encuentra hacer frente a las amenazas del obstruccionismo informativo en la era de la posverdad. El papel del quinto poder resulta decisivo en este sentido, a tenor de la crisis de confianza en la democracia mediática o catódica. Las dinámicas colaborativas y de cocreación orientadas al cambio social suponen un fértil terreno para la coordinación de acciones dirigidas a la construcción de una sociedad más participativa y dialogante en la que el papel de los *produsuarios* resulta esencial para complementar, y en ocasiones concretas, incluso relevar la labor periodística. Un horizonte no exento de riesgos en relación con el impacto de las dinámicas desinformadoras vinculadas a nuevas estrategias de manipulación y propaganda mediante un uso inadecuado de las redes sociales. Por otro lado, la creciente monetización de las redes sociales más populares y el poder de las tecnológicas amenaza la libertad de expresión en los entornos

---

<sup>8</sup> En la conferencia “Blockchain Artivism” (16 de noviembre de 2022) nos centramos en las controversias que plantea la incorporación del *blockchain* al panorama artístico contemporáneo desde un enfoque ecologista. Proporcionamos una serie de antecedentes sobre el uso de la criptoenergía e información actualizada sobre la respuesta corporativa de las principales instituciones artísticas internacionales.

conectivos y las expresiones más críticas contra el sistema. La emergente industria del Social Media Entertainment dirigida a la industrialización de la creación de contenidos mediáticos para aumentar el número de suscriptores e ingresos marca las políticas de desarrollo y actualización de las plataformas sociales desde unos objetivos alejados del interés por una mayor concienciación cívica para la igualdad social.

La asunción del arte como forma de comunicación nos conduce a una lista interminable de obras de arte antisistema que aportan una lectura crítica de la realidad del momento. Asimismo, el importante papel de los artistas en la difusión de información de especial relevancia puede llegar a reforzar la labor de científicos, académicos, periodistas especializados y activistas al atraer el interés de la ciudadanía de forma más eficaz, por ejemplo desde la divulgación a través de un uso creativo de las redes sociales, la apelación a la empatía mediante el uso de instalaciones inmersivas o el planteamiento de creativas fórmulas para la visualización de datos. En ocasiones, sin embargo, una interpretación disruptiva de la sociedad actual no resulta suficiente, requiriéndose una intervención directa en la propia realidad, pasando de la provocación a la rebelión, mediante la acción directa — tal y como sucede en las prácticas *hacktivistas* o en las acciones callejeras —. La difícil distinción entre el acto de creación artística, el deber de informar, el derecho a la libertad de opinión y expresión y la posibilidad de inducir al alzamiento contra las desigualdades es una cuestión desafiante en la que seguir profundizando.



---

## Referencias

- Atton, Chris. 2014. *An alternative internet*. Nueva York: Columbia University Press.
- Bennett, Lance W. 2017. "What is media activism?" In *Media Activism in the Digital Age*, edited by Victor Pickard and Guobin Yang, xiv-xvii. New York: Routledge.
- Berners-Lee, Tim. 1997. "Realising the full potential of the web." *World Wide Web Consortium*. Publicado el 3 de diciembre de 1997. <https://www.w3.org/1998/02/Potential.html>.
- Berners-Lee, Tim. 1999. *Weaving the Web*. Nueva York: HarperCollins.
- Blisset, Luther, Sonja Brünzels y Grupo Autónomo. A.F.R.I.K.A. 2000. *Manual de guerrilla de la comunicación. Cómo acabar con el mal*. Barcelona: Virus.
- Brea, José Luis. 2002. *La era postmedia: acción comunicativa, prácticas (post)artísticas*. Salamanca: Consorcio Salamanca.
- Bruns, Axel. 2008. *Blogs, Wikipedia, Second Life, and beyond: from production to produsage*. New York: Peter Lang.
- Bruns, Axel. 2009. "From Prosumer to Producer: Understanding User-Led Content Creation." Slideshare, 30 de agosto de 2009. Acceso el 14 de julio de 2024. <https://cutt.ly/3ehvXz2p>.
- Bruns, Axel. 2014. "Beyond the producer/consumer divide: Key principles of produsage and opportunities of innovation." In *The new development paradigm: Education, Knowledge economy and digital*, edited by Michael Adrian Peters, Tina Besley and Daniel Araya, 51-65. New York: Peter Lang Publishing.
- Cascone, Kim. 2002. "The Aesthetics of Failure: 'Post-Digital' Tendencies in Contemporary Computer Music." *Computer Music Journal* 24 (4): 12-18. <https://cutt.ly/kwXEK7em>.
- Chidgery, Red. 2018. "Feminist protest assemblages and remix culture." In *The Routledge Companion to Media and Activism*, edited by Graham Meikle, 196-204. New York: Routledge.
- Claramonte, Jordi. 2010. *Arte de contexto*. San Sebastián: Nerea.
- Critical Art Ensemble. 1996. *Electronic Civil Disobedience & Other Unpopular Ideas*. Nueva York: Autonomedia. <https://cutt.ly/ewXEKXz2>.
- Dinsdale, Emily. 2022. "Art as Activism: A Brief History of Protest Art." *Dazed*, 17 de febrero de 2022. <https://cutt.ly/WwXEK77>.
- Duncombe, Steve, and Steve Lambert. 2021. *The Art of Activism: Your All-purpose Guide to Making the Impossible Possible*. New York: OR Books.
- Evans, Elizabeth. 2020. *Understanding Engagement in Transmedia Culture*. New York: Routledge.
- Fernández-Castrillo, Carolina. 2013. "Intermedialities in Visual Poetry: Futurist 'Polixpressivity' and net.art." *Journal of Comparative Literature and Aesthetics*, 36 (1-2): 67-83. <https://jcla.in/wp-content/uploads/2020/10/CAROLINA-FERNANDEZ-CASTRILLO-2013.pdf>.
- Fernández-Castrillo, Carolina. 2021. "The transreal condition: expanded information and hacktivism in Media Art." *Artnodes. Journal on Art, Science and Technology* (28): 1-10. <https://doi.org/10.7238/a.voi28.377879>.
- Fernández-Castrillo, Carolina, and Paolo Cirio. 2022. "Beyond the Code: Hacktivism and Expanded Information." In *International Conference on Transmedia Activism: Creativity & Expanded Information*. Universidad Carlos III de Madrid y Ca' Foscari Università di Venezia. UC3M MEDIA. <https://media.uc3m.es/video/621cda458f4208882d8b456d>.
- Fernández-Castrillo, Carolina. 2022. "El mash-up como recurso educucomunicativo para la concienciación social sobre feminismo." *ARTSEDUCA* (32): 177-192. <https://doi.org/10.6035/artseduca.6339>.
- Fernández-Castrillo, Carolina, and Celia Ramos. 2023. "Social web and photojournalism: User-generated content of the Russo-Ukrainian war." *Comunicar* (77): 85-96. <https://doi.org/10.3916/C77-2023-07>.
- Fernández-Castrillo, Carolina y Diego Mantoan. 2024. "Arqueologia de l'artivisme mediàtic: cap a una revisió de la història de la cultura digital per al canvi social." *Artnodes* (33): 1-12. <https://doi.org/10.7238/artnodes.voi33.420928>.
- Jenkins, Henry. 2006. *Fan, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture*. New York: NYU Press.
- Jenkins, Henry, Ito Mizuko, and Danah Boyd. 2015. *Participatory culture in a networked era: A conversation on youth, learning, commerce, and politics*. New York: John Wiley & Sons.
- Jenkins, Henry. 2016. "Telling stories: Lina Srivastava talks about transmedia activism (Part One)." *Pop Junctions. Reflections on Entertainment, Pop Culture, Activism, Media Literacy, Fandom and More*, 19 de enero de 2016. <https://cutt.ly/owXEj5vM>.

- Jenkins, Henry. 2019. *Participatory culture: interviews*. Cambridge: Polity Press.
- Jordan, John. 2020. "Artivism: Injecting Imagination into Degrowth." In *Degrowth in Movement(s). Exploring Pathways for Transformation*, edited by Corinna Burkhart, Matthias Schmelzer, and Nina Treu, 59-72. Winchester y Washington: Zero Books.
- Jordan, Megan. 2023. "Artist Activism as Arts Entrepreneurship: Artists Disrupting Social Structures and Changing the Future." *Artivate* 11(3): 1-22. <https://doi.org/10.34053/artivate.11.3.194>.
- Lessig, Lawrence. 2005. *Free culture. How big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*. New York: Penguin.
- Lessig, Lawrence. 2008. *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*. London Bloomsbury Academic.
- Lemoine, Stéphanie, et Samira Ouardi. 2010. *Artivisme: Art, Action Politique et Résistance Culturelle*. Alternatives.
- Lievrouw, Leah A. 2023. *Alternative and Activist New Media*. Cambridge: Polity Press.
- Middleton Rayson, Thomas, ed. 1936. *Coleridge's Miscellaneous Criticism*. London: Constable and Company.
- Milner, Ryan M. 2013. "Pop Polyvocality: Internet Memes, Public Participation, and the Occupy Wall Street Movement." *International Journal of Communication* 7: 2357-2390. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/1949>.
- Monoskop. 2022. "0100101110101101.org." *Monoskop*, 3 diciembre 2022. Acceso el 14 de julio de 2024. <https://cutt.ly/AwXEjBgk>.
- Naab, Teresa K., and Annika Sehl. 2017. "Studies of user-generated content: A systematic review." *Journalism* 18 (10): 1256-1273. <https://doi.org/10.1177/1464884916673557>.
- Negroponte, Nicholas. 1998. "Beyond Digital." *Wired Magazine*, 1 diciembre 1998. <https://cutt.ly/1wXEjAYx>.
- Peverini, Paolo. 2015. "Remix Practices and Activism: A Semiotic Analysis of Creative Dissent." In *The Routledge Companion to Remix Studies*, edited by Eduardo Navas, Owen Gallagher and xtine burrough, 333-345. New York: Routledge.
- Reddy, Pritika, Bibhya Sharma, and Kaylash Chaudhary. 2020. "Digital Literacy: A Review of Literature." *International Journal of Technoethics*, 11 (2): 65-94. <http://doi.org/10.4018/IJT.20200701.0a1>.
- Reed, T. V. 2019. *The Art of Protest: Culture and Activism from the Civil Rights Movement to the Present*. Minneapolis: University of Minnesota Press. <https://doi.org/10.5749/j.ctvb1hrfc>.
- Shanken, Edward A. 2012. "Investigatory art: Real-time systems and network culture." *Necsus*, 22 de noviembre de 2012. Acceso el 14 de julio de 2024. <https://cutt.ly/rehvUu39>.
- Sholette, Gregory. 2022. *The Art of Activism and the Activism of Art*. London: Lund Humphries.
- Srivastava, Lina. 2013. "Narrative Design for Social Impact: The Project Model Canvas." *Transmedia Activism* (blog), 12 de noviembre de 2013. <https://cutt.ly/ccyG8YE>.
- Stark, Trevor. 2023. "Passionate Expanse of the Law: Intermedia and the Problem of Discipline." En *Call it something else. Something Else Press, Inc. 1963-1974*, editado por Alice Centamore, Johanna Gosse, Danielle Johnson, Trevor Stark y Christian Xatrec, 48-60. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia.
- Tinmaz, Hasan, Yoo-Taek Lee, Mina Fanea-Ivanovici, and Hasnan Baber. 2022. "A systematic review on digital literacy." *Smart Learn. Environ* 9 (21). <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00204-y>.
- Toffler, Alvin. 1980. *La tercera ola*. Bogotá: Plaza & Janés.
- Urroz Osés, Ana, y Laura Baigorri Ballarín. 2024. "Artivismo y primeros usos tácticos de la red: de la infoguerra a la guerrilla de la comunicación." *Artnodes* 33: 1-10. <https://doi.org/10.7238/artnodes.voi33.417632>.
- V2. s.f. "Bar Code Hotel." *V2\_Lab for the Unstable Media*. Acceso 14 de julio de 2024. <https://cutt.ly/5wXEjbnO>.
- Vostell, Wolf, ed. 1967. *Dé-coll/age (décollage)*. Frankfurt: Typos Verlag.
- Weibel, Peter. 2006. "La condición postmedial." *Revista Austral de Ciencias Sociales* (10): 137-142. <https://doi.org/10.4206/rev.austral.cienc.soc.2006.n10-09>.
- Wilson, Stephen. 2003. *Information Arts. Intersections of Art, Science, and Technology*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Wyrwoll, Claudia. 2014. *Social Media. Fundamentals, Models, and Ranking of User-Generated Content*. Wiesbaden: Springer Vieweg. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-06984-1\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-658-06984-1_2).

---

### Nota biográfica

Carolina Fernández-Castrillo es Profesora Titular de Alfabetización Transmedia y Cibercultura en la UC3M e impulsora de la línea de “Tecnologías de la imagen e innovación: arqueología de los medios” en el grupo de investigación TECMERIN. Doctora europea por la Universidad “La Sapienza” de Roma, recibió el Premio Extraordinario de Doctorado por la UCM y la Mención de Excelencia por el Real Colegio Complutense en Harvard. Ha sido investigadora asociada del Centro de Arte y Medios de Comunicación Karlsruhe (ZKM) y entre las instituciones con las que ha colaborado se encuentran la NYU, CityU de Hong Kong o la Universidad Ca’ Foscari de Venecia, desde donde lidera el proyecto de investigación “Digital Media Culture: Intercreativity and Public Engagement”. Actualmente es la coordinadora de Cultura y Comunicación Digital en la Asociación Española de Investigación de la Comunicación (AE-IC).

---

### Declaración de conflicto de intereses

El autor no ha declarado ningún posible conflicto de intereses en relación con la investigación, la autoría y/o la publicación de este artículo.

---

### Para citar este artículo

Fernández-Castrillo, Carolina 2024. “Intermedialidad y activismo: artistas, hackers y produsuarios.” *Revista de Comunicação e Linguagens* (60-61): 189-207. <https://doi.org/10.34619/xdqp-bsmn>.

---

**Recibido** Received: 2024-02-04

**Aceptado** Accepted: 2024-05-01

© Carolina Fernández-Castrillo. Este es un artículo de acceso abierto distribuido conforme a los términos de la licencia Creative Commons Attribution 4.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>), que permite distribuir, modificar, adaptar y utilizar el material en cualquier medio o formato con fines no comerciales, siempre y cuando se mencione al autor.