

Un mundo virtual es posible. De los medios tácticos a las multitudes digitales



Geert Lovink

Teórico de los media y activista
geert@xs4all.nl



Florian Schneider

Escritor, cineasta y ciberactivista
fls@kein.org

Resumen:

En este artículo los autores abordan el debate sobre las estrategias actuales del llamado "movimiento antiglobalización", la mayor fuerza política que ha surgido en décadas. Por otra parte, analizan las estrategias de la cultura crítica de los nuevos medios en la fase posespeculativa tras el boom de las empresas punto com. Ponen de manifiesto cuatro fases del movimiento global, cada una de las cuales presenta características políticas, artísticas y estéticas diferenciadas.

1. Primera parte

1.1. Los noventa y el activismo de los medios tácticos

El término "medios tácticos" surgió tras la caída del muro de Berlín como símbolo del renacimiento del activismo de los medios, en una fusión de la actividad política de la vieja escuela y el compromiso de los artistas con las nuevas tecnologías. A principios de los años noventa, se produjo una mayor concienciación colectiva sobre temas de género, un crecimiento exponencial de las industrias mediáticas y una disponibilidad cada vez mayor de productos económicos que no requerían demasiada experiencia para su montaje o utilización; este conjunto de factores generó un nuevo sentido de autoconciencia entre activistas, programadores, teóricos, comisarios y artistas. Los medios ya no se consideraban simples instrumentos para la Lucha, sino que se concebían como entornos virtuales cuyos parámetros estaban permanentemente "en construcción". Era la edad de oro de los medios tácticos, una época abierta a temas de estética y experimentación con formas alternativas de contar historias. No obstante, estas tecnoprácticas liberadoras no se tradujeron inmediatamente en movimientos sociales visibles, sino que simbolizaron la celebración de la libertad de los medios, un importante objetivo político en sí mismo. Los medios utilizados –desde vídeos, CD-ROM, casetes, fanzines y panfletos hasta estilos de música como el rap y el tecno– variaban mucho, al igual que lo hacía el contenido. Se compartía el sentimiento de que las actividades motivadas por factores políticos, fueran estas artísticas, de investigación o de abogacía, ya no formaban parte de un gueto

políticamente correcto, y podían intervenir en la "cultura pop" sin tener que comprometerse necesariamente con el "sistema." Como todo estaba preparado para las negociaciones, se pudieron formar nuevas coaliciones. Los movimientos que se están produciendo en el mundo no pueden entenderse fuera de la variada y, a menudo, tan personal libertad de expresión digital.

1.2. 1999-2001: El período de las grandes movilizaciones

Hacia finales de los noventa, la "época sin movimientos" posmoderna pasó a la historia. El malestar organizado contra el neoliberalismo, las políticas de calentamiento del planeta, la explotación laboral y otros muchos asuntos convergieron. Provisto de redes y argumentos, apoyado por años de investigación, un movimiento híbrido –etiquetado erróneamente por los medios de comunicación de masas como "antiglobalización"– cobró fuerza. Una de las particularidades de este movimiento reside en su aparente incapacidad y falta de interés para responder a la pregunta típica de cualquier movimiento en auge o de cualquier generación en marcha: ¿qué es lo que hay que hacer? No hubo y no hay respuesta, como tampoco hay alternativa –ni estratégica ni táctica– al orden mundial actual, a la imperante globalización.

Y tal vez la conclusión más importante y liberadora sea esta: no podemos volver al siglo XX, al proteccionismo del estado-nación y a las terribles tragedias de la "izquierda". Ha sido positivo recordar el pasado, e igualmente bueno deshacerse de él. La pregunta "¿qué es lo que hay que hacer?" no debería interpretarse como un intento de reintroducir algunos de los principios leninistas. Los conceptos de estrategia, organización y democracia son atemporales. No queremos desempolvar viejas políticas y tampoco creemos que se pueda descartar esta pregunta tan importante alegando los crímenes cometidos en nombre de Lenin, por muy justificados que estén tales argumentos. Quizás, cuando Slavoj Žižek se mira en el espejo, ve a "papá Lenin", pero eso no le sucede a todo el mundo. Es posible despertarse de la pesadilla de la historia del comunismo y plantearse (todavía) la pregunta: ¿qué es lo que hay que hacer? ¿Puede una "multitud" de intereses y procedencias plantear esa pregunta o sólo es posible el programa definido por el calendario de cumbres de líderes mundiales y la élite empresarial?

Sin embargo, el movimiento ha crecido rápidamente. A primera vista da la impresión de que utilice unos medios bastante aburridos y tradicionales: la movilización en masa de decenas de miles de personas en las calles de Seattle, cientos de miles en las de Génova. No obstante, las redes de medios tácticos desempeñaron un papel importante en su nacimiento. A partir de ese momento, la pluriformidad de temas e identidades se hizo realidad. La diferencia ha venido para quedarse y ya no necesita legitimarse ante autoridades superiores como el partido, el sindicato o los medios. En comparación con décadas anteriores, éste es su mayor logro. Las "multitudes" no son un sueño ni una especie de invención teórica, sino una realidad.

Si hay una estrategia, no es la contradicción, sino la existencia complementaria. A pesar de las deliberaciones teóricas, no existe contradicción entre la calle y el ciberespacio. Al contrario, la calle estimula al ciberespacio. Las protestas contra la OMC, contra las políticas neoliberales de la UE y las convenciones de los partidos se organizan frente a la prensa de todo el mundo. Indymedia aflora como un parásito de los medios de comunicación de masas. Lejos de tener que llamar la atención, las protestas tienen lugar ante los medios de comunicación de todo el mundo durante cumbres de políticos e importantes empresarios, que buscan un enfrentamiento directo. Si no, se escogen lugares simbólicos como, por ejemplo, regiones fronterizas (Europa Oriental-Europa Occidental, EE.UU.-México) o centros de detención de refugiados (aeropuerto de Frankfurt, base de datos centralizada Eurocop de Estrasburgo, centro de detención Woomera del desierto australiano). Más que oponerse a ello, el alcance mundial del movimiento añade al modelo gobernante de globalización un nuevo nivel de globalización desde abajo.

1.3. Confusión y resignación tras el 11 de septiembre

A primera vista, el futuro del movimiento es confuso e irritante. Las ambiciosas perspectivas de la antigua izquierda que nos brindaron Chomsky, Pilger y otros autores de la época del boom de natalidad, y que explican el imperialismo estadounidense y su política exterior unilateral y agresiva, son leídas con interés, pero ya no aportan una visión global. En un mundo policéntrico, las teorías de la conspiración sólo sirven de consuelo temporal a los desconcertados. No es necesaria la condena moral del capitalismo: los datos y los acontecimientos hablan por sí solos. Las personas salen a la calle guiadas por la situación, no por un análisis (ni el nuestro ni el de Hardt y Negri). Los pocos izquierdistas que quedan ya no pueden aportar una ideología al movimiento, puesto que éste funciona perfectamente sin ellas. "No necesitamos vuestra revolución." Incluso los movimientos sociales de los años setenta y ochenta, encerrados en sus estructuras de ONG, pasan un mal rato intentando no quedarse atrás. Las nuevas formaciones sociales se apoderan de las calles y de los espacios mediáticos sin sentir la necesidad de ser representadas por alguna autoridad superior, ni siquiera por los heterogéneos comités que se reúnen en Porto Alegre.

Hasta ahora, este movimiento ha estado sujeto a unas coordenadas de espacio y tiempo claramente definidas. A pesar de ello, lleva meses movilizar multitudes y organizar la logística –desde autobuses y aviones, pasando por campings y hostales, hasta centros mediáticos independientes. Este movimiento es cualquier cosa menos espontáneo (aunque tampoco pretende serlo). Las personas que recorren cientos o miles de kilómetros para participar en las manifestaciones se guían por una preocupación real, no por una idea romántica del socialismo. Esa pregunta tan gastada de "¿reforma o revolución?" suena más bien a chantaje para intentar obtener una respuesta políticamente correcta.

La contradicción entre egoísmo y altruismo también es falsa. La globalización empresarial respaldada por el estado nos afecta a todos. Los organismos internacionales como la OMC, el Protocolo de Kioto sobre el calentamiento del planeta, o la privatización del sector energético ya no son temas abstractos de los que se ocupan los burócratas y miembros de *lobbys* (de ONG). Esta percepción política ha sido el salto más espectacular de los últimos tiempos. Entonces, ¿se trata de la Última Internacional? No. No hay vuelta atrás a un estado-nación, a los conceptos tradicionales de liberación, la lógica de la transgresión y la transcendencia, la exclusión y la inclusión. Las luchas ya no se proyectan sobre un Tercero lejano que nos suplica apoyo moral y dinero. Finalmente, hemos llegado a la era de la postsolidaridad. En consecuencia, los movimientos de liberación nacional han sido reemplazados por un nuevo análisis del poder, que es increíblemente abstracto, simbólico y virtual a la vez, pero terriblemente concreto, detallado y profundo.

1.4. El reto actual: eliminar el tercer período regresivo de protesta moral marginal

Por suerte, el 11 de septiembre no ha tenido efectos inmediatos en el movimiento. La elección entre Bush y Bin Laden era irrelevante. Ambos sistemas fueron rechazados por considerarse fundamentalismos devastadores. Se tuvo mucho cuidado en evitar la pregunta más obvia de todas, "¿qué "terror" es peor?", pues nos alejaba de las apremiantes necesidades del día a día: la lucha por un salario que permita vivir, un transporte público decente, asistencia sanitaria, agua, etc. Dado que tanto la democracia social como el socialismo realmente existente dependían en gran medida del estado-nación, la vuelta al siglo XX suena tan catastrófica como todas las desgracias que dicho siglo comportó. El concepto de multitud digital es esencialmente diferente y se basa por completo en la franqueza. En los últimos años, las luchas creativas de las

multitudes han dado resultado en muchos ámbitos diferentes: la dialéctica de recursos abiertos, fronteras abiertas, conocimiento abierto. Aún así, el hecho de que los conceptos de franqueza y libertad hayan penetrado profundamente en el principio de lucha no supone en ningún caso un compromiso para la codiciosa y cínica clase neoliberal. Los movimientos progresistas siempre se han preocupado por la democratización radical de las normas de acceso, la toma de decisiones y la repartición del rendimiento obtenido. Por lo general, se partía de un terreno común ilegal o ilegítimo. Dentro de los límites del mundo analógico, esto conducía a la formación de todo tipo de cooperativas y empresas autogestionadas, cuyas nociones particulares de justicia se basaban en los esfuerzos para burlar el brutal régimen del mercado, así como en las diferentes formas de ocuparse de la escasez de recursos materiales.

No buscamos únicamente una igualdad real en el ámbito digital. Nos encontramos en medio de un proceso que constituye la totalidad de un ente revolucionario, tan global como digital. Debemos desarrollar mecanismos para leer los datos en bruto de movimientos y luchas, así como mecanismos para hacer legible su conocimiento experimental; para codificar y decodificar los algoritmos de su singularidad, inconformidad e inconfundibilidad; inventar, actualizar y poner al día la narrativa y la imagen de una auténtica conexión global; abrir el código fuente de todo el conocimiento que circula e instalar un mundo virtual.

Llevar estos esfuerzos hasta el nivel de producción supone un reto para las nuevas formas de subjetividad, lo cual nos lleva casi necesariamente a la conclusión de que todo el mundo es experto. El superfluo de recursos humanos y la genialidad de la experiencia diaria se pierde radicalmente en la "academificación" de la teoría de la izquierda radical. El nuevo paradigma ético-estético reside en la conciencia pragmática del trabajo afectivo, en la actitud ingenua de una clase trabajadora digital, en la omnipresencia de luchas migratorias y muchas otras experiencias sin fronteras, en la profunda noción de amistad tanto en los entornos cibernéticos como en el mundo "real".

2. Segunda parte

Veamos ahora las estrategias del arte y el activismo por Internet. La cultura crítica de los nuevos medios se enfrenta a duros recortes presupuestarios en el sector cultural y a una hostilidad e indiferencia cada vez mayores hacia los medios. Pero, ¿no es cierto que el poder ha pasado al ciberespacio, como un día afirmó el *Critical Art Ensemble*? No lo parece si tenemos en cuenta la infinidad de manifestaciones que se celebran en las calles de todo el mundo.

El movimiento de Seattle contra la globalización empresarial parece haber cobrado fuerza –tanto en las calles como en la red. ¿Podemos hablar, entonces, de una sinergia entre las protestas en las calles y el activismo en forma de piratería informática en la red? No. Sin embargo, estos dos fenómenos tienen en común un escenario conceptual (temporal). Tanto las protestas reales como las virtuales corren el riesgo de quedarse atrapadas en un "modelo de manifestación" global que ya no se base en temas reales ni en situaciones locales, lo que significa que el movimiento no va jamás más allá. A primera vista, reconciliar lo virtual y lo real parece una actuación retórica fascinante. Los pragmatistas radicales han enfatizado a menudo la personificación de las redes en la sociedad de la vida real, prescindiendo de la contradicción real/virtual. El ciberactivismo, como el propio Internet, siempre es híbrido, una fusión entre lo viejo y lo nuevo, obsesionado por la geografía, el género, la raza y otros factores políticos. No existe una zona incorpórea pura de comunicación global, tal como afirmó la cibermatología de los noventa.

Ecuaciones como, por ejemplo, "calle más ciberespacio", "el arte encuentra a la ciencia" y "tecnocultura", son enfoques interdisciplinarios interesantes, pero está demostrado que tienen muy poca influencia más allá del nivel simbólico del diálogo y el discurso. El hecho es que las disciplinas establecidas están a la defensiva. Los "nuevos" movimientos y medios no están aún

lo suficientemente maduros para cuestionar y desafiar los poderes actuales. En un clima conservador, la afirmación "personificar el futuro" se convierte en un gesto débil y vacío. Por otro lado, la llamada de muchos artistas y activistas al regreso a la "vida real" no nos ofrece una solución para saber cómo los nuevos modelos mediáticos alternativos se podrían elevar al nivel de la cultura (pop) de masas. En efecto, las manifestaciones en las calles aumentan el nivel de solidaridad y nos permiten dejar de lado la soledad diaria de las interfaces unidireccionales. A pesar de lo ocurrido el 11 de septiembre y de las consecuencias políticas de la derecha, los movimientos sociales de todo el mundo cobran cada vez mayor importancia y visibilidad. No obstante, deberíamos preguntarnos "¿qué viene después del modelo de manifestación" tanto de los medios de comunicación como de los movimientos?

No estamos en los años sesenta. El nivel negativo, puro y modernista de lo "conceptual" ha topado contra el grueso muro del modelo de manifestación tal como lo describió Peter Lunenfeld en su libro *Snap to Grid*. La pregunta es: ¿cómo ir más allá del prototipo? ¿Qué vendrá después del cerco a otra cumbre más de los directores ejecutivos y sus políticos? ¿Durante cuánto tiempo más puede crecer un movimiento y seguir siendo "virtual"? O, en el ámbito de la informática, ¿qué vendrá después del modelo de manifestación, después de las innumerables presentaciones de PowerPoint, pruebas de banda ancha y animaciones Flash? ¿Se escapará algún día Linux del gueto *geek*? La agradable sensación que produce la multitud libre y siempre creciente (Elias Canetti) se desvanecerá; poco a poco nos cansaremos de las manifestaciones. Podríamos preguntar: ¿tiene acaso tu versión de Utopía fecha de caducidad? En lugar de crear otro concepto, es hora de preguntarse cómo se pueden instalar el software, las interfaces y los estándares alternativos en la sociedad. Algunas ideas pueden adoptar la forma de un virus, pero la sociedad puede responder con programas antivirus más eficaces si cabe: apropiación, represión y desobediencia. Nos enfrentamos a una crisis de escalabilidad. La mayoría de movimientos e iniciativas han caído en una trampa. La estrategia de convertirse en "menor" (Guattari) ya no es una elección positiva, sino una opción por defecto. Diseñar un virus cultural eficaz y obtener millones de hits en tu *weblog* no te llevará más allá del ámbito de un "espectáculo" efímero. Los *culture jammers* (contracultura publicitaria) han dejado de ser fugitivos; aun así, se les debería considerar expertos de la comunicación de guerrillas.

Los movimientos de hoy corren el peligro de quedarse atascados en un modelo de protesta autocomplaciente. El acceso al proceso político se ha bloqueado de forma eficaz, por lo que la mediación adicional parece ser la única opción disponible. Sin embargo, adquirir cada vez más "valor de marca" en términos de conciencia colectiva podría tener consecuencias similares a las acciones sobrevaloradas: pueden valer la pena o pueden resultar inútiles. El orgulloso "ya te lo dije" les está subiendo la moral a las multitudes minoritarias, pero al mismo tiempo delega luchas justificadas en las "Comisiones de verdad y reconciliación" oficiales (generalmente del Parlamento o el Congreso), una vez que el daño ya está hecho. En lugar de abogar por la "reconciliación" entre lo real y lo virtual, reivindicamos una rigurosa síntesis entre movimientos sociales y tecnología.

En lugar de adoptar la posición "el futuro es ahora" procedente del *ciberpunk*, se podrían obtener muchos más beneficios si se llevara a cabo un replanteamiento radical de las revoluciones tecnológicas de los últimos 10 ó 15 años. Por ejemplo, si hay algo que artistas y activistas pueden aprender del auge y del subsiguiente fracaso de las empresas punto com, es la importancia del *marketing*. La atenta mirada de la economía punto com resultó inútil. Este es un campo de conocimiento auténticamente tabú. Las empresas punto com invirtieron todo su capital en publicidad (mediática antigua). Esa idea suya de que la atención generada por los medios atraería automáticamente a los usuarios y los convertiría en clientes no tenía fundamento. Y se podría decir lo mismo de los sitios web de los activistas. La información nos "forma". Sin embargo, esta nueva conciencia produce cada vez menos resultados en lo que se refiere a la envergadura de las acciones. Los activistas sólo están empezando a entender el impacto de este paradigma. ¿Qué pasa si la información circula únicamente por su propio mundo paralelo? ¿Qué es lo que hay que hacer si las manifestaciones en las calles se convierten en parte del espectáculo?

Las tensiones y polarizaciones cada vez mayores que se describen en este artículo nos obligan a cuestionarnos los límites del discurso de los nuevos medios. En la era de los acontecimientos

mundiales en tiempo real, la definición de arte de Ezra Pound como antena de la raza humana muestra su naturaleza pasiva e interesada. El arte ya no se encuentra en sus inicios. Uno ya puede darse por satisfecho con que responda a conflictos contemporáneos, y el sector artístico de los nuevos medios no es una excepción. Las artes de los nuevos medios se deben reconciliar con su condición como efecto especial del hardware y software desarrollado hace años.

Las prácticas críticas de los nuevos medios han tardado en reaccionar ante el auge y el fracaso de las empresas punto com. En medio del apogeo especulativo de la cultura de los nuevos medios (que se produjo a mediados de los noventa, antes de la aparición de la *World Wide Web*), teóricos y artistas se entusiasmaron con la idea de que pudieran haber tecnologías inaccesibles y aún no existentes, como por ejemplo, la realidad virtual. El ciberespacio generó una amplia colección de mitologías; se debatió encarnizadamente sobre temas de personificación e identidad. Tan solo cinco años después, mientras las acciones de valores tecnológicos estaban por las nubes, quedaba ya muy poco de la excitación inicial experimentada en los círculos intelectuales y artísticos. La cultura tecnoexperimental se perdió lo del *funny money* (dinero virtual). Recientemente ha habido un estancamiento de las culturas de los nuevos medios, tanto en lo que respecta a los conceptos como a los fondos. Millones de nuevos usuarios navegan en tropel por la red, por lo que las artes ya no pueden seguir el ritmo y se encierran en su propio y reducido mundo de festivales, listas de correo y talleres.

Mientras las instituciones de arte de los nuevos medios, en un intento por conseguir clientela y renombre comercial, siguen presentando a artistas como si trabajaran en la vanguardia del desarrollo tecnológico, la realidad es muy diferente. La clientela y el renombre comercial multidisciplinarios son siempre bajos. En el mejor de los casos, los productos de los artistas mediáticos son "modelos de manifestación", tal como lo describe Lunenfeld. A menudo, ni siquiera alcanzan ese nivel. El arte de los nuevos medios, en palabras de las escasas instituciones que se dedican a ello, en raras ocasiones llega a un público fuera del círculo de su propia subcultura de arte electrónica. La desesperada lucha por establecer un "sistema artístico de los nuevos medios" autoreferencial a través de una diferenciación frenética de trabajos, conceptos y tradiciones, se podría considerar un callejón sin salida. Los museos y coleccionistas más importantes simplemente no aceptarán el arte de los nuevos medios. ¿Por qué esperar entonces algunas décadas? ¿Por qué exponer el arte cibernético en cubos blancos? La mayoría de las organizaciones de arte de los nuevos medios como, por ejemplo, el ZKM, el Ars Electronica Centre, el ISEA, el ICC o el ACMI, no poseen ningún talento para la tecnoinocencia, puesto que no son ni críticas ni radicalmente utópicas en su enfoque. De ahí que el sector de las artes de los nuevos medios, a pesar de su crecimiento constante, se esté aislando cada vez más, incapaz de enfocar los asuntos del mundo globalizado actual, dominado por (la guerra contra) el "terror". Seamos realistas, la tecnología ya no es "nueva", los mercados están a la baja y todo el mundo se desentiende. No sorprende pues que el mundo del arte (visual) contemporáneo siga boicoteando desde hace una década las obras de arte de los nuevos medios (interactivos) en galerías, bienales y exhibiciones como Documenta XI.

Parece necesario volver a realizar un estudio profundo sobre la función de las artes y la cultura dentro de la sociedad red actual. Vayamos más allá de las intenciones "tácticas" de los actores que forman parte de la función. El ingeniero artista, en su intento por reparar las interfaces alternativas entre el hombre y la máquina, así como el software social o la estética digital, ha estado actuando en un vacío autoimpuesto. La ciencia y los negocios han logrado ignorar a la comunidad creativa. Y lo que es peor, se ha marginado seriamente a los artistas en nombre de la "utilidad", se han visto desplazados por un movimiento de reacción violenta contra el diseño de páginas web liderado por el gurú de la informática Jakob Nielsen. La rebelión contra la utilidad está a punto de producirse. Lawrence Lessig sostiene que la innovación en Internet está en peligro. La generación más joven está dando la espalda a las preguntas del arte de los nuevos medios y, en el hipotético caso de que se involucren, actúan como activistas anticorporativos. Tras el fracaso de las empresas punto com, Internet ha perdido rápidamente su atracción imaginativa. El intercambio de archivos y teléfonos móviles sólo puede llenar el vacío temporalmente; los que un día fueran artilugios tan glamurosos empiezan ahora a formar parte de la vida diaria. Esta tendencia a largo plazo, y que actualmente avanza con más

rapidez, socava seriamente cualquier futura reivindicación de los nuevos medios.

Hay otro asunto que afecta a las generaciones. Mientras que la generación del boom de natalidad del 68 se apropió del dominio del vídeo y de las caras instalaciones interactivas, la generación del 89 se ha apoderado de Internet, de uso gratuito. Sin embargo, la red resultó ser una trampa para ellos. Mientras los activos, los cargos y el poder siguen en manos de la envejecida generación del 68, la apuesta por el auge del arte de los nuevos medios no valió la pena. Una vez desvanecido el capital empresarial, aún no existe un sistema sostenible de ingresos para Internet. Las burocracias educativas, con su lento funcionamiento, todavía no han conseguido entender el malestar de los nuevos medios. Las universidades todavía están en proceso de establecer departamentos para los nuevos medios. Pero algún día todo esto llegará a su fin. Los más de cincuenta presidentes permanentes y rectores deben sentirse satisfechos de su constante sabotaje. En cualquier caso, ¿qué es lo que resulta tan novedoso de los nuevos medios? Después de todo, a la tecnología se le dio mucho bombo, fue promocionada por los criminales de Enron y WorldCom. A los estudiantes les basta con usar un poco el correo y navegar por la red, protegidos por una intranet filtrada y controlada. En medio de este creciente tecnocinismo, es necesario analizar con urgencia la ideología de los noventa y su tecnolibertarianismo. Si no disociamos rápidamente los nuevos medios de la década anterior, el aislamiento del sector de los nuevos medios hará que más tarde o más temprano dicho sector llegue a su fin. Transformemos el zumbido de los nuevos medios en algo mucho más interesante –antes de que otros lo hagan por nosotros.

Enlaces relacionados:

- ⇒ LOVINK, Geert; SCHNEIDER, Florian. *El ABC de los medios tácticos*. Aleph:
<http://aleph-arts.org/pens/abc.html>
- ⇒ LOVINK, Geert; SCHNEIDER, Florian. *El DEF de los medios tácticos*. Aleph:
<http://aleph-arts.org/pens/def.html>
- ⇒ LOVINK, Geert; SCHNEIDER, Florian. *El GHI de los medios tácticos*. Artnodes. UOC:
<http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/broeckmann0902/broeckmann0902.html>

Para citar este documento, puedes utilizar la siguiente referencia:

LOVINK, Geert; SCHNEIDER, Florian (2003). "Un mundo virtual es posible. De los medios tácticos a las multitudes digitales". *Artnodes* [artículo en línea]. UOC. [Fecha de consulta: dd/mm/aa].
<<http://www.uoc.edu/artnodes/????.html>>
ISSN 1695-5951

[Fecha de publicación: junio de 2003]

Cita recomendada

LOVINK, Geert (2004). "Un mundo virtual es posible. De los medios tácticos a las multitudes digitales". *Artnodes*, n.º 3 [artículo en línea].
DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i3.689>