

WORLD WIDE SHIT: BASURA DIGITAL EN LAS PRÁCTICAS ARTÍSTICAS LATINOAMERICANAS

*World Wide Shit: Digital Garbage in Latin American
Contemporary Art*

LIDIA GARCÍA GARCÍA
UNIVERSIDAD DE MURCIA (ESPAÑA)
lidia.garciag1@um.es

Resumen: en este artículo nos proponemos trazar un recorrido, necesariamente parcial, por algunas miradas a la encrucijada conceptual basura/Internet desde las prácticas artísticas latinoamericanas contemporáneas interesadas en la tematización de la Red como gran fenómeno sociocultural de nuestra era. Los desechos derivados de nuestra actividad online se convertirán en estas obras en un lugar de enunciación desde donde reflexionar sobre la otredad y las nociones socialmente construidas de lo propio, lo útil y lo deseable.

Palabras clave: basura, arte digital, *trash*, *kitsch*, arte latinoamericano

Abstract: In this article we try to trace a path, necessarily partial, by some views to the trash/Internet relationship from the contemporary Latin American artistic practices interested in the thematization of the Net as a great sociocultural phenomenon of our era. The waste derived from our activity online will become in these works a place of enunciation from which to reflect on otherness and socially constructed notions of what is proper, useful and desirable.

Keywords: Garbage, Digital Art, Trash, Kitsch, Latin American Art

The Internet is Shit

“The Internet is shit. It is vitally important that we all realize this and move on” (“Internet is Shit”, s.f.). Éste es el vehemente comienzo de un manifiesto alojado en la página “Internetisshit.org” que, paradójicamente desde la propia condición *online* y anónima del medio, denuncia las miserias de la Red. Frente a la imagen idealizada de Internet como un espacio democrático cuyo potencial de difusión del conocimiento posibilita la emancipación de los parámetros elitistas de la cultura y las relaciones sociopolíticas tradicionales, el mensaje crítico de esta web constituye tan sólo un ejemplo del extendido discurso que señala los aspectos más negativos de Internet, desde la propagación vírica de falsedades hasta el posteo masivo de contenidos superficiales u ofensivos.¹

Afrontemos lo que parece revelarse como una verdad evidente en tanto que Internet no es sino un reflejo del mundo: gran parte de la Red es basura. La prolífica relación entre desechos e Internet cubre todo un amplio espectro que va desde la materialidad amenazante de la chatarra tecnológica, hasta la constitución de una estética *trash* específica de la cultura vernacular de la web, pasando por la ingente cantidad de despojos ideológicos (odio, racismo, machismo, *trolleo* en general) que encuentra en el anonimato de la Red un vertedero propicio.

Si ya el arte contemporáneo venía reflejando el creciente interés de la sociedad postindustrial por la basura en general (fruto de la insostenibilidad generada por los altos niveles de consumo de un sistema capitalista tardío donde el volumen de residuos crece más deprisa que la capacidad de gestionarlos), así también en el arte específicamente interesado en la tematización de Internet como gran fenómeno sociocultural de nuestra era, encontramos gran variedad de discursos artísticos que, de alguna manera, ahondan en la especificidad de la relación basura-Red en toda su amplitud. En este artículo nos proponemos precisamente trazar un recorrido, necesariamente parcial, por algunas miradas a la encrucijada conceptual desechos/Internet desde las prácticas artísticas latinoamericanas contemporáneas.

Si bien en un mundo desbordado de desechos el residuo se piensa inevitablemente como un problema ambiental y social, lo cierto es que también juega un papel central en la generación de identidades. Lo que descartamos dice mucho de quienes somos, como atestiguan la garbología, el *trashing* empresarial e incluso la práctica *paparazzi* de escrutar y analizar la basura de los famosos. Nuestros desechos nos retratan: individualmente y como sociedad. No en vano la basura es, además del reverso indeseado de la modernidad, una piedra

¹ La concepción polar de la Red ha acompañado a la misma casi desde sus comienzos: mientras que de un lado los llamados ciberutópicos defienden Internet como una herramienta intrínsecamente emancipatoria (en tanto que favorece la comunicación interpersonal, la movilización social, la liberación de contenidos, etc.) las posturas más críticas han venido denunciando su papel en la trivialización de las relaciones humanas, la censura masiva o el auge de los nuevos poderes del capitalismo digital (Morozov, 2011).

angular en la construcción de los esquemas de sentido contemporáneos: sin su función especular como delimitadora de lo deseable, lo útil o lo propio, difícilmente se podría mantener la ficción de estabilidad del marco de pensamiento hegemónico. Como señala Bauman (2005: 23), “la construcción socialmente elaborada de lo que ha de ser eliminado forma parte de los continuos esfuerzos de organización de un determinado orden social”. Así la basura, en tanto que contrario necesario de una identidad central pretendidamente pura, y por lo tanto “mero peón en el juego de las representaciones” que ayuda a construir la idea de lo útil, lo normal, y lo deseable (Gatti, 2008: 6), a menudo se equipara conceptualmente al “otro”.

Si bien la producción de basura, además de ser un universal humano, efectivamente aumenta conforme lo hacen los niveles de poder adquisitivo y consumo, la relación con los desechos en sí y su gestión está atravesada por múltiples condicionantes socioeconómicos. El desperdicio sirve, de hecho, como tematizador recurrente de la marginalidad y otredad respecto al yo central (euroblanco, clase media/alta...) de manera que el vertedero, las “villas miserias” o la ciudadanía periférica de cartoneros, chatarreros y pepenadores constituyen imágenes habituales de la alteridad.² Resulta por ejemplo significativo que los medios de comunicación a menudo hayan elegido para ilustrar las recientes crisis económicas precisamente imágenes de gente “corriente” rebuscando en la basura: si en la bonanza la gestión informal de los desechos parece ligada exclusivamente al lumpen y se encuentra altamente invisibilizada, cuando en situaciones de crisis las clases medias se ven abocadas a llevar a cabo estas prácticas, las portadas de los periódicos aparecen colmadas de imágenes que lo atestiguan. Así sucedió en lugares como España o Grecia, pero también en Argentina donde, como señala Dimarco, las imágenes de recogedores informales de basuras sirvieron durante la crisis de 2002 para ilustrar la idea de que el país rioplatense se estaba latinoamericanizando y por tanto “perificándose” más, frente al supuesto modelo de desarrollo europeo con el que se solía relacionar con anterioridad (Dimarco, 2007: 29).

Es precisamente en este estatus de “otro” de la basura, donde se encuentra su condición de generadora especular de identidades y tematizadora de la alteridad/marginalidad, lo que la convierte en un elemento especialmente

² La relación con la basura funciona como demarcador social también en el imaginario de la cultura de masas. En el ámbito latinoamericano, precisamente en un género considerado a menudo paradigma del *kitsch* o “basura cultural” como la telenovela, los residuos juegan a menudo este cometido. Un ejemplo en este sentido es “María la del Barrio”, la historia de una pepenadora que pasa de recoger y clasificar basura a formar parte de la élite económica del país. Este ascenso (como tantas otras esta telenovela urde su trama en torno a una historia de movilidad social) se tematiza en parte a través de la relación de la protagonista con la basura: si en el primer capítulo aparece como una joven sucia rodeada de escombros poco a poco su imagen se transforma hasta convertirse en la de una señora impoluta. Sin embargo los insultos que la villana Soraya profiere contra ella (que en la historia operan como una representación maniquea de los conflictos de clase y en Internet han llegado a constituir todo un corpus de memes, GIFs y montajes medulares en la cultura *trash* vernacular de la Red latinoamericana) se orientan precisamente a recordarle su pasado: “pepenadora”, “muerta de hambre”, “cochina”, “arrastrada”, “sucia”, “trepadora marginal”, “mugrosa”, etc. Un contrapunto a la visión *kitsch* y altamente estereotipada con que se representa la relación basura/pobreza en esta telenovela lo encontramos en el realismo del documental “Pepenadores” (1993) de Martínez Merling sobre la vida de los recolectores de basura en Ciudad de México.

susceptible de relecturas y transgresiones que resultarán operativas en el ámbito artístico latinoamericano. Así como también su vínculo con la esfera de lo inclasificable, desordenado, excesivo, indeseable o impropio y su posición ambigua en el ciclo de consumo y producción (Pye, 2010: 6). En las prácticas artísticas, donde a la capacidad disruptiva de la basura en tanto que demarcadora social e identitaria se suma la potencialidad de la estética del desecho como herramienta de resistencia a la belleza impuesta por la historia del arte occidental, encontraremos discursos en los que lo residual deviene lugar de enunciación propio. En el caso del arte especialmente relacionado con Internet (con esto nos referimos tanto al arte digital como al arte que sin serlo tematiza la Red) la capacidad de transgresión de los desechos se explora desde la relación de los mismos con la comunicación en Red. Esta intersección basura/Internet se concreta, como apuntábamos, en una gran variedad de conceptos y prácticas de difícil clasificación. Destacan, en este sentido, la chatarra tecnológica, los despojos ideológicos (*trolling, hate, cyberbullying*, etc.), la basura *online* (espacios web abandonados, elementos no deseados como los virus o el *spam*, contenidos superficiales, etc.) e incluso cierta estética de la web vernacular estrechamente relacionada con lo *trash*, lo *kitsch* y la noción de “basura cultural”. Elementos todos ellos que serán objeto de reflexión en las manifestaciones artísticas que analizaremos.

Basura e Internet: discursos artísticos latinoamericanos en torno al desperdicio virtual

La chatarra tecnológica es, en su materialidad, la parte acaso más visible de los desperdicios fruto de nuestra actividad *online*. La abrumadora cantidad de basura física que se deriva de nuestra navegación convierte este desperdicio en el de mayor crecimiento en los últimos años (Duery, 2007: 47). Millones de toneladas de dispositivos desechados que crecen exponencialmente como consecuencia de la extendida práctica de la obsolescencia programada, en virtud de la cual la vida útil de los mismos se ha visto reducida drásticamente. Gran parte de estos desechos, así como los peligros ambientales y de salud pública que comporta el almacenamiento de los mismos (Hidalgo, 2010: 47), suelen ir a parar a vertederos de países como Pakistán, China o Nigeria donde de nuevo se sanciona la operatividad de los binomios basura/periferia, desperdicio/miseria.

En esta línea de trabajo, ahondando en la imbricación del desperdicio con la tecnología y el modelo comunicacional en Red, encontramos la obra *Imbunche* (2014), del artista chileno Felipe Rivas San Martín (Figura 1). Realizada sobre tela y cartón en una técnica mixta que aúna pintura y lápiz con el uso de desechos tecnológicos y residuos de un taller de restauración de lienzos. La obra representa un código QR que al ser escaneado, da acceso a un vídeo subido a la plataforma *Vimeo* con imágenes de la creación de la obra, de manera que “el cuadro codifica el registro de su propio proceso de producción” (Rivas, s.f.). Éste consistió, como explica el autor, en la generación de un código QR enlazado a un vídeo-prueba; posteriormente, ese código se materializó en la obra, proceso que fue filmado y subido a Internet en

sustitución del vídeo-prueba original. De esta manera la obra, además de entroncar con la larga tradición de uso de la basura como materia prima en la producción artística, ya latente en las propias nociones de *ready-made*, *collage* y *assemblage* y ampliamente explorada en la corriente del *Upcycling Art*, desde algunos trabajos de Cornell o Wassman a proyectos colectivos más recientes como “Basurama”, apunta con su condición de sistema cerrado a la propia lógica de la generación de residuos o más bien a la ausencia de la misma, que en la obra se vincula a la figura mítica del imbunche:

El carácter cerrado del sistema-obra lo vincula metafóricamente a la leyenda del imbunche, un ser mitológico del sur de Chile. Se cuenta que los imbunches son creados por los hechiceros, que roban a un niño humano recién nacido y lo deforman y cosen cerrando todos sus orificios. Un imbunche no se alimenta ni crece, tampoco defeca ni orina. Es un sistema cerrado de materia y energía en el que nada entra y nada sale. (Rivas, s.f.)



Figura 1. *Imbunche* (2014), Felipe Rivas San Martín

De las deformaciones y torturas que sufren estos niños para ser imbunchados, la que llama la atención de Rivas, y la que con más persistencia parece repetirse en las distintas versiones del mito (Areco, 2011), es precisamente la clausura de los orificios corporales. Esta especificidad en la malformación del imbunche conlleva la imposibilidad de generar desechos de manera que, la monstruosidad de estos seres, viene dada precisamente por la ausencia de lo residual. Dicha inviabilidad de generar lo que con tanto ahínco ha sido escondido, catalogado como indeseable y relegado en definitiva al territorio de la abyección y la otredad, no hace sino revelar la condición del desecho como algo propiamente humano cuya falta deviene, de hecho, monstruosa. El residuo aparece pues

como aquello de lo que no se habla, aquello que no se ve y cuya sola existencia parece molestar al higienista sistema de pensamiento occidental, pero que a fin de cuentas es un elemento constituyente de la naturaleza humana.

La improductividad del imbunche a la hora de generar desperdicios, que como decimos lo hace portador de una humanidad sesgada y amenazante, dialoga en la obra de Rivas con su contrario, con la amenaza del exceso de basura de la sociedad post-industrial, en tanto que la materia empleada para crear imbunche es precisamente chatarra tecnológica. Fragmentos de placa base, teclas desechadas, cables, carcasas de dispositivos móviles y otros pedazos de *hardware* obsoleto dan forma al código QR que se enlaza a sí mismo: así la idea pareja al imbunche de la inevitabilidad del desecho humano se configura materialmente a partir de elementos que remiten a la posibilidad del colapso residual de la sociedad tecnológica.

De hecho, si en buena parte de la gran productividad de la figura del imbunche en el imaginario chileno éste opera como una metáfora privilegiada de la identidad nacional (Areco, 2011), también encontramos ejemplos literarios en los que estos seres mitológicos tematizan la fragmentariedad de la subjetividad posmoderna, así como el reverso indeseado de la comunicación en Red. En este sentido destaca *Ygdrasil* (2005) de Jorge Baradit, una novela de corte *ciberpunk* en la que la relectura del imbunche da cuenta precisamente de las subjetividades posthumanas vinculadas a las tecnologías informáticas. Esto se concreta en el personaje colectivo de “los tontos”, unos seres destinados al combate a quienes les “cosían todos los orificios del cuerpo” (231). Los ojos eran vaciados y las cuencas alojaban hardware que sobresalía de las órbitas como cuernos sensoriales, conectados al sistema neurovegetativo a través de los nervios ópticos” (231). Presentados como *cyborgs*, en la identidad de estos seres, esclavizados a caballo entre humanos y androides, es la conexión a la Red la que es descrita como una “imbunchización” (Areco, 2011: 170).

La asociación en la obra de Rivas de la chatarra tecnológica con la carga connotativa del imbunche como tematizador de la relación entre el fragmentado sujeto posmoderno y la sociedad-Red participa en este sentido, al igual que la novela de Baradit, en la representación ambigua de la tecnología como una promesa de liberación que deviene en opresión, y del tardocapitalismo como un sistema de esclavización global.

Si bien su condición de inminente amenaza ambiental hace de la fisicidad del *hardware* desechado el aspecto más visible de la relación Red/basura, lo cierto es que los remanentes de nuestro uso de Internet no se limitan a lo material sino que el propio entorno *online* se ha convertido en un vertedero plagado de basura en forma de “enlaces muertos [...], contenidos sin actualizar [...], información obsoleta y comunicaciones gangrenadas; archivos inservibles u olvidados” (Muriel, 2008: 11). El paisaje virtual, jalonado de sitios abandonados, perfiles de redes sociales que se abrieron y se dejaron de usar, dominios ocupados que no se utilizan o webs creadas con tecnologías que ahora no se pueden leer, aparece poblado de elementos crípticos, defectuosos,

desechados u obsoletos. A toda esta basura virtual se suman los residuos generados por la propia naturaleza social de la Red: “posteos” constantes, intercambio masivo de contenido de todo tipo que en poco tiempo pasa de la viralidad al olvido... nuestra frenética actividad digital deja irremediabilmente un rastro tras nosotros.

Estos depósitos de basura de nuestra vida digital se acumulan en el entorno público de la Red pero también en nuestros propios dispositivos, que funcionan como registro del reguero de remanentes que deja tras de sí nuestra actividad informática. En *Galería de objetos encontrados* (1998) el uruguayo Brian Mackner abordó esta cuestión al otorgar la categoría de obra de arte a los residuos de su ordenador. En esa propuesta organizó y expuso los archivos temporales que habían quedado alojados en su historial de navegación. Al otorgar a los rastros que sus visitas más frecuentes habían dejado en su dispositivo la categoría de obra de arte, Mackner reflexiona, además de acerca del propio estatuto de la obra artística, sobre cuestiones como la construcción de la memoria en el entorno digital. Además, el carácter azaroso de la materia prima de su obra (los remanentes de su navegación) es vinculado con la idea *duchampiana* de objeto encontrado, si bien esta vez en el entorno virtual. También en otra de sus obras, *La máquina podrida* (1999-2004), en la que su propio ordenador portátil devenía pieza artística, el creador uruguayo ponía el foco en el tratamiento artístico de la basura tecnológica al ser la máquina podrida/ordenador personal en su materialidad y contenido, un registro de la vivencia y la memoria del usuario, de su actividad compulsiva de navegación y sus prácticas diogénicas de acumulación de archivos y documentos a menudo desechables.

En *El Bordo de Xochiaca y la basura como naturaleza muerta* (2015) Elia Espinoza declara este inmenso vertedero de la Ciudad de México además de un “lugar de supervivencia de grupos que comercian con la basura, reflejan al sistema político social y son una especie de para-imagen de nuestra vida social”, una obra de arte colectiva creada por todos aquellos que habitan la ciudad. En tanto que “mega instalación urbana involuntaria” el Bordo provoca, según Espinoza, “una transubstanciación de las artes y de las realidades visual-espaciales urbanas” (4). Esta idea del vertedero como imagen informe de la vida urbana imbuida a su vez de toda la potencialidad subversiva de la basura (y específicamente de su acumulación), ha sido también explorada en las prácticas artísticas vinculadas al entorno *online*. A menudo Internet es entendido, en tanto que compendio de páginas obsoletas, enlaces rotos y contenidos desechados y olvidados, como un inmenso vertedero digital.

Esta senda ha sido transitada, entre otros, por el colombiano Santiago Caicedo, que en *Sin remedio* (1998), obra desarrollada en la época de los pioneros del *netart*, planteaba la creación colectiva de un vertedero digital:

Este es el MUSEO-BASURERO de la red! Aquí están los sitios que algunos piensan están abandonados o son inútiles. También puedes indexar cualquier sitio que consideras es inútil o esté abandonado para

que así haga parte de nuestra base de datos. El objetivo de este trabajo es crear una galería de la historia de la red, todo lo que está abandonado o es inútil hace parte de un pasado y este sitio se dedica a recolectarlo. (1998; mayúsculas del original)

Sin remedio ahondaba en las posibilidades estéticas y conceptuales de la obsolescencia y la acumulación del desecho en Internet. La propia obra, hoy desaparecida, ha sido objeto del devenir habitual del arte en este medio. De ella nos queda apenas el texto descriptivo arriba reproducido y un enlace inactivo; ha pasado así a engrosar las filas del residuo y el olvido en el espacio digital recordándonos que la amenaza de la obsolescencia, de convertirse en basura es, por su propia naturaleza, intrínseca al arte de Internet.³

La obra era, como nos relata el autor, “básicamente un robot gusano en Internet que almacenaba información de sitios web [...] Recogía textos e imágenes de los sitios a los que entraba y se diseminaba haciendo el mismo proceso en los *links* que iba encontrando en esos sitios nuevos” (Caicedo, Comunicación personal, 22 de marzo de 2018). Este funcionamiento remeda tanto la labor de los recolectores de basura como el carácter invasor de otros elementos del universo de lo desechable en Internet como son el *spam* y el virus.

La publicidad masiva no deseada aparece como un subproducto derivado de la explotación económica de la potencialidad de la Red: miles de mensajes publicitarios colapsan nuestros correos y contribuyen a acrecentar la cartografía de lo impropio y lo indeseable en el ámbito informático. La reflexión sobre el *spam* en el ámbito del *netart* latinoamericano tiene en *Junk Mail* (1999) de Arcángel Constantini un hito destacado. Esta acción web vía *email* consistió en un *spamming* de correo semanal con imágenes de basura: en un formato típico de los comienzos del *netart*, el artista constituyó una lista de correos que fue aumentando de modo que cada vez más personas recibían su dosis de basura semanal. A la literalidad irónica de la pieza (en tanto que enviaba imágenes de basura como tal) se suma el cuestionamiento del propio estatuto de basura de este *spam* artístico ya que, lejos de tratarse de correo no deseado, los usuarios/audiencia se apuntaban a la lista de correos. ¿Hasta qué punto el consumo de *spam*/basura cuando es voluntario pone en cuestión el propio estatuto de esos desechos como tales?, ¿supone el consumo voluntario una valorización inmediata de aquello que venía considerándose indeseable?

Si el estatus del *spam* es ambiguo, el virus es por su carácter dañino, como señala Muriel, el “elemento pestilente por antonomasia en la informática”, una especie de “roña binaria, código que se autorreproduce y expande de manera autónoma una vez lanzado, no deseado, genera imperfectos” (2008: 11). Junto a otros elementos indeseados como el *spyware* o el ataque *hacker*, la lucha contra el virus concentra los esfuerzos profilácticos tanto de usuarios como de grandes corporaciones; al mismo tiempo su persistencia en la historia de Red como paradigma de la suciedad *online* le ha

³ La rápida obsolescencia del medio que da soporte al Arte de Internet, tanto *hardware* como *software*, es uno de los principales problemas de la conservación de este tipo de obras, cuestión que es abordada en la *Carta de la UNESCO sobre preservación del patrimonio digital* de 2003, hasta la fecha el documento oficial más destacado sobre el tema.

hecho objeto de reflexiones artísticas de diversa índole. El proyecto *Ciberzoo* (2003) del argentino Gustavo Romano resulta particularmente interesante en este sentido. Se trata de un simulador que nos permite experimentar con los virus desde nuestro propio dispositivo: como sucede en un Zoo, la obra nos brinda la posibilidad de ver en acción a las bestias peligrosas que son los virus pero en un entorno controlado e higienizado. De esta manera se construye un discurso en torno a los elementos amenazantes de la Red que despliega toda una serie de significantes sobre el muy productivo binomio temor/fascinación. También la obra apunta a cierto interés en la estética del error y el *glitch* en lo que constituye, al fin y al cabo, una celebración de la visualidad de las excrecencias de la Red. La estética de lo indeseado, de lo impropio y de la valoración de la interferencia cuenta con una larga historia en el arte de Internet desde su inevitabilidad en los primeros tiempos de la Red hasta su revalorización (acaso nostálgica) en las prácticas artísticas más recientes, que parecen reivindicarlo como algo propio del medio. Si en la *New Aesthetic* de James Bridle el *glitch* se yergue como un elemento medular de la visualidad digital, en la misma línea ha sido a menudo considerado como portador de cierta esencia de lo virtual: “From an aesthetic point of view, the glitch is claimed as a manifestation of a true software aesthetics, as it reveals the computational nature of the digital image” (Goriunova y Shulgin, 2008: 111). En este sentido apunta también a la necesidad de racionalizar el error y el desperdicio, de construir un código estético en torno a la especificidad de una visualidad residual que plantea la posibilidad de aprovechar lo disruptivo de su estética fragmentaria e inestable.

Además de los desperdicios tecnológicos materiales y de los desechos *online* en forma de enlaces olvidados, información obsoleta o elementos indeseables como virus o *spam*, en Internet anida otro tipo de basura: los despojos ideológicos que se despliegan en un amplio abanico de modalidades que dan cuenta de la parte más oscura de la Red. En este sentido, la basura de Internet va desde las prácticas ilegales que encuentran cobijo en la *deep web* (sicarios, pornografía infantil, películas *snuff*...) hasta fenómenos como los discursos de odio que, si bien parecen ahora más visibles (probablemente debido al carácter masivo de la comunicación *online*) han sido parte constitutiva de la cultura en Red desde sus orígenes. A menudo se trata de manifestaciones de construcciones ideológicas represivas ampliamente enraizadas en la sociedad: de esta manera frecuentemente se corresponden con discursos racistas, machistas, capacitistas u homófobos si bien toman la forma de modalidades específicas de la *cibercultura* como el *flaming* (envolverse en una discusión *online* a menudo recurriendo a argumentos personales y bajos), el *ciberbullying* (acoso virtual) o el *trolling*, que oscila entre sus orígenes vinculados al humor irreverente y disruptivo y su relación con el discurso de odio.⁴

⁴ En el análisis del problema se ha destacado de hecho el peligro de poner el foco en la modalidad comunicativa digital (*trolling*, *cyberbullying*...) olvidando que estas prácticas no son sino un síntoma de opresiones sistémicas ya existentes: “What does the trolling label enact or perform in the context

Si bien parece evidente que las formas *offline* de exclusión se amplifican al combinarse con los estándares más agresivos de la cultura de Internet (Shepherd et al., 2015), las causas de la prolijidad del odio en la Red son un objeto de debate frecuente en la sociedad contemporánea como atestiguan desde la lógica popular de la *Internet Fuckwad Theory* a la explicación psicológica de Suler y su “efecto de desinhibición online” (2004).⁵ En cualquier caso, los comportamientos racistas, machistas, capacitistas u homofóbicos en Internet conforman estrategias para imposibilitar una plena participación en la Red de los colectivos objetos de represión.

Gran parte de este odio *online*, por ejemplo aquél vinculado al *flaming* o a movimientos de presencia eminentemente virtual como *Alt Right*, se vierte en forma de un discurso político que también ha sido objeto de reflexión artística. En esta línea se sitúa *Radikal Karaoke* (2011) de la argentina Belén Gache: se trata de una página que nos ofrece una experiencia de karaoke en el sentido tradicional, aparecen unas letras que nosotros hemos de leer en voz alta al ritmo que el simulador nos marca (Figura 2). Sin embargo no se trata de canciones sino de discursos políticos. La vocación interactiva de la obra nos exhorta a concretar la *performance* de la repetición irreflexiva de las palabras que nos vienen impuestas de manera que *Radikal Karaoke* se plantea como una parodia de las dinámicas repetitivas del discurso político en general, más cercano a la ventriloquía que al pensamiento crítico. La condición formularia del discurso político aparece plasmada en los argumentos reiterativos que vemos reproducirse una y otra vez en redes sociales o comentarios en periódicos digitales y que no son sino una manifestación más de las excrecencias ideológicas que abundan en los vertederos de la Red.

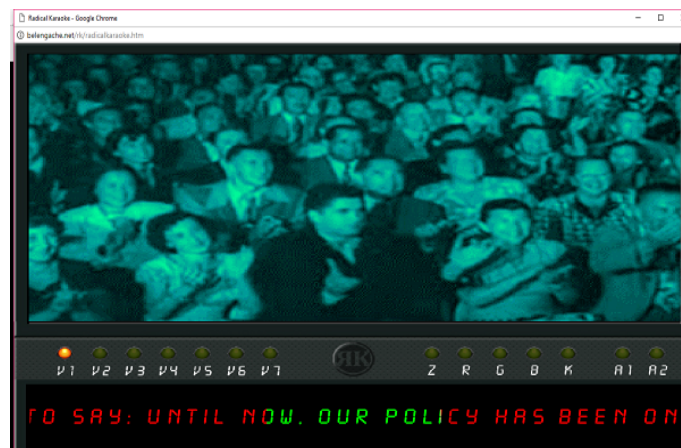


Figura 2. *Radikal Karaoke* (2011), Belén Gache

of sexist discourse? Most obviously, it diverts attention away from systemic sexism, racism, homophobia, and so on to instead dismiss gendered abuse as the practice of a few, socially marginal individuals” (Shepherd et. al. 2015: 3).

⁵ Si la Greater Internet Fuckwad Theory (GIFT) es un extendido postulado que circula por Internet que afirma que las personas “normales” pueden exhibir comportamientos psicopáticos o antisociales cuando se les brinda el anonimato propio de la Red, el estudio de Suler (2004) considera que la interacción *online* se torna más desinhibida por seis factores: anonimato disociativo, invisibilidad, asincronismo, introyección solipsista, imaginación disociativa y minimización de la autoridad.

El último aspecto de la relación basura/Internet en el que detendremos nuestra atención se centra en las prácticas de la cultura vernacular de la Red, en concreto en aquellas manifestaciones basadas en el reciclaje de elementos considerados “basura cultural”.

Entendemos *cibercultura* vernacular o cultura popular de Internet como el “conjunto de prácticas creativas globales, descentralizadas y multimediáticas que llevan a cabo usuarios comunes a través de los medios digitales para uso recreativo sin una pretensión artística o preocupación por los patrones hegemónicos de cualidad técnica o estética” (Fontanela, 2011: 3). Esta *cibercultura* responde a la idiosincrasia de la Red actual, “web 2.0” o “web social”, en la que el usuario, devenido a la vez productor y consumidor de contenidos (*prosumer* en el acrónimo anglosajón que une ambas nociones) ejerce un rol central que, unido al desarrollo de nuevas herramientas de tratamiento de imágenes para cuyo uso no se requiere formación especializada y a la gran capacidad de difusión de la Red, ha dado resorte a un nuevo impulso de creatividad *amateur*. Este proceso de “amateurización” de la producción visual en el entorno de la Red resignifica, como señala Prada, el concepto de *amateur* tal como lo entendiera Roland Barthes, quien había propuesto en 1973 que “el aficionado no se define forzosamente por un saber menor, por una técnica imperfecta [...] sino más bien por lo siguiente: es el que no muestra, el que no se hace oír” (2012: 46). En la Red, la producción *amateur* se caracterizará precisamente por lo contrario, por la sobreexposición y la rápida propagación de los contenidos, en buena parte debido a que el *amateur*, al contrario que el autodenominado “creador” o “artista”, no espera recibir ningún beneficio económico de su obra y, por lo tanto, no ha de restringir el acceso a la experiencia de la misma en aras de sostener el modelo de economía de la escasez que sustenta el mercado del arte. La condición participativa de la cultura popular de Internet entronca con una larga tradición de injerencia del público en las dinámicas de producción de bienes simbólicos que va desde el folclore popular en todas sus formas al *do it yourself* de la generación *punk*.

Estas prácticas culturales del Internet vernacular comprenden toda una serie de géneros *a priori* raros o absurdos, entre otros *reviews* paródicas de productos, *shitposting* (publicación persistente de contenidos de factura precaria y contenido *offtopic*), producción y distribución de memes, *GIFs*, *spoofs* o *mashups* (posproducciones audiovisuales *amateurs*) y toda suerte de fotomontajes, que conforman lo que se conoce como *Weird Internet* y que en definitiva constituyen una celebración de lo extraño, lo impropio, lo inútil y lo excedente en la Red. En este sentido el crítico de la cultura de los nuevos medios Nick Douglas acuña el término *Ugly Internet* para referir la estética que privilegia lo absurdo, ambiguo y de factura pobre que según él impregna gran parte de Internet mientras que Ethan Zuckerman da por sentado, y de hecho celebra, la rareza transglobal del contenido memético (Phillips y Milner, 2017: 9).

La prevalencia del *low tech*, el sentido lúdico y en definitiva la puesta en valor del desecho en el espacio *online*, es tal que gran parte de esta cultura popular de Internet es susceptible de ser catalogada como *trash* al tratarse de prácticas de producción, reproducción y posteo de producciones visuales que se fundamentan en una estética intencionalmente tosca, en general fruto del *remix*

de materiales previos de baja calidad (técnica, estética o en tanto que las leyes generales de “buen gusto”) que circulan por Internet (Fontanela, 2011: 5). En efecto, el concepto de *trash* en general se ha venido vinculando a “artefactos de la industria cultural que no cumplen con los estándares morales y/o normas de calidad técnica y artística dominantes” (Castellano, 2011: 154) así como manifestaciones rechazadas y en cualquier caso vinculadas a la inmundicia, basura y desecho. En este sentido, el *trash* también se ha relacionado con lo grotesco en tanto que apreciación de los aspectos bajos de la existencia que en oposición al idealismo presenta al hombre subcutáneo y sus excrecencias al tiempo que dirige su atención a los fenómenos impuros y degradantes de la vida humana. La descomposición, lo malsano, todo lo que la hipocresía social trata de esconder, devienen temas centrales en el *trash* (Alzuru, 2011: 9).

Los fenómenos más impuros y degradantes de la experiencia humana encuentran en la estética *trash* un terreno propicio para desplegar su potencialidad subversiva, tempranamente apuntada en el estudio de Bajtín (2005) sobre el grotesco medieval, al que atribuía la condición de ejercicio colectivo liberador y catártico en tanto que transgresión de los valores hegemónicos. La fuerza transgresora del *trash*, como sucedía con la basura, se basa en su capacidad de desmitificar las mentiras, convenciones e imposturas: desvelar lo que aparece velado en nuestra sociedad. Así mismo la basura de la cultura popular de Internet, como nivel más bajo de la producción cultural digital, se convierte en un lugar estratégico a partir de donde es posible construir posicionamientos culturales de guerrilla que pueden ser críticos con las jerarquías culturales. En este sentido es posible visualizar un doble potencial en las parodias del *trash* digital dado que permiten lidiar tanto con el exceso de la basura digital como con el legado del repertorio canónico de la alta cultura y de la cultura de masas. De esta manera, en el *trash* digital la lógica de apropiación de contenidos exógenos convive con la citación de material residual de la propia *cibercultura* en lo que constituye un metalenguaje estético caracterizado formalmente por la factura precaria y conceptualmente por el contenido paródico.

Esta naturaleza del *trash* digital como gestor de residuos culturales, en palabras de Erick Felinto, el *trash* digital actúa “oferecendo um ‘espaço’ de armazenagem virtualmente inesgotável e custos de manutenção relativamente acessíveis, a Internet tem se convertido no abrigo por excelência dos detritos culturais, dos restos, do inútil, do trivial” (2008: 2), genera una tensión con las jerarquías estéticas hegemónicas que tienden a verlo como exceso y basura dentro de las perspectivas de las industrias culturales tradicionales. Es en este sentido, en el que el *trash* digital entronca con la categoría estética clásica de *kitsch* (así como con su relectura intelectualizada, el *camp*) en tanto que ésta es, precisamente, la más estudiada configuración de la “basura cultural” en la historia del pensamiento occidental. Además de la persistente vinculación de los críticos culturales de posición (en términos de Eco) “apocalíptica” con respecto a la cultura de masas del *kitsch* con las ideas de “mal gusto” y despojo cultural (Adorno, Greenberg...) la propia etimología del término parece relacionarlo a la gestión de desechos: Dorfler cita su origen en “*kitsche*”, cuyo significado sería “recoger las inmundicias de la calle”, de donde derivaría el

concepto de “basura artística” (1973: 302). En definitiva, lo *kitsch* remite a la esfera de lo ostentoso, artificial y excesivo y, en cualquier caso, lo opuesto al “buen gusto” que, lejos de ser la expresión de la subjetividad refleja a menudo los intereses, como señalara Bourdieu (1998), de las clases sociales dominantes. En este sentido resulta significativo que, de acuerdo con Lidia Santos, precisamente la estética *kitsch* en Latinoamérica haya servido para “metaforizar el sentimiento de marginalidad con respecto a la cultura occidental, propio de la cultura latinoamericana” (Santos, 2001:100). Así el “mal gusto” en tanto que *kitsch* se configura como un lugar de enunciación propicio para el cuestionamiento de la jerarquías culturales occidentales; de la misma manera el *trash* digital se identifica por la valoración irónica de aquello que desafía determinadas jerarquías de calidad técnica o estética culturalmente establecidas a través de la celebración de la “basura cultural” y del exceso audiovisual producido tanto por los medios de comunicación de masas tradicionales como del caldo cultural que se desenvuelve en el ciberespacio.⁶

En su reciclaje de estas instancias culturales previas, las producciones de esta *cibercultura* vernacular *trash*, que como decimos adoptan la práctica del *remix* y la apropiación de iconos y signos tanto de la cultura de masas como del imaginario a menudo grotesco de la propia contracultura de internet (Fontanela, 2011: 5), están marcadas por una estética de la precariedad, el desecho y el exceso *kitsch*. La creadora digital Olia Lialina acuña, en una de las escasas aproximaciones teóricas existentes sobre esta estética digital *amateur*, el término “Digital Folklore” para referir esta cultura visual (2009: 10). En su análisis señala como características del folklore digital elementos de los primeros tiempos de Internet como los iconos de “en construcción” o “bienvenido a mi página web”, característicos de las webs personales de los noventa y los 2000, la artificialidad de los fondos de noches estrelladas (también otros que imitan distintos materiales como papel, cristal o madera) o el recurso a colecciones libres de gráficos ostentosos. A ellos se unen el uso de colores vivos o el *glitter* y toda una gramática visual de lo cursi/residual/excesivo que, ya convertida en seña de identidad de Internet, viene inundando la web de gatitos, unicornios, arcoíris, bebés, artificiales puestas de sol y colores pastel desde los tiempos de las presentaciones de *power point* difundidas por *email* a la era de los memes y los *GIFs*.

Esta estética del *kitsch* digital ha servido de referente para numerosas prácticas artísticas que encuentran en la cultura popular de la Red un lenguaje propicio para la enunciación creativa. Este es el caso de la argentina Ms Nina que en sus *collages* digitales aún referencia tanto a la cultura de masas como a la contracultura de Internet. En *Sí quiero* (2017) (Figura 3), por ejemplo, lleva a cabo un reciclaje cultural tanto del imaginario *pop* (encarnada en el ya mítico beso de Madonna a Britney Spears) como de la cursilería de la iconografía religiosa, que precisamente en su vertiente popular (calendarios, estampitas...) aparece como uno de los puntales del *kitsch* latinoamericano.

⁶ Posiciones como la de Andrew Keen (2007), quien advierte del “peligro” de que la estética de la Red *amateur* dé lugar a una suerte de “oclocracia visual” o gobierno estético de la muchedumbre que supondría según él un riesgo para el mantenimiento del “buen gusto” de la cultura occidental, no hacen sino confirmar el entronque del folclore digital con el denostado *kitsch*.



Figura 3. *Si quiero* (2017), Ms Nina

Si la visualidad iconoclasta y fetichista de la iconografía popular católica vehicula en esta obra la idea de la mistificación de las nuevas deidades de la cultura de masas (en lo que deviene un discurso *camp* en tanto que autoconsciente y no exento de carácter paródico⁷), formalmente *Sí quiero* entronca con la formulación clásica de *kitsch*: exceso, acumulación, sinestesia... (Moles, 1990). Tanto el recurso a elementos tópicos de las esferas de lo *pop* y lo religioso como la propia composición de la obra remiten asimismo a la condición reiterativa del *kitsch*, caracterizado por el recurso a fórmulas preestablecidas y la repetición acumulativa. En dicha acumulación, bajo la lógica del *remix* y la posproducción, los elementos se combinan y superponen en un *horror vacui* que en cierta medida parece remedar la visualidad derivada de nuestra navegación compulsiva en la que saltamos de un contenido a otro, abriendo pestañas, acumulando elementos que colapsan visualmente nuestras pantallas.

Precisamente la estética acumulativa de las interfaces tecnológicas constituye una de las vías de investigación estética del trabajo de la venezolana Miyö Van Stenis. En la acción performativa digital *We your com-puter* (2014) explora, a través del uso de múltiples filtros de exportación y sintetizadores, la belleza de las texturas sonoras y visuales informáticas. Distintas pantallas emergentes, en yuxtaposición con elementos propios del *kitsch* digital como gráficos ostentosos y *GIFs* hipnóticos, se multiplican ante nuestros ojos con el objetivo de llevar a la computadora a su máxima capacidad, hasta un punto de colapso visual y funcional en el que, para seguir trabajando, es necesario

⁷ Precisamente debido a su naturaleza paródica en el *camp* es fundamental el papel activo del receptor en la decodificación de la obra, especialmente en la desvelación de los mecanismos de citación de códigos estéticos *kitsch* a menudo catalogados, como venimos comentando, de “basura cultural”. En este sentido la importancia del contexto y la labor del receptor en la construcción del significado entroncan con la línea de trabajo sobre los textos de desecho que analiza géneros tradicionalmente considerados como residuales desde una perspectiva pragmática, desvelando así las distintas capas de significado (lingüístico pero también cultural) que pueden albergar artefactos inicialmente leídos como desperdicios (Gutiérrez, 2000).

reiniciar la sesión. En este sentido la valoración estética del error informático o *glitch* es clave en la obra, y es lo que la inserta en las prácticas de relectura de la basura en el entorno digital.

Además la obra, con su ir y venir de pantallas, explora la idea de la navegación irreflexiva por Internet, que frecuentemente deviene en un ejercicio de multitareas incompletas. Este caótico *zapping*, susceptible también de ser entendido como parte de la lógica “de usar y tirar” que a menudo marca nuestra relación con la web, ha sido objeto de un exhaustivo análisis por parte del también creador Kenneth Goldsmith en un libro significativamente titulado *Wasting time on the Internet* (2016). Lejos de las críticas apocalípticas que sugieren que nuestro consumo basura de Internet ha mermado, debido a la saturación de contenidos e información, nuestra productividad y capacidad de concentración, Goldsmith (2016) ve en la navegación compulsiva una forma específicamente contemporánea de aproximación al conocimiento marcada por las nociones, presentes en el trabajo de Van Stenis, de interactividad, acumulación y multitarea.

Conclusiones

La reflexión sobre el binomio basura/Internet en las prácticas artísticas latinoamericanas se articula en distintos discursos que abordan las diferentes ramificaciones del mismo, de los que aquí hemos ofrecido algunos ejemplos. Si la amenaza material de la chatarra tecnológica era objeto de cavilación en *Imbunche* de Felipe Rivas, los desperdicios virtuales centraban en sus distintas vertientes la atención de Brian Mackner (*Galería de objetos encontrados*, sobre los desperdicios en forma de archivos temporales) y Santiago Caicedo (el vertedero digital *Sin remedio*). Continuando con la reflexión en torno a lo residual e indeseable de la Red, Gustavo Romano (*Ciberzoo*) exploraba la estética e idiosincrasia del virus informático mientras que en lo relativo a los despojos ideológicos que jalonan Internet Belén Gache aborda en *Radikal Karaoke* el carácter irreflexivo del discurso político *online* mientras que el *collage* digital de Ms Nina (*Sí quiero*) y la *ciberperformance* de Miyö Van Stenis *We your com-puter* ofrecen relecturas del *kitsch* digital entendido como concreción visual de la cultura vernacular de Internet en estrecha relación con las nociones clásicas de “basura cultural”.

El lugar central de la basura en todos estos discursos, que de alguna forma revierten su condición de desecho en tanto que la convierten en lugar de enunciación de la práctica artística, va desde la constatación de su inherencia a la naturaleza humana en la obra de Rivas a su valoración estética en el entorno digital en las piezas de Mackner, Ms Nina o Van Stanis. Esta tendencia a la apreciación del desperdicio va en la línea del anhelo totalizador de la cultura contemporánea. Si SOconstituía un “afuera constitutivo” en los procesos de creación identitarios, la labor de estos artistas es, en tanto que reciclaje e inserción del desecho en el circuito del sentido, parte del proceso contemporáneo de “internalización de la basura”. Lo que antes se consideraba como ajeno “ahora se reintegra y es objeto de una política activa de

recuperación y ordenación que hace que, paradójicamente, cuanto más basura *hay* menos basura *es*” (Gatti, 2009: 22; cursivas personales).

Al igual que los chatarreros y pepenadores ponen en cuestión la noción misma de basura al evidenciar con su labor la arbitrariedad de la decisión de que algo sea considerado o no basura (Dimarco, 2007: 14), el reciclaje cultural de los desperdicios digitales se encastra en los mecanismos culturales de dotación de sentido del despojo no ya como algo impensable y exterior sino como algo internalizado: en la sociedad-infinito, como señala Bauman (2005), todo es colonizado, racionalizado y dotado de sentido, hasta la basura, ya no es posible “establecer un limes de los tiempos modernos, una frontera que separe un interior ‘sano’ de un exterior-depósito” (Gatti, 2009: 13)

Parejo al concepto de “basura cero” o “reciclaje total” en ecología (recolección selectiva, reciclaje, reutilización y finalmente retorno al ciclo productivo), la gestión de residuos tanto materiales como culturales reintegre también el desecho, lo dota de nuevos sentidos y lo convierte en lugar legítimo de enunciación. Este proceso de revisión de las fronteras de lo útil y lo deseable da lugar a una gran multiplicidad de discursos analizadores de la relación basura/Internet que, en el caso de las prácticas artísticas latinoamericanas, da buena cuenta de la potencialidad del excedente como lugar desde donde pensar la contemporaneidad, desde la propia capacidad disruptiva del desecho a las dinámicas “alta/baja” cultura pasando por las problemáticas asociadas a los modelos comunicacionales en Red.

BIBLIOGRAFÍA

- ALZURU, Pedro (2011), “El Trash: la estética de la basura”, *Bordes. Revista de estudios culturales*, n.º 2, pp. 8-21.
- ARECO, Macarena (2011), “Bestiario ciberpunk: sobre el imbunche y otros monstruos en Ygdrasil de Jorge Baradit”, *Aisthesis*, n.º 49, pp. 163-174. DOI: <<https://doi.org/10.4067/s0718-71812011000100010>>
- BAJTÍN, Mijaíl (2005), *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento. El contexto de François Rabelais*. Madrid, Alianza.
- BARADIT, Jorge (2005), *Ygdrasil*. Santiago de Chile, Ediciones B.
- BOURDIEAU, Pierre (1998), *La distinción. Criterio y bases sociales del gusto*. María del Carmen Ruiz de Elvira (trad.). Madrid, Taurus.
- CASTELLANO, Mayka (2011), “Distinção pelo “mau gosto” e estética trash: quando adorar o lixo confere status”, *Comunicação & Sociedade*, n.º. 55, pp. 153-174. DOI: <<https://doi.org/10.15603/2175-7755/cs.v32n55p153-174>>
- DIMARCO, Sabina (2007), “¿Podremos mirar más allá de la basura? Raneros, cirujas y cartoneros: historias detrás de la basura”, *Papeles del CEIC*. Consultado en <<http://www.ehu.es/CEIC/pdf/33.pdf>> (12/02/2018)
- DORFLES, Gillo (1973), *Kitsch. Antología del mal gusto*. Barcelona, Lumen.
- FELINTO, Erick (2007), “Datatrash: A cultura do spoof na Internet” en Pereira, Vinicius Andrade (coord.), *Cultura Digital Trash: Linguagens*,

- comportamentos, entretenimento e consumo*. Rio de Janeiro, E-Papers, pp. 124-135.
- FONTANELA, Fernando Israel (2011), “Explorações da cibercultura vernacular: digital trash, ironia e a domesticação da Internet”, *Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação*. Consultado en <<http://intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2011/resumos/R28-1143-1.pdf>> (22/02/2018)
- GACHE, Belén (2011), *Radikal Karaoke*. Consultado en <<http://belengache.net/rk/>> (22/02/2018)
- GATTI, Gabriel (2009), “La materialidad del lado oscuro (Apuntes para una sociología de la basura)” en Gatti, Gabriel, et al. (eds.) *Tecnología, cultura experta e identidad en la sociedad del conocimiento*. Leioa, Servicio editorial Universidad del País Vasco, pp. 176-192.
- GOLDSMITH, Kenneth (2016), *Wasting time on the Internet*. Nueva York, Harper Collins.
- GORIUNOVA, Olga y SHULGIN, Alexei (2008), “Glitch,” en Fuller, Matthew (ed.), *Software Studies: A Lexicon*. Cambridge, MIT Press, pp. 111-112.
- HIDALGO, Aguilera (2010), “La basura electrónica y la contaminación ambiental”. *Enfoquite*, pp. 46-61. Consultado en <<http://www.ingenieria.ute.edu.ec/enfoquite/index.php/revista/articulo/view/16>> (14/02/2018).
- KEEN, Andrew (2007), *The Cult of the Amateur: How Today's Internet is Killing Our Culture*. Nueva York, Doubleday.
- LIALINA, Olia y ESPENCHIELD, Dragan (eds.) (2009), *Digital Folklore: To Computer Users, with Love and Respect*. Stuttgart, Merz Akademie.
- MACKNER, Brian (1998), *Galería de objetos encontrados*. Consultado en <<http://www.internet.com.uy/vibri/artefactos/objetos/about.htm>> (12/02/2018).
- MIYÖ, Van Stenis (2014), *We your com-puter*. Consultado en <<http://miyovanstenis.com/blog/we-%E2%9D%A4-your-com-puter-january-24th/>> (21/02/2018).
- MOLES, Abraham (1990), *El kitsch. El arte de la felicidad*. Barcelona, Paidós.
- MOROZOV, Evgeny (2011), *El desengaño de Internet. Los mitos de la libertad en la red*. Barcelona, Destino.
- MURIEL SÁNCHEZ, Daniel (2008), “Basura informática” en Gatti, Gabriel, “Identidades (de la) basura”, en Elixabete Imaz (ed.), *Materiales e identidades*. San Sebastián, Hariadna, pp. 10-13.
- PHILLIPS, Whitney (2015), *This is why we can't have nice things: the origins, evolution and cultural embeddedness of online trolling*. Londres, MIT Press.
- PHILLIPS, Whitney y MILNER, Ryan (2017), *The ambivalent Internet. Mischief, Oddity and Antagonism online*. Cambridge, Polity Press.
- PRADA, Juan Martín (2012), *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid, Akal.
- PYE, Gillian (2010): “Introduction: Trash as Cultural Category” en Pye, Gillian (ed.), *Trash culture: Objects and Obsolescence in Cultural Perspective*, Oxford, Peter Lang.

- RIVAS SAN MARTÍN (2014), *Imbunche*. Consultado en
<<https://vimeo.com/91076388>> (22/02/2018)
- ROMANO, Gustavo (2003), *Ciberzoo*. Consultado en
<<http://www.cyberzoo.org>> (20/02/2018)
- SANTOS, Lidia (2001), *Kitsch Tropical. Los medios en la literatura y el arte en América Latina*. Madrid, Iberoamericana.
- SHEPERD, Tamara et al. (2015), "Histories of Hating", *Social Media y Society*. Consultado en
<<http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/2056305115603997>>
(17/02/2018)
- SULER, John (2014), "The Online Disinhibition Effect" *CyberPsychology & Behavior*. Consultado en
<https://www.researchgate.net/publication/8451443_The_Online_Disinhibition_Effect> (10/02/2018)
- ZERBARINI, Marina, et al. (2014), *Radiografía del Net Art Latino. Vitalidad creativa en riesgo de extinción*. Buenos Aires, Dunken.