

## **PARALELISMOS ENTRE EL ARTE URBANO Y EL ARTIVISMO ONLINE: COMPARACIÓN DE ASPECTOS ARTÍSTICOS, COMUNITARIOS Y COMERCIALES**

**PARALLELS BETWEEN STREET ART AND ONLINE ARTIVISM: ARTISTIC, COMMUNAL AND  
COMMERCIAL ASPECTS COMPARED**

**Daniel Alonso Martínez**

Universidad Camilo José Cela (España)

**Pablo Navazo Ostúa**

Universidad Camilo José Cela (España)

**Tuğçe Oklay**

Université Paris 8 (Francia)

Recibido: 10 de mayo de 2018

Aceptado: 6 de julio de 2018

### **Resumen:**

*El presente artículo trata de exponer los paralelismos en el desarrollo de dos comunidades militantes: los colectivos de creatividad urbana y los usuarios de herramientas digitales, para así definir un marco de acción común donde acotar sus objetivos. El objeto final será establecer las bases de posibles trayectorias e identificar las características compartidas entre ambas, dada la influencia que han adquirido dentro de los movimientos de acción social globales.*

**Palabras clave:** *arte popular, comunidad, movimiento político, graffiti, Internet*

### **Abstract:**

*The present paper tries to expose the parallelisms between the developments of two militant communities: the street art collectives and the digital media users, to define a shared framework of action to delimit their goals. The final goal would be laying the foundations of their possible common trajectories and identifying their shared characteristics, given the influence that both have nowadays within the global struggling political movements.*

**Keywords:** *folk art, communities, political movements, pop art, Internet.*

\* \* \* \* \*

## 1. Introducción

Supone ya casi un lugar común plantear las modalidades del grafiti y el arte urbano como nuevas modalidades artísticas reconocidas dentro del sistema del arte. De hecho, las primeras voces que llamaron a este reconocimiento como nuevo género artístico se remontan a la convulsa década de los setenta, la cual ya queda casi medio siglo atrás.

En cambio, el objeto de este estudio es, por un lado, repensar en términos de relevancia social esta premisa y, por otro, cuestionar los nuevos modos de expresión social dentro de la compleja noción de espacio público contemporáneo. En la era digital, la definición de un nuevo universo artístico expresivo propio de la esfera pública se ha vuelto cada vez más relevante. Ese espacio público, que hasta la fecha venía siendo definido por las intersecciones, calles y plazas de las urbes desarrolladas, en la presente revolución digital está siendo sustancialmente reconfigurado.

Significativamente, una de las primeras metáforas empleadas a la hora de definir la red de redes de Internet no era otra que la del foro, ágora o plaza pública. Esta visión extendida de la esfera digital como un espacio público, de facto compartido y poblado por diversas comunidades, indicaría el salto hacia un nuevo soporte para las formas de expresión del activismo.

Partimos de la misma noción de esfera pública descrita por Habermas, es decir, desde la necesidad de comunicación que tiene la sociedad para poder constituirse<sup>1</sup>, lo cual resulta especialmente relevante al cuestionarnos el papel de la esfera digital como soporte idóneo para unas formas de expresión contestatarias, espontáneas e insubordinadas antes relegadas a las calles y muros de las grandes metrópolis del globo.

¿Cuáles son los ejemplos de arte urbano que han supuesto influencias beneficiosas en las comunidades? ¿Cómo podemos establecer esos parámetros de distinción formal del medio? ¿Dónde se ha empleado el medio como un impulso para encumbrar una propuesta social, o, al contrario, una determinada imagen personal? ¿Es realmente este un medio pertinente como propulsor de la expresión artística y el diálogo social?

Para responder a estas preguntas nos centraremos primero en la dimensión no-institucional del arte urbano, su accesibilidad y reconocimiento. Después, examinaremos las pugnas entre las autoridades y los ciudadanos, tanto en el espacio público como en el ciberespacio. En tercer lugar, profundizaremos en la creación de comunidades por parte de artistas, colaboradores y productores. Por último, nos preguntaremos si el arte urbano está apartándose de su carácter combativo y convirtiéndose en una mercancía.

## 2. Dimensión no-institucional del arte urbano

Tanto el grafiti como el arte urbano en general mantienen aún hoy un aura de sospecha en torno a ellos, aunque igualmente no son pocos los críticos de arte contemporáneo que

---

<sup>1</sup> HABERMAS, Jürgen, *Toward a Rational Society: Student Protest, Science, and Politics*, Boston: MA: USA, Beacon Press, 1970.

se atreven a calificarlos como las formas de arte más representativas de nuestro tiempo. El arte urbano se muestra a sus seguidores como directo, sencillo y abierto a todos, es decir, frente al aparente "eruditismo" que precisan algunas de las más reputadas galerías de arte moderno, el arte urbano parece en cambio comprensible por todos, al no requerir en principio de ninguna formación histórica o filosófica para poder ser valorado.

Según expresan Ernest Abel y Barbara Buckley, el arte urbano "*ilumina un área monótona, dando color a la insipidez de la ciudad, cuyos diseños animan las estériles junglas de cemento, por lo que son muchos los que consideran que se está mejorando su entorno urbano*"<sup>2</sup>. Destaca incluso por encima de otras disciplinas artísticas, alzándose como portavoz de valores y denuncias sociales, siendo esta una de las motivaciones principales por las que una parte de las sociedades con las que convive se sienten representadas por él, tanto en sus estilos y modalidades estéticas como en el contenido de sus mensajes.

No obstante, también es cierto que no son pocas las sociedades en donde el arte urbano es todavía asociado con la decadencia urbanística, la delincuencia juvenil, el vandalismo y con comunidades deprimidas. En cualquiera de estos casos, a gran escala se confunden aún los propios términos de "graffiti" o "arte urbano", pues ambos resultan todavía bastante ambiguos. Este desconocimiento e imprecisión de los términos se debe, por un lado, a su reciente desarrollo exponencial en la presente era y, por otro, a la vaguedad de los propios conceptos, ya que engloban estilos, disciplinas y técnicas bien diversas. Tanto es así que en una misma categoría se encasillan desde trenes cubiertos de pintura spray con siglas gigantescas a versos escritos con semillas de plantas como si de tinta verde se tratase, del fenómeno del *tagging*\* a los murales de calle, esculturas de mobiliario urbano, collage con desperdicios reciclados y simple publicidad promocional que se hace eco de estas mismas prácticas. Es por ello que, antes de continuar, consideramos pertinente una breve contextualización histórica y modal del propio género.

Tal y como señala Craig Castleman, la palabra graffiti, surgida del término latino *graffiare* que viene a significar "*rayar, rasgar o arañar*", se ha utilizado para describir una infinidad de inscripciones, dibujos y escrituras murales muy diversas. A nivel histórico, dentro de este mismo concepto se incluirían antecedentes tan dispares como las pinturas rupestres prehistóricas y la amplia variedad de mensajes políticos, sexuales y satíricos que han sido rayados, pintados o marcados en las paredes a lo largo de la historia<sup>3</sup>. Desde un punto de vista estético, podríamos enlazar esta primera definición y sus connotaciones con el efecto de extrañamiento de Brecht, el cual es también visible en los proyectos de comunidades online de los años 90, especialmente en Italia y Europa del Este<sup>4</sup>. Estas comunidades se veían a sí mismas reveladoras de funciones

<sup>2</sup> ABEL, Ernest L.; BUCKLEY, Barbara E., *The Handwriting on the Wall: Toward a Sociology and Psychology of Graffiti*, CT: USA, Greenwood, 1977, p. 139.

<sup>3</sup> CASTLEMAN, Craig, *Getting Up: Subway Graffiti in New York*, Cambridge: MA: USA, MIT Press, 1999.

<sup>4</sup> BOSMA, Josephine., *Nettitudes: Let's Talk Net Art*, Rotterdam, Nai Publishers, 2011.

alternativas de aquellas herramientas que utilizaban, más allá de sus usos tradicionales. Cornelia Solfrank traza un interesante paralelismo entre arte y "hackear":

Si examinamos más de cerca la expresión "hackear", descubriremos rápidamente que es una manera artística de manejar un computador. (...) El "hacking" tiene relación con las limitaciones, pero incluso más con las normas. (...) Lo único que en realidad hace el arte es romper con los patrones y hábitos de recepción. El arte debería dejar atrás las categorías y sistemas que utilizamos para vivir de forma directa. Todo el mundo tiene esos patrones y sistemas en la cabeza. Entonces llega el arte: aquello a lo que estamos acostumbrados se altera, y eso nos toma por sorpresa. Los patrones de recepción nuevos o inusuales ofrecen las mismas cosas desde contextos completamente distintos. De este modo, se cuestionan los sistemas de pensamiento<sup>5</sup>.

52

Desde sus inicios, las comunidades online han bebido de la "cultura hacker"<sup>6</sup>, en la cual encontramos paralelismos con los grupos de grafiteros en sus inicios.

Podríamos decir que el grafiti existe casi desde los inicios mismos de la humanidad. Como apuntábamos antes, algunos antecedentes tempranos de este tipo de arte pueden encontrarse en las pinturas rupestres, expresiones artísticas que incidían en los espacios compartidos por la comunidad, independientemente de su carácter público o sagrado. De igual modo, se han hallado restos de inscripciones marcadas en rocas y muros, tanto del antiguo Egipto como a lo largo de la historia del Imperio Romano. Tal y como señalan Bartholome y Snyder, los mensajes de los antiguos grafiti abordan temas desde los placeres de la comida hasta consejos sobre la práctica del amor y el sexo.

Aunque si bien las expresiones más recientes de grafiti poseen un carácter quizás más político, las investigaciones desarrolladas sobre el grafiti antiguo han revelado que, a menudo, eran simplemente mensajes de profundo carácter satírico y obsceno<sup>7</sup>. Este carácter contestatario es similar al de la cultura del Hip-Hop, al cual le reconocemos el valor estético y no-institucional de arte urbano siguiendo el análisis de Richard Shusterman sobre música rap y estéticas cotidianas. Citando a Emerson recomienda "*la literatura de los pobres, los sentimientos de los niños, la filosofía de la calle, el significado de la vida doméstica*"<sup>8</sup>.

Shusterman dirige nuestra atención hacia la dificultad de defender el arte folklórico tradicional frente a las artes nobles, ya que esta lucha tiene lugar en territorio del enemigo. Incluso los partidarios del arte popular tienden a conceder su pobreza estética y defenderlo solamente apelando a circunstancias mitigantes relacionadas con las necesidades sociales o los principios democráticos. Además, en general, consideramos las más famosas obras de arte noble al hablar sobre esta distinción<sup>9</sup>. En el ejercicio de

<sup>5</sup> SOLFRANK, Cornelia, 1977, disponible online en <http://artwarez.org/femext/> (Fecha de consulta: 20/05/2018).

<sup>6</sup> Véase LEVY, Stephen, *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*, London: UK, Penguin, 1984.

<sup>7</sup> Véase BARTHOLOME, Lynn, & SNYDER, Philippe, "Is it Philosophy or Pornography? Graffiti at the Dinosaur Bar-B-Que", *The Journal of American Culture*, Vol 27, 2004, pp. 86-98.

<sup>8</sup> SHUSTERMAN, Richard. "Form and Funk: The aesthetic challenge of popular art", *British Journal of Aesthetics*, 31 (3), 1991, pp. 203-213.

<sup>9</sup> *Ibidem*, p.210.

nuestras investigaciones hemos observado un desarrollo histórico similar al de los comienzos del grafiti en relación a los CMC, en cuanto a su historia y producción.

### 3. Comunidad, Identidad

Dejando a un lado estas primeras consideraciones históricas, lo que más nos interesaría sería precisar su consolidación como disciplina propia durante la modernidad. Saltaremos así hasta la efervescencia de los Estados Unidos en la segunda mitad del siglo XX para determinar este ámbito y temporalidad como la génesis de lo que conocemos hoy como graffiti. Este origen se dará en la ciudad de Filadelfia a mediados de los años 60, para extenderse años más tarde hasta la ciudad de Nueva York, tomado más bien como una simple tendencia que impulsaba a unas decenas de jóvenes a grabar apodos y siglas por el territorio de la metrópoli, con el único objetivo de marcar la mayor cantidad de lugares posibles, invadiendo el espacio público de igual manera que los movimientos de ocupación, incluso cuando sus intenciones son bien diferentes.

Si queremos entender los procesos que llevan a la formación de estas comunidades, primero necesitaremos profundizar en las razones por las que un individuo se siente impelido a expresarse de esta manera. El etiquetado y otros ejemplos de arte urbano podrían considerarse actos narrativos dirigidos a la construcción de una identidad personal integrada en una comunidad combativa, encontrando así paralelismos con la definición de las comunidades online.

La identidad individual es una construcción determinada por el entorno, un desarrollo relacionado con los grupos sociales a los cuales uno aspira a pertenecer o en los cuales se ve forzado a participar de alguna manera. No es posible definir una identidad fuera de un determinado grupo de afinidad (por proximidad o por oposición). Así, asumir una identidad es aceptar la historia que se genera en torno a ella. "*La invención de la categoría [social] (...) es un mecanismo de control, una nueva red de poder/conocimiento*"<sup>10</sup>. La gente asume distintas identidades que se relacionan con las múltiples identidades que forman parte del repertorio del individuo. Ciertas situaciones o entornos definen distintas identidades potenciales que los sujetos asumen y ponen en juego al encontrarse inmersos en dichos entornos<sup>11</sup>. En el caso del activismo, este comportamiento podría verse reflejado como oposición a un statu quo, incluso aunque no se comparta una misma ideología.

A este respecto, Jerome Bruner y David Kalmar señalan que la condición para formar una categoría de mi "Self" es el reconocimiento de la existencia del "Self" de otro<sup>12</sup> inserto en una comunidad de interpretación que aporta una estructura coherente, donde desplegar la multiplicidad de identidades que conviven en el individuo. "*Las narrativas*

<sup>10</sup> GIDDENS, Anthony, *La constitución de la sociedad. Bases para una teoría de la estructuración*, Buenos Aires, Amorrortu Editores, 1995, p.75.

<sup>11</sup> Véase GOFFMAN, Erving. *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, Buenos Aires, Amorrortu Editores, 2001.

<sup>12</sup> BRUNER, J.; KALMAR, D., "Narrative and Metanarrative in the Construction of Self", New York: Guilford, p. 312. En M. Ferrari, & R. J. Sternberg (Eds.), *Self-Awareness: Its Nature and Development*, 1998, pp. 308-331.

*del "Self" son elaboradas frente a la adversidad (...), en la forma de justificaciones ulteriores de una línea de acción (donde la probabilidad de resultados positivos parece posible) o en forma de excusas (donde no)"<sup>13</sup>.*

Siguiendo una línea parecida, Anthony Giddens sostiene que la actividad social tiene su origen en ciertas conexiones específicas entre el agente individual y los contextos sociales a través de los cuales un agente se desenvuelve en el curso de una vida cotidiana<sup>14</sup>. Por su parte, Jean Lave añade que los espacios culturalmente ordenados (como el hogar o la escuela) pueden ser significantes, y como tales son campos de acción para el aprendizaje de valores, relaciones simbólicas y expectativas<sup>15</sup>.

Desde hace algún tiempo, teóricos como Howard Rheingold o Derrick de Kerckhove han definido la emergencia de un nuevo tipo de comunidades cuyas comunicaciones se encuentran mediadas por herramientas de interacción no presencial de carácter digital. Licklider y Taylor (1968) ya plantearon una semblanza de estas comunidades como un conjunto de miembros separados geográficamente, a veces divididos en pequeñas facciones o incluso en causas individuales, pero cuyo nexo esencial reside en la existencia de algún interés común. Efectivamente, al generalizarse el acceso a las tecnologías denominadas CMC (Comunicación Mediada por Computador), sus usuarios comenzaron a concentrarse en torno a núcleos de afinidad que, a la larga, acabaron generando sus propias normas de comportamiento interno. Esta tendencia es similar a la que detectamos en otros tipos de comunidades, incluyendo a los grafiteros, donde el surgimiento de normas tácitas o, si se quiere entender como tal, una ética grafitera dispone reglas de cortesía tales como no "pisar" los contenidos ajenos con los propios. Este fenómeno queda sustentado también por teóricos sociales como Tilly y Della Porta en relación al carácter transnacional de los movimientos.

La particularidad de estas nuevas comunidades reside en que, frente a los canales de comunicación tradicionales, tales como la prensa, la televisión o la radio, que favorecían un flujo unidireccional de información en el cual el individuo sólo podía recibir información, en los nuevos medios podían generar y compartir nuevos contenidos. De esta forma, el antiguo acto de invasión del espacio público se convierte en una colonización de la red, donde pueden expresarse igualmente las ideas y reivindicaciones, pero sin el componente antisocial atribuido al arte urbano. Además, la propia estructura de estas comunidades, deslocalizada e independiente del espacio físico específico gracias a las telecomunicaciones, permitía una nueva modalidad de acceso expresivo, mucho menos restrictivo o jerarquizado. Así, la psicóloga Sara Kiesler sugiere que *"las comunicaciones mediadas por los ordenadores pueden derribar*

---

<sup>13</sup> *Ibidem*, p. 324.

<sup>14</sup> Véase GIDDENS, Anthony, *La constitución de la sociedad. Bases para una teoría de la estructuración*, Buenos Aires, Amorrortu Editores, 1995, p.75.

<sup>15</sup> LAVE, Jean, *La Cognición en la práctica*, Barcelona, Paidós, 1991, p. 195

*barreras jerárquicas y departamentales, los procedimientos estándar de operación y las normas de la organización"*<sup>16</sup>.

Protocolos como el Internet Relay Chat dotaban al individuo de mecanismos para "oponerse a la insularidad de los canales establecidos por camarillas de regulares que definen los criterios de pertenencia. Cualquier usuario de la IRC puede crear un nuevo canal y así tornarse en un chanop [administrador de un canal] en cualquier momento"<sup>17</sup>, estableciéndose así, en términos del psicólogo Eric Erikson, una "moratoria psicosocial", en el cual el individuo puede actuar sin enfrentarse de inmediato a las consecuencias derivadas de dichas acciones<sup>18</sup>. Se refuerza, gracias a las herramientas tecnológicas, una pulsión social preexistente que denota también la aparición de un nuevo tipo de sociedad descentralizada dibujada a partir del marchitamiento de los modelos nacionalistas, "sistemas acentrados, (...) en los que la comunicación se produce entre dos vecinos cualesquiera, en los que los tallos o canales no preexisten, en los que los individuos son todos intercambiables, definiéndose únicamente por un estado en un momento determinado, de tal manera que las operaciones locales se coordinan y que el resultado final global se sincroniza independientemente de una instancia central"<sup>19</sup>. Los grupos cooperativos de personas existen en un mundo competitivo porque reconocen que hay algo valioso que ganar sólo si se unen para buscar los bienes colectivos del grupo<sup>20</sup>.

#### **4. Lucha en el espacio público / Lucha en la red**

Otro aspecto relevante al evaluar los contenidos de movimientos artivistas online y offline está relacionado con la circulación de los mismos y quién puede acceder a su producción. Tanto el grafiti como las CMC son herramientas para la expresión de las comunidades, pero ambas cuentan con sus propias barreras de acceso: en el caso del espacio público serían las propias leyes sobre propiedad pública, y en la red serían los requisitos técnicos y las competencias propias del uso de los mismos. Tal y como ilustran los movimientos de arte urbano que tienen lugar en países como Brasil o Egipto, "se considera que el arte callejero y el grafiti son un medio vital de expresión para quienes no tienen voz. En el futuro, la forma de arte continuará evolucionando en todo el mundo, no solo en el ámbito comercial, sino también a ojos del público, ya que se vuelve más perceptivo a la forma de arte como un poderoso medio de expresión con la capacidad de instigar cambio"<sup>21</sup>. En concreto, la situación en la que encontramos el género tanto del graffiti como del Arte urbano en numerosas metrópolis africanas y sudamericanas en entornos de desarrollo, se define radicalmente diferente a lo que ocurre aún hoy en la mayoría de las capitales de los Estados Unidos y Europa. El

<sup>16</sup> Véase, KIESLER, Sara, "The Hidden Messages in Computer Networks". En: < <https://goo.gl/HYg7bb> > (Fecha de consulta: 14/03/2018)

<sup>17</sup> Véase, RHEINGOLD, Howard, *Multitudes Inteligentes: La Próxima Revolución Social*, Barcelona, Gedisa, 2004.

<sup>18</sup> Véase, ERIKSON, Erik. H., *Identity, youth and crisis*. NY: USA, W.W. Norton Company, 1968.

<sup>19</sup> DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix, *Rizoma*, Valencia, Editions de Minuit, 2010, p. 39.

<sup>20</sup> RHEINGOLD, Howard, *La Comunidad Virtual: Una Sociedad sin Fronteras*, Barcelona, Gedisa, 1996, p. 29.

<sup>21</sup> GLEATON, Kristina M., *Power to the People: Street Art as an Agency for Change*, MN: USA, University of Minnesota, 2012, p. 55.

impulso que moviliza a un sujeto en estos contextos sociales a dibujar un determinado elemento o mensaje en los muros de su ciudad, dista mucho de la simple egolatría o la autopromoción personal. Más bien se trataría de una imperiosa necesidad por dar visibilidad social a una determinada situación de desigualdad, frustración o injusticia política. Se establece así una distinción aparente en el empleo de estos medios en ciudades en desarrollo, el cual tiende a ser un modo de expresión social y rara vez encontraremos grafiteros ofuscados con la conquista y expansión territorial de sus llamativas etiquetas por la totalidad del espacio público.

En palabras de Nancy Macdonald, "*no nos damos cuenta de que los muros de la ciudad están llenos de drama social*"<sup>22</sup>, no somos capaces de ver los complejos mensajes que expresan las realidades vitales ajenas, las relaciones personales y las identidades de quienes plasmaron aquellas piezas. "*¿Y por qué debería importarnos? (...) Porque este drama, estos comentarios y la vibrante subcultura que subyace en ellos, tienen mucho que decirnos sobre la cultura en la que vivimos y de algunas de las personas que la comparten con nosotros*"<sup>23</sup>.

En los últimos años el interés que han despertado estas formas de expresión artísticas como herramientas de empoderamiento y expresión social ha resultado muy significativo. Sin embargo, creemos necesario el recalcar la distinción entre las propuestas de arte urbano y grafiti que vienen cargadas con significantes sociales, expresivos o políticos y aquellas otras que son en sí mismas simples manifestaciones de autopromoción egocéntrica.

Asimismo, no debemos caer en el error de considerar que cualquier agrupación es necesariamente una comunidad. Eric Hobsbawm señaló que "*nunca se utilizó la palabra 'comunidad' de forma más indiscriminada y vacía que en las décadas en las que se hizo difícil encontrar en la vida real comunidades en sentido sociológico*"<sup>24</sup>. El poder de construcción de una comunidad proviene de los contenidos que los participantes crean y usan conjuntamente de modo informal cuando ayudan a otros a resolver sus problemas, de uno a uno o de muchos a muchos<sup>25</sup>. Es en la red de relaciones humanas y en la implicación del individuo para la elaboración y mantenimiento de una ética normativa propia, donde se encuentra el potencial de cambio cultural y político. Sin una vocación constructiva por parte de los miembros no es posible la existencia de la comunidad.

Las tres décadas posteriores al final de la Segunda Guerra Mundial, nos permiten detectar una alta aceleración de los procesos sociales creativos que han reconfigurado el paisaje urbano en las principales capitales occidentales. Será así que en julio de 1971 el New York Times publique un artículo en el que se hace referencia a un supuesto chico de unos 17 años apodado *Taki 183*, uno de los primeros grafiteros en hacerse

---

<sup>22</sup> MACDONALD, Nancy, *The Graffiti Subculture: Youth, Masculinity and Identity in London and New York*, Basingstoke: UK, Palgrave Macmillan, 2002.

<sup>23</sup> *Ibidem*.

<sup>24</sup> HOBBSAWM, Eric J. E., *The Age of Extremes: the short twentieth century, 1914-1991*, Great Britain, Penguin, 1994, p. 428.

<sup>25</sup> RHEINGOLD, Howard, *La Comunidad Virtual: Una Sociedad sin Fronteras*, Barcelona, Gedisa, 1996.



socialmente notorio al etiquetar su apodo en numerosas calles de los cinco condados de la ciudad de Nueva York. Para desenmascarar la identidad real de este joven, el artículo cita a Floyd Holoway, un patrullero de la Autoridad de Tránsito de Nueva York, quien explica que durante los últimos meses había "*atrapado a varios adolescentes de todas partes de la ciudad, de todas las razas y clases económicas*"<sup>26</sup>, escribiendo y haciéndose pasar por la identidad del propio *Taki 183*. La concepción del grafiti como fuente de la decadencia urbanística es un fenómeno puramente occidental, debido a estas asociaciones primigenias del medio con lo delictivo, la marginalidad y la autopromoción social. No resulta tan clara esta asociación de conceptos para el resto del globo pues el arte urbano, y especialmente el grafiti, es entendido globalmente como un medio para empoderar y dar voz a ciertos movimientos que buscan una serie de cambios sociales, cuya vocación entronca también con la trayectoria iniciada por otros agentes transnacionales no gubernamentales, surgidos a mediados del siglo XIX a partir de la asociación espontánea de individuos repartidos por el mundo que consideraban necesario unir sus fuerzas para resolver cuestiones de importancia e interés general. Este caldo de cultivo en el que el individuo se organiza libremente con otros en aras del progreso, por local o limitado que sea, también dejará su huella en el desarrollo de las primeras comunidades de usuarios en red, lo cual entronca con otro de los pilares de nuestra argumentación.

Taki 183 simplemente utilizaba una etiqueta, pero en casos como el de Banksy, en el que se comercia con los contenidos, ¿debemos entender sus performances y grafitis como "*incitadores*" a la acción social? Consideramos que los artistas urbanos actuales están siendo empujados hacia una serie de intersecciones en donde confluyen multitud de factores provenientes del ámbito institucional y mercantil, en un marco social propio de la era digital neoliberal, colocando al propio arte urbano en una posición muy crítica respecto a su capacidad de expresividad social e identidad contestataria. Pues si bien es cierto que desde la última década en algunas ciudades, e incluso desde el mercado, se valora al arte urbano como una forma de expresión social, siempre y cuando se someta a unos ciertos límites y formatos muy concretos, tal y como menciona Gregory Snyder, las eventuales reacciones positivas de ciertas comunidades hacia el arte urbano no pueden todavía extenderse hacia la percepción y reacción de la mayor parte de ayuntamientos y autoridades de las grandes ciudades<sup>27</sup>.

Esta forma de expresión puede ser entendida como un acto de insubordinación, como una forma de exteriorización social de una disconformidad, la cual no hace sino despertar la sospecha, la turbación o la desconfianza en los responsables públicos. Tal y como señalaría Noam Chomsky: "*Cuando las personas en el poder creen algo firmemente, vale la pena prestarles atención. Considero que ellos creen que no se debe desarrollar un arte popular subversivo en el que las personas participen. En realidad, considero que esa es una de las principales razones para destruir el grafiti en el metro*

<sup>26</sup> "‘Taki 183’ Spawns Pen Pals", *New York Times*, NY. 21/07/1971, p. 37.

<sup>27</sup> SNYDER, Gregory J., *Graffiti Lives: Beyond the Tag in New York's Urban Underground*, NY: USA, New York University Press, 2009.

de Nueva York"<sup>28</sup>. En el seno del arte urbano existe un aspecto profundamente contestatario e incómodo para la regulación del propio espacio público que supone un grave conflicto entre dos de los grandes principios de las democracias occidentales: por un lado, el derecho a la propiedad privada, y por otro, el derecho a la libertad de expresión.

Encontramos ejemplos de esta misma situación en algunos mundos virtuales, en los que un grupo de presión específico se apropia de un espacio compartido para reclamar lo que ellos consideran un derecho negado por los poderes administrativos. En 2005, una ciudad del videojuego World of Warcraft fue tomada por un numeroso grupo de usuarios en lo que se denominó "*Gnome Tea Party*" (en referencia al "*Boston Tea Party*" de 1773). Los manifestantes recorrieron las calles desnudos pidiendo que se equilibraran algunas propiedades de la clase a la que pertenecían sus personajes. Los administradores del sistema cerraron las cuentas de estos usuarios, dando así fin a la concentración en una demostración de poder desproporcionada<sup>29</sup>. Existen casos similares documentados en otros juegos de rol multijugador masivos, tales como el asesinato del avatar del creador de "*Ultima Online*", que generó una respuesta exagerada hacia todos los jugadores que se encontraban en esa área<sup>30</sup>.

La pertenencia a una comunidad online específica supone no sólo asumir el conjunto de reglas de autorregulación socialmente establecidas, sino también aquellas impuestas por el mismo diseño del sistema. En los espacios digitales sólo puede hacerse aquello que su diseñador haya permitido, pues el abanico de acciones disponible está delimitado por las secuencias operativas definidas originariamente en su programación. Existen numerosos experimentos en los que se trata de empoderar a los usuarios permitiéndoles crear y compartir sus propios contenidos, incluso cambiando el código original del sistema. MUDs (Multi-User Domains) como TinyMUD, creado por James Aspnes<sup>31</sup> o, desde un punto de vista más técnico, el propio movimiento de Software Libre en sus múltiples vertientes ha cambiado la forma en que los usuarios se relacionan con el diseño de sistemas.

Sin embargo, los usuarios pueden encontrar formas de adaptarse a los sistemas sin renunciar a su propia idiosincrasia. Movimientos como el de los "*pacifist runners*", que despliegan un conjunto de estrategias muy refinadas para evitar determinadas características de los mundos virtuales que ellos consideran negativas (especialmente, en el caso de los videojuegos, el matar a otros personajes), han ganado cierta notoriedad mediática en los últimos tiempos, y muchos desarrolladores comerciales han avalado

---

<sup>28</sup> CHOMSKY, N., *What Kind of Creatures Are We?* Cambridge, MA: USA, MIT Press, 2013, p. 44.

<sup>29</sup> Véase, SICART, M., "Una próspera revuelta en las tierras de World of Warcraft". En BAKER, B. *et al.*, *10 Videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea*, Madrid, Errata Naturae, 2012, pp. 185-202.

<sup>30</sup> Véase, KING, B., "Make love, not war games". En: < <https://goo.gl/V5yCLW> > (Fecha de consulta: 14/03/2018).

<sup>31</sup> Véase, BARTLE, Richard, "Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suit MUDs". En: < <https://goo.gl/cgekBU> > (Fecha de consulta: 27-02-2018).

dichas pretensiones incluyendo en sus productos recompensas específicas para esta clase de usuarios.

Pese a que este empoderamiento de los usuarios no afecta directamente al desarrollo social, demuestra claramente la existencia de un cierto rechazo a la idea de control institucional más allá del control social, así como una vocación por la movilización popular a través de cualquier medio disponible.

En el contexto del arte urbano la lucha contra el principio de propiedad privada está directamente asociada a la expresión libre de las comunidades. Los artistas del grafiti desafían la idea de la propiedad privada de los espacios urbanos que configuran la ciudad actual, empleando para difundir sus mensajes de denuncia social los propios muros que los delimitan, siendo este uno de los principales factores por los que, tras sus primeras décadas de expansión urbana, tanto el grafiti como el arte urbano en general, acabaron atrincherándose en las periferias físicas y culturales de las grandes metrópolis del globo.

Con protestas por el derecho ciudadano como mayo del 68, inspirado los escritos de Henri Lefebvre o la Internacional Situacionista y la Sociedad del Espectáculo de Guy Debord, se gestó una nueva ola de movimientos sociales relacionados con las consecuencias de las políticas neoliberalistas en diversos países, desde Seattle en 1999 hasta los movimientos de ocupación desarrollados desde 2010, en los que se denuncia la privatización del espacio público o la necesidad de proteger el derecho al acceso a internet, con concentraciones en contra de la Ley HADOPI en Francia, el Stop Online Piracy Act en los EE.UU., así como numerosos casos de censura. En las calles se formaron grupos como Reclaim The Streets (RTS), colectivos de defensa de la propiedad comunitaria de los espacios públicos opuestos a la dominación corporativa de la globalización, cuyas acciones incluían el bloqueo de calles y autopistas. Estos grupos contaron con sus equivalentes en internet, con movimientos activistas como el Electronic Disturbance Theater (EDT) y sus ataques a las páginas web del gobierno mejicano.

El Hackeo es también otro ejemplo de experiencia estética, como performance o como acto creativo. Ejemplo de ello podría ser el Grupo RedHack, que accedió a las pantallas de los autobuses públicos de Estambul para cambiar el mensaje "*Siguiente Estación*" por el de "*No hay siguiente estación, continúe*", una clara alusión al eslogan del partido en el gobierno (APK), "*No pare, continúe*", que indicaba que la resistencia seguía en activo<sup>32</sup>. Podemos citar otros ejemplos dentro de este mismo área que también ofrecerían una perspectiva positiva de estas herramientas: el apoyo esporádico a causas dispares organizado a través de medios de internet y redes sociales como la sentada virtual de protesta organizada a través de Google Maps que reunió a miles de personas

---

<sup>32</sup> "İETT hacklendi: Durak yok, yola devam!". En: < <https://goo.gl/1oxUKJ> > (Fecha de consulta: 04/02/2018).

en la plaza Taksim en 2011<sup>33</sup>, las convocatorias en espacios reales organizadas gracias a estos mismos procedimientos, o incluso manifestaciones integradas por individuos desde diversos lugares proyectadas sobre una localización real específica, como la concentración frente al Congreso de los Diputados de Madrid ("Manifestación de hologramas", 2015).

No obstante, en relación con la vertiente puramente institucional de los movimientos sociales en el ámbito digital, flagrantes abusos institucionales de estas mismas herramientas con fines de control, vigilancia y manipulación social, nos recuerdan que si el beneficio o poder derivado de explotar las vulnerabilidades de estos medios para fines menos filantrópicos se une a la dificultad para detectar a sus causantes debido a las propias características técnicas de una red, ninguna ley podrá proteger adecuadamente a los ciudadanos<sup>34</sup>. Además, ejemplos tristemente notorios de cyber-bullying, acoso o violencia ejercidos por masas organizadas bajo los mismos preceptos que hemos calificado en términos tan positivos nos recuerdan que ni siquiera se puede confiar en que todos los individuos de una sociedad deseen o sean capaces de asumir esta clase de desarrollo social. *"Uno no tiene que ser cívico, capaz de comunicarse con coherencia, ni saber de lo que se habla para expresarse ante los demás"*<sup>35</sup>.

##### **5. Mercancía: ¿Antes marginado, ahora institucionalizado?**

Por otro lado, se ha constituido una dinámica propia de promoción, completamente al margen de los circuitos culturales convencionales, las políticas institucionales urbanas o las posibilidades lucrativas del mercado del arte, y en este momento nos encontramos con un amplio despliegue de medios y sistemas para la absorción cultural de las versiones menos problemáticas del arte que surge de las calles. No todos consideran perjudicial esta fagotización o integración cultural del género por parte del sistema de las industrias culturales internacionales. Así, Kristina Marie Gleaton afirma que *"si bien muchos pueden argumentar que esta integración de la forma de arte (urbano) debilita su mensaje, creo que la comercialización de la forma de arte (urbano) ha contribuido a su poder. Sin el reconocimiento del grafiti americano y el arte callejero por parte del mundo del arte y sus galerías a principios de los años 80, es posible que el fenómeno no se hubiera extendido por todo el mundo con el mismo efecto"*<sup>36</sup>. Por su carácter algo menos contestatario, estigmatizado e indómito y más exhibible, vendible y domesticable, los nuevos formatos de arte urbano están siendo muy útiles a una nueva reconfiguración del poder cultural, y es, por este mismo proceso actual, que la hipótesis que nuestro estudio pretende poner de relieve el surgimiento y configuración de un nuevo espacio, propicio para la libertad expresiva de las comunidades.

---

<sup>33</sup> YOUNG, M., "The Face of Urban Renewal and Preservation in Istanbul". En: <  
<https://untappedcities.com/2011/04/25/the-face-of-urban-renewal-and-preservation-in-istanbul/>

<sup>34</sup> RHEINGOLD, Howard, *La Comunidad Virtual: Una Sociedad sin Fronteras*, Barcelona, Gedisa, 1996, p. 369.

<sup>35</sup> RHEINGOLD, Howard, *Multitudes Inteligentes: La Próxima Revolución Social*, Barcelona, Gedisa, 2004, p. 147.

<sup>36</sup> GLEATON, Kristina M., *Power to the People: Street Art as an Agency for Change*, MN: USA, University of Minnesota, 2012, p. 56.

La presente modulación del arte urbano como una mercancía de éxito dentro de las industrias culturales es uno de los factores que ha provocado una corriente de atención y gusto por la promoción cultural de un arte de bajo coste, tosco y de fácil lectura. Estos condicionantes se unen al fenómeno de exaltación turístico-cultural como motor económico de las periferias urbanas a modo de recreaciones temáticas del simulacro de la contracultura, por lo que actualmente sucede que se impele a los artistas a moverse exclusivamente dentro de los límites y formatos establecidos por las corrientes de moda, tal y como ya sucedió previamente en otras esferas más convencionales del arte actual. Con los años, el grafiti ha evolucionado tanto en estilo y forma como en propósito, tanto es así que Gleaton llega incluso afirmar que *"ya no se trata solo de etiquetar un nombre, sino que el arte callejero es principalmente sobre el activismo urbano. Lejos de carecer de significado, el punto y el propósito del arte callejero es representativo de nuestro deseo de comunicarnos y expresarnos. Mientras que los artistas tienen motivaciones variadas detrás de lo que impulsa su trabajo, el arte callejero tiende a transmitir mensajes poderosos y rebeldes dirigidos hacia el activismo"*<sup>37</sup>.

El experto en arte contemporáneo, comisario y crítico de arte Allan Schwartzman afirma que, a diferencia de los artistas plásticos contemporáneos, la mayoría de los creadores de arte urbano no tienen la intención de cambiar la forma en que definimos el arte hoy, sino que intentan cuestionar el entorno existente con su propio lenguaje<sup>38</sup>. Y es precisamente desde esta premisa que afrontamos la posibilidad de una traslación de este cuestionamiento del espacio libre de expresión pública hacia territorios algo más lejanos respecto a las operaciones mercantiles, inmobiliarias y especulativas subyugantes de enajenación y comercialización del arte actual.

Lo que comenzó con una simple etiqueta denotativa de un nombre propio o apodo, se ha convertido en un fenómeno global en red que pretende transmitir un mensaje no censurado contestatario y realmente libre. Así Eva Figueras y Pilar Rosado indican que:

Si tenemos en cuenta las múltiples "calles" de navegación en el ciberespacio, en ese intangible al que podemos acceder conectándonos en red desde un simple smartphone, comprendemos que el grafiti animado es un paso más hacia la democratización y globalización del arte urbano (...) El público de los grafiti animados son los 'transeúntes virtuales', que pueden navegar en calles a cualquier momento del día sin limitaciones territoriales, atmosféricas o temporales<sup>39</sup>.

## 6. Conclusiones

El arte urbano expresado en los espacios públicos digitales actúa como un reflejo de nuestra propia existencia y presencia online, continúa empleando modos y mensajes directos en el que todos podemos sentirnos estrechamente identificados. Resulta cuanto menos irónico el hecho de que un género artístico que, como hemos visto, presenta sus

---

<sup>37</sup> *Ibidem*, p. 54.

<sup>38</sup> Véase, SCHWARTZMAN, Allan, *Street Art*, NY: USA, Doubleday & Co, 1985.

<sup>39</sup> FIGUERAS, Eva; ROSADO, Pilar, *Street Art en acción: del grafiti artesanal al soporte digital*, II Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales: ANIAV, 2015, p. 7.

orígenes y sentido histórico en los espacios públicos físicos, pueda ir transformando sus modos, formas e incluso emplazamientos hacia los espacios digitales propios de nuestro tiempo, obligándonos igualmente a prestar atención a las pantallas gráficas de expresión artística y subversión que nos impelan a detenernos para repensar sobre nuestros entornos digitales y dotar de nuevos significados a aquellas nuevas realidades que nos rodean. El resultado de este caldo de cultivo, en palabras de Derrick de Kerckhove, es que *"los procesos de información y la organización social que nacen de ella están conectados y son individuales al mismo tiempo. (...) Y desde el momento en que se organizaron en redes, lo conectado se volvió una alternativa a lo individual y a lo colectivo"*<sup>40</sup>. La autorregulación, la separación en el espacio y la capacidad de volver a empezar de cero si fuera necesario, permiten a los grupos tomar decisiones más audaces por estas vías de lo que lo harían cara a cara.

Además, pese a la aparente institucionalización de los productos del activismo, con su inclusión en museos y mercados de masas, parece que su alcance mediático y constructivo se ha proyectado hasta cotas globales sin precedentes. Las redes digitales proveen de unos mecanismos que favorecen la expresividad propia del arte urbano de maneras nunca antes vistas. Diversas manifestaciones sociales mediadas por las CMC nos demuestran que los nuevos medios han amplificado el potencial comunicativo y combativo del activismo tradicional en todas sus vertientes. No obstante, las acciones iniciadas en este nuevo espacio no siempre han de tener las características positivas que potencialmente se le atribuyen. De igual modo que no toda acción sobre el espacio público busca necesariamente el bien común, no todas estas manifestaciones tienen fundamentos constructivos. Es en función de la existencia de una comunidad crítica que podemos justificar las funciones expresivas sociales del activismo.

Según Mark Pesce, los nuevos medios son la tecnología más potente para el control de la mente desde el advenimiento de la cultura humana, y por ello debemos hacer lo posible por construir un ciberespacio vivogénico que soporte al individuo y a la comunidad, en el que cada persona pueda ampliar su potencial compromiso, libre de influencias patógenas<sup>41</sup>.



---

<sup>40</sup> DE KERCKHOVE, Derrick, *Inteligencias en Conexión*, Barcelona, Gedisa, 1999.

<sup>41</sup> *Ibidem*, p. 87.

## Bibliografía

- ABEL, E.; BUCKLEY, B., *The Handwriting on the Wall: Toward a Sociology and Psychology of Graffiti*, CT: USA, Greenwood, 1977.
- BARTHOLOME, L.; SNYDER, P., “Is it Philosophy or Pornography? Graffiti at the Dinosaur Bar-B-Que”, *The Journal of American Culture*, Vol 27, 2004, pp. 86-98.
- BARTLE, R., “Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suit MUDs”. En: <<https://goo.gl/cgekBU>> (Fecha de consulta: 27-02-2018).
- BAUMGÄRTEL, T., “Hackers are Artists - and Some Artists are Hackers”. En: <<https://goo.gl/nUQ2jV>> (Fecha de consulta: 12-03-2018).
- BOSMA, J., *Nettitudes: Let's Talk Net Art*, Rotterdam, Nai Publishers, 2011.
- BRUNER, J.; KALMAR, D., “Narrative and Metanarrative in the Construction of Self”, New York: Guilford. En M. Ferrari, & R. J. Sternberg (Eds.), *Self-Awareness: Its Nature and Development*, 1998, pp. 308-331.
- CASTELLS, M., *Networks of Outrage and Hope: Social Movements in the Internet Age*, Cambridge:UK, Malden:MA:USA, Polity Press, 2012.
- CASTLEMAN, C., *Getting Up: Subway Graffiti in New York*, Cambridge:MA:USA, MIT Press, 1999.
- CHOMSKY, N., *What Kind of Creatures Are We?* Cambridge, MA: USA, MIT Press, 2013.
- DE KERCKHOVE, D., *Inteligencias en Conexión*, Barcelona, Gedisa, 1999.
- DELEUZE, G., & GUATTARI, F., *Rizoma*, Valencia, Editions de Minuit, 2010.
- DELLA PORTA, D., & DIANI, M., *Social movements: an introduction*, Malden: MA: USA, Blackwell, 1999.
- EMERSON, R., *A Critical Edition of the Major Works*, Oxford: UK, Oxford University Press, 1990.
- ERIKSON, E. H., *Identity, youth and crisis*. NY: USA, W.W. Norton Company, 1968.
- FIGUERAS, E.; ROSADO, P., *Street Art en acción: del graffiti artesanal al soporte digital*, II Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales: ANIAV, 2015.
- GAUT, B.; MCIVER LOPES, D. (Eds.), *Routledge Companion to Aesthetics, 3rd edition*, London, Routledge, 2013.
- GEE, J. P., *What video games have to teach us about learning and literacy*, New York: USA, Palgrave Macmillan, 2004.
- GIDDENS, A., *La constitución de la sociedad. Bases para una teoría de la estructuración*, Buenos Aires, Amorrortu Editores, 1995.
- GLEATON, K. M., *Power to the People: Street Art as an Agency for Change*, MN: USA, University of Minnesota, 2012.
- GOFFMAN, E., *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, Buenos Aires, Amorrortu Editores, 2001.
- HABERMAS, J., *Toward a Rational Society: Student Protest, Science, and Politics*, Boston: MA: USA, Beacon Press, 1970.
- “İETT hacklendi: Durak yok, yola devam!”. En: <<https://goo.gl/1oxUKJ>> (Fecha de consulta: 04/02/2018)
- KIESLER, S., “The Hidden Messages in Computer Networks”. En: <<https://goo.gl/HYg7bb>> (Fecha de consulta: 14/03/2018)
- KING, B., “Make love, not war games”. En: <<https://goo.gl/V5yCLW>> (Fecha de consulta: 14/03/2018).
- LAVE, J., *La Cognición en la práctica*, Barcelona, Paidós, 1991.
- LEVY, S., *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*, London, Penguin, 1984.
- LICKLIDER, J.C.; TAYLOR, R. “The Computer as a Communication Device”. En: <<https://goo.gl/31wvnZ>> (Fecha de consulta: 14/03/2018)
- MACDONALD, N., *The Graffiti Subculture: Youth, Masculinity and Identity in London and New York*, Basingstoke:UK, Palgrave Macmillan, 2002.
- “Manifestación de hologramas en Madrid contra la Ley de Seguridad Ciudadana”. En: <<https://goo.gl/EV9FJU>> (Fecha de consulta: 11/02/2018)

- RHEINGOLD, H., *La Comunidad Virtual: Una Sociedad sin Fronteras*, Barcelona, Gedisa, 1996.
- RHEINGOLD, H., *Multitudes Inteligentes: La Próxima Revolución Social*, Barcelona, Gedisa, 2004.
- SCHWARTZMAN, A., *Street Art*, NY: USA, Doubleday & Co, 1985.
- SHUSTERMAN, R., “Form and Funk: The aesthetic challenge of popular art”, *British Journal of Aesthetics*, 31 (3), 1991, pp. 203-213.
- SICART, M., “Una próspera revuelta en las tierras de World of Warcraft”, en BAKER, B. *et al.*, *10 Videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea*, Madrid, Errata Naturae, 2012, 185-202.
- SNYDER, G. J., *Graffiti Lives: Beyond the Tag in New York's Urban Underground*, NY: USA, New York University Press, 2009.
- “Taki 183' Spawns Pen Pals”, *New York Times*, 21/07/1971, 37.
- TILLY, C., *Social Movements, 1768–2004*, Boulder: CO: USA, Paradigm Publishers, 2004.
- YOUNG, M., “The Face of Urban Renewal and Preservation in Istanbul”. En: <  
<https://untappedcities.com/2011/04/25/the-face-of-urban-renewal-and-preservation-in-istanbul/> istanbul/istanbul/ <https://goo.gl/qfBKxx> > (Fecha de consulta: 08/02/2018)

---

**Cómo citar este artículo:**

Alonso Martínez, D., Navazo Ostúa, P. y Oklay, T. (2018). Paralelismos entre el arte urbano y el activismo online: comparación de aspectos artísticos, comunitarios y comerciales. *ASRI. Arte y Sociedad. Revista de Investigación*, (15), 49-64.

---