

El arte paraficcional de UBERMORGEN

Mei-Hsin Chen

Universidad de Navarra (España)

El arte paraficcional de UBERMORGEN

The parafictional art of ÜBERMORGEN

Mei-Hsin Chen

Universidad de Navarra (España)

mchen@unav.es

Fecha de recepción: 6 de octubre de 2020

Fecha de aceptación: 11 de junio de 2021

Resumen

El objetivo de este artículo es analizar el entorno que ha facilitado la evolución de la paraficción como tendencia, llevándola a ocupar una posición significativa en el arte contemporáneo actual, y en particular en el del siglo XXI. El texto examina cómo las circunstancias sociales y políticas, junto con un extenso desarrollo tecnológico a escala mundial, han generado un impacto drástico en nuestra percepción de la verdad, propiciando una atmósfera adecuada para artistas como el dúo UBERMORGEN. El trabajo de este dúo ejemplifica cómo estos creadores utilizan prácticas paraficcionales con el fin de examinar la posverdad contemporánea y cuestionar las noticias falsas, para lo cual emplean estrategias radicales de medios sociales y métodos no convencionales, como la alucinación consensual.

Palabras clave: UBERMORGEN; Paraficción; Arte paraficcional; *Truthiness*; Alucinación consensual.

Abstract

The objective of this article is to analyze the environment that has facilitated the evolution of parafiction as a trend, leading it to occupy a significant position in current contemporary art, in particular that of the 21st century. The text examines how social and political circumstance coupled with burgeoning technological developments on a global scale have had a dramatic impact on our perceptions of truth, creating an atmosphere in which artists such as the Übermorgen duo have flourished. The work of this duo exemplifies how these creators use parafictional practices to examine contemporary post truth and question fake news by employing extreme social media strategies and unconventional means such as consensual hallucination.

Keywords: ÜBERMORGEN; Parafiction; Parafictional Art; *Truthiness*; Consensual hallucination.

1. INTRODUCCIÓN

Este artículo examina los factores principales que han convertido la paraficción en una de las importantes estrategias creativas en el arte del siglo XXI. A lo largo de nuestro estudio procuramos mostrar cómo la situación sociopolítica de las tres últimas décadas se ha combinado con el desarrollo de la infraestructura tecnológica a escala mundial y ha repercutido en el entendimiento actual de la verdad.

En 1998, Larry Page y Sergey Brin abrieron su primera oficina de Google Inc. (Brandt, 2011), al tiempo que el Noveno Simposio Internacional de Artes Electrónicas tenía a la Revolución y el Terror como temas principales del congreso, que aparecieron como premonitorios para los avances tecnológicos que traerían Internet y el nuevo milenio (ISEA98, 1998a; 1998b). Dos décadas después, el 2018 fue un año repleto de polaridades, desigualdades e inestabilidad, situaciones que aún perduran hoy. Estos sucesos de índole tecnológica, artística y sociopolítica favorecieron un aumento del número de artistas interesados en usar las estrategias paraficcionales en esta era de la posverdad, que se caracteriza sobre todo por la difusión de falsas noticias en los medios de comunicación. La existencia de las paraficciones tiene su origen en la experiencia de un mundo fluctuante e inseguro, que genera brechas y diferencias en la percepción humana. La denominada UBERMORGEN, representada por los artistas Liz Haas, conocida como Lizvlx, y Hans Bernhard, presenta un modelo de práctica paraficcional y de experiencia de vivir en los estados de flujo.

2. DEFINICIÓN DE LA PARAFICCIÓN

La paraficción es un término que utiliza la historiadora del arte Carrie Lamber-Beatty para definir un género emergente de obras de arte que juega con la superposición entre la realidad y la ficción, es decir: una ficción que se experimenta como un hecho real (2009, p. 54). Lamber-Beatty argumenta que la ficción histórica de la tradición literaria comienza con hechos, pero crea mundos falsos. En este caso, queda claro cómo la ficción diverge de los hechos, mientras que las paraficciones afectan e interactúan con la realidad (Lamber-Beatty, 2009). Lo considerable de la paraficción es la pragmática de la confianza y el posible desprecio por los hechos probados, lo que lleva a experimentar estas prácticas como un hecho.

Las paraficciones son principalmente engañosas y tienen el objetivo de confundir al público a través de su construcción de la verdad. En otras palabras, las paraficciones son *truthiness*, término que acuñó Stephen Colbert (2005) para referirse a una verdad que no se mide por la evidencia, la lógica, la razón o por hechos, sino por la convicción y los sentimientos de sus creyentes (Steinberg, 2005). Colbert destaca, además, la cualidad emocional y egocéntrica de ese vocablo *truthiness* (Zimmer, 2010). Por otro lado, Harry Gordon Frankfurt defiende que la palabra *truthiness* está desconectada de una preocupación sincera por la verdad (Harry Gordon, 2005, p. 5).

En general, las paraficciones no se interesan en si el engaño existe o no, puesto que mediante el acto de examinar o experimentar una realidad alternativa, esa realidad se convierte en una mera posibilidad. Y la verosimilitud de una paraficción es importante, tal como el título del ensayo de Lambert-Beatty sugiere (2009, p. 66): la verosimilitud no solo revela el consenso sobre cómo son las cosas, sino que puede hacer que una nueva realidad sea sensible y razonable, o que sea accesible tanto para el sentimiento como para la razón.

El arte paraficcional existe en la escena sociocultural y sociopolítica desde finales del siglo XX y se convirtió en un modo de práctica popular alrededor del 2003 (Lambert-Beatty, 2009). Como observa Claire Bishop (2012, p. 3), tal género artístico no es nuevo en la historia del arte; sin embargo, sí ha habido un aumento de estas formas de práctica en tiempos de cambio social, entre ellos el arte participativo, que Bishop define como un compromiso artístico con la participación y colaboración que posicionan al público implicado en el rol de coproductor, medio y material principal de la misma obra artística (2012, pp. 122-126). Tal arte participativo interactúa con el término de paraficción, que incorpora conceptos tradicionalmente asociados con el teatro y la *performance*. Bishop además alude a que la invención de la Red Informática Mundial en 1989, combinada con el tercer giro social derivado de la caída del Muro de Berlín, abre en consecuencia la posibilidad de que florezcan las paraficciones (2012, pp. 163-191). Si bien los muros reales, metafóricos y simbólicos se derribaron, las nuevas fronteras imprevistas de lo virtual condujeron a brechas tanto en la percepción como en los espacios en los que lo paraficcional ha podido prosperar.

Ahora bien, desde que Lambert-Beatty publicó su artículo “Make-Believe: Parafiction and Plausibility” (2009) hasta hoy ha pasado más de una década. Durante este período han avanzado considerablemente las nuevas tecnologías y sus infraestructuras; además, los contextos sociales, políticos y culturales han variado de alguna manera. Como consecuencia, estos avances y vicisitudes han contribuido al arranque de nuevos fenómenos de paraficción. Por esta razón, es sumamente importante seguir desarrollando su investigación inicial e incorporando los nuevos conocimientos y estudios.

3. CONTEXTOS

3.1. Contexto sociopolítico

Durante los últimos diez años, la antipolítica, junto con otras ideologías divergentes y opuestas, favorecida por las cámaras de eco, han resultado en el desarrollo de un espectro político polarizado e inusual (Thi Nguyen, 2018). La elección del cuadragésimo quinto presidente de los Estados Unidos y la votación británica del Brexit en 2016 han llegado, discutiblemente, a encapsular la antipolítica y el rechazo de los principales medios de comunicación. Algunos incluso afirman que estamos

viviendo en una era posdemocrática. La frustración con la compleja naturaleza de los sucesos contemporáneos y con su mediación ha conducido a la búsqueda de resultados alternativos o a evitar problemas complejos. El documentalista británico Adam Curtis explica que tal fenómeno se debe a la combinación de dos conceptos, “¡Dios mío!” (UKNewsMediaBlog, 2009; Adam Curtis Documentary, 2016a) e “hipernormalización” (Adam Curtis Documentary, 2016b). Con estos documentales, Curtis expresa que el público se siente abrumado y se ha vuelto insensible ante las noticias angustiosas que ve en los medios visuales. Como público, nos sentimos abrumados porque vemos ingentes cantidades de contenido deprimente sin una narrativa clara, lo cual nos hace sentirnos impotentes y creer que la única respuesta posible es exclamar “¡Dios mío!”.

El concepto de “¡Dios mío!” que formuló Curtis culminó en su documental *HyperNormalisation* (Adam Curtis Documentary, 2016b), que considera que actualmente elegimos vivir en una versión simplista del mundo (Speed, 2016). Curtis culpó de esta situación a la falta de cambios sinceros y sustanciales, así como a las acciones falsas o corruptas de quienes están en el poder (Reviriego, 2017). Debido al sentimiento de impotencia ante esa situación, nos escapamos del mundo real y optamos por aceptar una versión de la sociedad carente de la verdad racional y objetiva. Curtis adoptó el término hipernormalización, que previamente había empleado Alexei Yurchak (2005, pp. 1-34) al examinar cuántos ciudadanos rusos no vieron venir la caída de la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas porque el gobierno empleó la estrategia de la gestión de la percepción en los años 70 y 80. La implementación de esta estrategia fue clave del éxito de la URSS, que logró a alejar a su pueblo de las complejidades del mundo real, camuflando la realidad escalofriante en algo insignificante. Cualquier realidad que difería de la ideología soviética sencillamente dejó de existir o quedó reemplazada por la hiperrealidad que anunciaba su existencia a través del periódico y altavoz, convirtiendo esa ideología en algo más tangible y fiable que cualquier otra cosa (Epstein, 2000, p. 6).

Los métodos estratégicos de hipernormalización actúan en varios niveles. En los sucesos gestionados por la percepción, las versiones hipernormalizadas de la realidad afianzan las ideologías interesadas, aunque sin reflejar necesariamente las realidades. Cuando este método converge con el sesgo algorítmico, la hipernormalización se vuelve más potente y peligrosa. Las noticias falsas en sí son una forma menos amenazadora de paraficción, dado que no necesariamente reproducen la verdad y a menudo resulta fácil identificarlas como mentiras. Lo peligroso de las noticias falsas es su empleo como táctica de hipernormalización a fin de conseguir apoyo para las agendas corporativas, gubernamentales y personales, y como una manera de socavar las verdades científicas aceptadas.

Nuestra existencia se hila por vía de la afirmación, la negación y el engaño, que nos permiten vivir en un mundo entrelazado por multitud de relaciones e intereses. Sin embargo, cuando la negación y el engaño se usan como estrategias para esquivar

la verdad, se vuelven peligrosos. Los negacionistas ofrecen verdades alternativas para negar hechos o sucesos establecidos, como el cambio climático antropogénico. Los negacionistas también ofrecen teorías alternativas para respaldar sus negaciones. Por ejemplo, los negacionistas de la Asociación Tierra Plana argumentan que el planeta es plano y proporcionan datos no científicos para respaldar sus afirmaciones (Achenbach, 2019). Aunque la extraña sugerencia de que la Tierra es plana parece poco convincente, sus defensores usan esta teoría como forma de desacreditar a la Administración Nacional de Aeronáutica y del Espacio (NASA) de los Estados Unidos. No en vano la NASA proporciona gran parte de los datos que refuerzan el hecho de que el cambio climático es real y, por lo tanto, al afirmar que la Tierra es plana, lo que se busca es socavar la credibilidad de la NASA. De este modo, ayudan a los negacionistas del cambio climático a lograr su objetivo y repercuten en el mundo real. Lo que todas estas afirmaciones tienen en común es su capacidad de separar el mundo de su narrativa establecida y crear una cultura de desconfianza.

Ahora bien, la negación y el engaño se vuelven aún más peligrosos cuando se convierten en un dogma público, como es el caso del posnegacionismo, según Kahn-Harris (2018b), quien afirma que hemos entrado en una nueva fase de negación a la que llama posnegacionismo. Dicho de otro modo, el negacionismo ha allanado el camino para el posnegacionismo, actuando como una incubadora de dudas. Este vasto espacio de dudas ha permitido que la nueva ola de posnegacionistas elimine todas las narrativas existentes y rehaga el mundo para que se ajuste a su propia visión o agenda, o a sus propios sentimientos (Kahn-Harris, 2018a).

3.2. Contexto tecnológico

El desarrollo acelerado de la tecnología o lo que se conoce como infraestructura tecnológica, que es más amplia que los dispositivos tecnológicos o la computación, puede teorizarse utilizando el concepto de computación a escala planetaria (Bratton, 2015, pp. 41-72), puesto que este describe la actual experiencia de la tecnología. Esto significa que hoy en día la infraestructura tecnológica afecta a todos los aspectos del planeta, tanto a su geografía física como a sus habitantes. Sin duda, nuestra relación con la computación ha cambiado significativamente desde el inicio y la implementación generalizada de Internet y de la World Wide Web (WWW) a principios de la década de 1990. Su inventor, Tim Berners-Lee, la construyó sobre principios igualitarios, como proporcionar acceso gratuito a la WWW. Sin embargo, en 2018, vigésimo octavo aniversario de su inicio, Berners-Lee (2018) expresó sus preocupaciones y temores sobre cómo se estaba utilizando Internet, esto es, como un pequeño número de plataformas dominantes que controlan el espacio y cimentan los límites existentes. Tal hecho no solo concentra el poder entre unos pocos, lo cual hace que Internet sea más fácil de usar como arma, sino que refuerza los prejuicios y es antidemocrático (Berners-Lee, 2018). Además, como las condiciones de la

infraestructura tecnológica han cambiado desde 1998, el uso de Internet como poder de control ha sido importante para la presencia de las prácticas paraficcionales.

Siguiendo esta línea de indagación, empleamos el concepto del *Stack* que desarrolla el sociólogo estadounidense Benjamin H. Bratton (2015, p. 52). Según este autor, el *Stack* es una megaestructura accidental que se ha desarrollado debido al rápido avance de la tecnología digital, y se trata de una propuesta para una nueva estructura geopolítica en sintonía con la presente estructura antropocéntrica (Bratton, 2015, pp. 8-13 y 375). El *Stack* consta de seis capas, Tierra, Nube, Ciudad, Dirección, Interfaz y Usuario, y cada una de ellas con su función propia (Bratton, 2015, pp. 66-72). En la base del *Stack* está la capa de la Tierra, que alimenta el *Stack* al proporcionar el material físico y tiene un valor conceptual en cuanto a que enmarca la escala planetaria de la Tierra. La capa de la Nube trata los centros de datos y las redes inalámbricas; es donde se almacenan la información y los nuevos actores geopolíticos, como Google y Amazon, que toman el poder. En cuanto a la capa de la Ciudad, es donde el *Stack* emplea las redes existentes y las expande mientras separa y controla el espacio a través de particiones arquitectónicas, sociales e informativas. La capa de Dirección se refiere esencialmente a cómo el *Stack* archiva y accede a la información, ya que toda comunicación, tanto humana como no humana, debe ser identificable por una dirección. La capa de la Interfaz es cómo los usuarios acceden e interactúan con el *Stack* a través de software, como aplicaciones, y de la WWW. En la capa del Usuario convergen todas las otras capas; el *Stack* se moviliza para y por sus usuarios, y la información se refleja a través de los reflejos de los reflejos a medida que atraviesa las capas del *Stack* (Bratton, 2015, pp. 66-72).

El *Stack* muestra cómo el software y el hardware se fusionan para influir en la cultura y la sociedad contemporánea. Tal modelo es una forma de racionalizar la infraestructura de Internet y su presencia física para mostrar el espacio donde existen paraficciones. También es útil considerar que, a medida que la infraestructura tecnológica continúa expandiéndose, se trazan potencialmente nuevos límites geopolíticos. Por ejemplo, como los cables de fibra óptica que transportan las comunicaciones bajo el mar, estos cables cruzan físicamente las fronteras existentes. Esta confusión de resultados físicos y virtuales hace que las soberanías existentes se vuelvan más complejas a medida que la computación da nueva forma al planeta. Como la distinción entre el espacio físico y el virtual se vuelve más difícil de determinar, lo real se altera y las relaciones con la verdad se ven afectadas.

La aplicación de dicha megaestructura tiene en cuenta la posibilidad de que la información se pueda perder, transformar o hacerse irrelevante. Dado que el contenido se transforma constantemente por las interacciones materiales e inmateriales de los usuarios humanos y no humanos, se genera una gran cantidad de metadatos. La artista alemana Hito Steyerl llama a tales metadatos “desechos digitales”; están generados mayoritariamente por los usos no humanos de la computación, como los robots algorítmicos (2011). Con todos estos desechos y

capas de datos aparentemente inmateriales dentro de la estructura del *Stack*, se hace difícil navegar y se confiere predominio a los contenidos e informaciones falsos, lo cual contribuye a la pérdida del sentido y el valor de la verdad (Bratton, 2015, p. 174). La infraestructura tecnológica del *Stack* y la computación a escala global, combinadas con la hipernormalización y la gestión de la percepción, han brindado un amplio potencial para que los artistas desarrollen sus estrategias parafictionales que exploran la experiencia contemporánea, como es el caso de UBERMORGEN.

4. EL CASO DE UBERMORGEN

UBERMORGEN o UBERMORGEN.COM fue fundado en el año 1999, en Viena, por Lizvlx y Bernhard, que pertenecen a las vanguardias digitales de la década de los noventa del siglo XX (Quaranta, 2015, p. 67). Es descendiente del grupo etoy. CORPORATION (cofundado por Bernhard en 1994), que fue pionero del Net.art y uno de los grupos de arte más controvertidos de la historia (etoy.CORPORATION, s.f.). Poco después, Bernhard dejó el grupo y puso en común sus habilidades digitales con Lizvlx, y de esta forma nació UBERMORGEN, “que subsumió las técnicas de intervención de medios desde la perspectiva de la obra de arte total [wagneriana]” (Ludovico, 2009, p. 6).¹

El planteamiento de UBERMORGEN acerca del uso de la información es algo radical-subversivo. Trata cuestiones relativas a los libres mercados, así como a las instituciones públicas y privadas. Según observa Alessandro Ludovico (2009, p. 6), este dúo de artistas “son maestros en esculpir ambientes mediadores provocativos. Su enfoque de la contemporaneidad a menudo da forma a alucinaciones concretas de un presente distorsionado y traza degeneraciones sociales y políticas manifiestas por medio de las ulteriores etapas plausibles de su evolución”. El concepto de realidad visto a través de sus ojos es a la vez entretenido, amenazador y fascinante. UBERMORGEN juega con una línea de tiempo cambiante al “modificar puntos de referencia, orientación y sintaxis cultural según su libre albedrío y teletransportar al espectador a zonas de realidad extremadamente fascinantes y efímeras que cuestionan continuamente lo que la realidad significa para cada conciencia individual” (Ludovico, 2009, p. 7).

UBERMORGEN representa un modelo de parafictiones que utilizan predominantemente Internet como medio e implementan estrategias tradicionales de subversión para manipular los medios. Las prácticas que encajan en este modelo incluyen a artistas como Eva y Franco Mattes o 01.ORG (s.f.) y The Yes Men (s.f.). En las secciones 4.1., 4.2. y 4.3 examinaremos tres obras de UBERMORGEN, que son [*V*]ote-Auction (2000), *Foriginal Media Hacks* (2006-2007) y *Binary Primitivism* (2016-2019), que incluye lo que se conoce como *Press Release Series*

1 Todas las traducciones del inglés son de la autoría de este artículo.

(2016-2019). Elegimos estas tres obras porque, a nuestro parecer, se trata de las más representativas de UBERMORGEN por la forma en que reflejan su práctica paraficcional e itinerario creativo. Se suele defender la práctica de UBERMORGEN como una forma de ciberactivismo, e inherentemente política, aunque sus fundadores expresan de modo explícito que su arte no es arte político ni pretende repercutir sobre el cambio político (Ludovico, 2009, pp. 6-7). Pese a su desinterés por los asuntos políticos, sus obras de carácter polémico paradójicamente han hecho estallar cráteres masivos de incertidumbre y desorientación en los medios de comunicación, y lo han logrado con mayor eficacia de lo que hubiera sido posible con las tácticas políticas clásicas.

Entre las obras paraficcionales de UBERMORGEN destaca el concepto “método de la alucinación consensual alucinada” (UBERMORGEN, 2018), que se desarrolla a partir de la noción de “alucinación colectiva” de William Gibson, del ciberespacio como forma de “alucinación consensual” (Gibson, 1984, pp. 5 y 51). La alucinación consensual alucinada de UBERMORGEN alude, en primer lugar, al consentimiento para prescribir las narrativas aceptadas y, en segundo lugar, implica los diferentes niveles de percepción que han permitido el desarrollo de la infraestructura tecnológica a escala global (Fletcher, 2013, pp. 22-29). La idea de la alucinación consensual alucinada, impregnada en las obras de UBERMORGEN, va en contra de la alucinación consensual que desarrolla Gibson. Así lo explica UBERMORGEN (2018): “Alucinamos sobre vivir en una alucinación consensuada, un espacio y un tiempo contruidos que son tan excitantes y a la vez tan aterradores que, para sobrevivir, creamos salidas de estrés que nos matan, hieren, entretienen y divierten”. De hecho, estos artistas afirman que es imposible llegar a un consenso sobre su trabajo, y si todo el mundo estuviera de acuerdo, lo estaría tanto que llevaría a otros a no estarlo (Ludovico, 2009a, p. 42).

A la alucinación consensual alucinada pertenece el juego conceptual de *[ff] original*, que significa el “original falso o falsificado” y que desarrollaremos en el punto 4.2 de este artículo. Se trata de documentos falsos que pretenden pasar por auténticos o, como dice Jacob Lillemose, “información que no puede ser ni confirmada ni desaprobada” (2009, p. 172). Si se aplican masivamente, los “[f] originales” podrían perturbar el sistema burocrático entero, mientras sus autores los hacen desfilar elegantemente como “píxel en una pantalla, tinta en papel” (Lillemose, 2009, p. 173, nota 6).

4.1. [V]ote -auction (2000)

El proyecto paraficcional más conocido de UBERMORGEN es *[V]ote-Auction* (2000). Era un sitio web que, durante las elecciones presidenciales del año 2000, fingió ofrecer a los ciudadanos estadounidenses una forma anónima y rápida de vender su voto al mejor postor. Según Domenico Quaranta, el proyecto tenía como

objetivo “estrechar la relación entre la democracia y el capitalismo” (Arns, 2015, p. 80). Se puede considerar *[V]ote-Auction* una obra de teatro de la vida real que tiene lugar *online*, en la radio, en la televisión y en la prensa local. Su audiencia principal no solo es el público estadounidense, sino también los usuarios de la red virtual en todo el mundo. El sitio web procedía del *Vote-Auction versión 0.9*, originalmente ideado por el estudiante estadounidense James Baumgartner, quien, debido a la presión legal a que lo sometió la Oficina Federal de Investigación, lo vendió **más tarde a UBERMORGEN** por una suma no revelada (Debatty, 2009, p. 184). Según Diana McCarty (2018), *[V]ote-Auction* era una actuación conceptual altamente sofisticada y un experimento que se representaba en el escenario internacional de Internet, los medios de comunicación y el sistema judicial estadounidense. La noticia era real, pero la subasta era falsa; en otras palabras, era una noticia falsa.

A pesar de no llevar a cabo ninguna transacción real, *[V]ote-Auction* se enfrentó con las autoridades de los Estados Unidos, que hicieron amplios esfuerzos, aunque sin éxito, para cerrar el proyecto. Irónicamente, estos intentos fallidos contribuyeron a que el proyecto recibiera una considerable atención por parte de los medios de comunicación, que llegaron a incluir más de 2500 reportajes en la televisión, la radio y la prensa; entre ellos, un reportaje de 27 minutos producido por el canal televisivo CNN con el título de *Burden of Proof* (Rhizome, 2018). Como una obra de paraficción, *[V]ote-Auction* planteó cuestiones relevantes sobre la base moral de la ley y la opacidad de las instituciones democráticas en el marco del capitalismo. Según UBERMORGEN, las elecciones están vinculadas a ingentes cantidades de dinero corporativo, y el proyecto *[V]ote-Auction* simplemente pretende estrechar la relación entre el dinero y los votos a la conclusión de las bases (Rhizome, s.f.).

Como mencionamos antes, el sitio web *[V]ote-Auction*, que estuvo activo durante las elecciones presidenciales del 2000 entre Al Gore y George W. Bush, fingió ofrecer a los ciudadanos estadounidenses la oportunidad de vender sus votos al mejor postor y fue considerado un acto de intercambio ilegal de votantes. Ocho estados del mismo país, entre ellos Misuri, Wisconsin, Chicago, Arizona, Nevada, California, Massachusetts y Nueva York, aprobaron **órdenes** de restricción a corto plazo y medidas cautelares contra los tres dominios de *[V]ote-Auction*, que eran *voteauction.com*, *vote-auction.com* y *voteauction.net*, por presuntos intercambios ilegales de votantes, lo cual conllevó que todos los sitios web asociados con el proyecto fueran cerrados y desconectados. El caso fue, además, investigado por el FBI, la Agencia de Seguridad Nacional y la fiscal federal Janet Reno para evitar la corrupción del proceso de votación y garantizar que no se hubieran comprado o vendido votos (UBERMORGEN, 2009b, p. 66). Asimismo, el proyecto recibió amenazas de la Agencia Central de Inteligencia y del Servicio de Inteligencia de Austria y de Alemania (Connor, 2018).

[V]ote-auction fue el centro de numerosos informes de noticias a escala nacional e internacional, entre los que se incluye la entrevista de Hans Bernhard

en el programa de *Burden of Proof* de CNN (UBERMORGEN 2011/2000) junto con abogados, políticos y académicos universitarios. En ese programa realizado en 2000, Stuart Biegel, profesor de Derecho de Internet en la Universidad de California, Los Ángeles, era consciente de la naturaleza ficticia del proyecto *[V]ote-Auction* (UBERMORGEN, 2009b, p. 70) y, de hecho, planteó el importante punto de que “[este proyecto] quiere llamar la atención sobre el hecho de que, en un nivel mayor, los votos se compran y venden en este país, incluso mientras hablamos” (Rhizome, 2018). La atención que recibió el proyecto por parte de los medios de comunicación ilustra que este acto paraficcional fue experimentado como un hecho y condujo a debates sobre el intercambio de libre mercado, explorando las oscuras diferencias entre el soborno, las donaciones y el acto real de vender votos.

El sitio web *[V]ote-Auction* era claramente falso; sin embargo, debido a que una empresa austriaca trataba de interferir en el proceso de votación estadounidense y vendió votos abiertamente, los medios de comunicación, la policía y los departamentos de justicia estadounidenses optaron por aceptar este sitio web como verdadero y como una amenaza potencial para el proceso democrático. Es decir, reaccionaron contra *[V]ote-Auction* como si fuera una especie de noticias falsas (*fake news*), donde la procedencia del contenido deja de ser importante porque admite una narrativa específica.

Según observa Domenico Quaranta (Quaranta, 2015c, p. 6), *[V]ote-Auction* no debe ser tratado como arte político o activista, puesto que no defiende ninguna ideología política. *[V]ote-Auction* no denuncia ni condena. Lo que hace *[V]ote-Auction* es simplemente presentar una obra de arte total híbrida, entretener al espectador y dar lugar a una situación muy ambigua y dinámica, como la vida misma (Quaranta, 2015b, p. 70). *[V]ote-Auction* detecta una nueva oportunidad de negocio, llama la atención al público y les invita a reflexionar sobre ella. Su autor, UBERMORGEN, se niega a encasillarlo en ninguna categoría específica, reivindicando la flexibilidad o la característica híbrida de la generación de Internet a la que pertenece. Si *[V]ote-Auction* es política es porque se relaciona con la política, presentándose como una plataforma de discusión sobre las relaciones entre el capitalismo y el sistema electoral, y porque su mera existencia muestra a las democracias capitalistas como lo que son: una parodia de sí mismas. Por eso, a Lizvlx le resulta difícil comprender cómo esta parodia de sitio web que es *[V]ote-auction.com* ha podido ser interpretado como real y aun considerado como una amenaza para la democracia.

4.2. Foriginal media hacks (2006-2007)

UBERMORGEN acuñó el término *[f]original* o *foriginal* para referirse a cualquier documento legal que no es original sino generado por una máquina y es válido sin firma (Arns, 2009, p. 88). Es decir, un *[f]original* es el original forjado y producido por una máquina para replicar el original. La palabra *[f]original* es el

acrónimo de forjar (en inglés: *forge*) y original (en inglés: *original*). El hecho de utilizar el neologismo *[f]originals*, que fusiona las dos nociones opuestas “forjar” y “original” para deconstruir la autenticidad y revelar su naturaleza de “alucinación consensual”, es más que un ingenioso juego de palabras (Lillemose, 2009, p. 170). Los *[f]originals* afirman ser auténticos, pero si los examinamos de cerca, resultan ser el producto de una alucinación consensual, dado que no son más que píxeles en una pantalla o tinta en papel (Arns, 2009, p. 88).

UBERMORGEN formuló el concepto de *[f]original* durante el proyecto *[V]ote-Auction*, que atrajo sobre este dúo de artistas una avalancha de demandas enviadas por fax o e-mail, que en realidad no tenían ninguna validez judicial fuera de los Estados Unidos, pero que eran excepcionalmente efectivas por su capacidad para perturbar el sistema burocrático (Quaranta, 2015a, p. 27). El concepto de *[f]original* como producto de “alucinación consensual” (Quaranta, 2015a, p. 27) fue inicialmente introducido en su proyecto *Generator Tetralogy*, compuesto por cuatro episodios y realizado entre los años 2001 y 2008 (UBERMORGEN, 2009a, pp. 100-115). En el episodio de *The Injunction Generator*, UBERMORGEN creó *[f]originals*, que eran documentos legales, médicos o bancarios plausibles desde el punto de vista formal, pero que carecían totalmente de validez fuera de la alucinación consensual a la que pertenecían.

UBERMORGEN extendió la reflexión sobre la autenticidad como alucinación consensual a los vídeos *Foriginal Media Hacks*, en concreto a los de *Foriginal Media Hack No.1* (UBERMORGEN, 2006) y *Foriginal Media Hack No.2* (UBERMORGEN, 2007), que son documentales presuntamente filmados en teléfonos móviles y cámaras digitales y, después, subidos a Google Vídeos y a YouTube. El objetivo de esas obras es documentar “hechos inexistentes pero creíbles” (Quaranta, 2015a, p. 27), que son sumamente verosímiles y pueden entenderse como una realidad que pertenece a otra persona o que está oculta.

En *Foriginal Media Hack No.1*, un grupo de individuos desconocidos golpea a un policía durante los disturbios en el distrito de Kreuzberg en Berlín el 1 de mayo de 2006. En *Foriginal Media Hack No.2*, un grupo de policías ataca a un manifestante en una silla de ruedas en la ciudad alemana Rostock el 2 de junio de 2007, durante la Cumbre del G8. UBERMORGEN se ocupó de distribuir ambos vídeos por medio de identidades ficticias; de igual modo, empleó a actores y especialistas para recrear esas escenas de violencia. La apariencia de la baja resolución de los vídeos sugiere una filmación ilícita, especialmente en el caso de *Foriginal Media Hack No.2*. UBERMORGEN condujo al espectador a que creyera la autenticidad de esos vídeos mediante el uso de teléfonos móviles y cámaras digitales, que reflejaban cómo se habrían experimentado tales hechos en la vida real, haciéndolos suficientemente creíbles. En una declaración, UBERMORGEN afirmó que esas obras habían sido creadas para mostrar cómo infiltrarse en los medios de comunicación con datos ambiguos e instrumentos de baja tecnología. Esos vídeos se pueden incluso considerar un experimento dentro del entorno conceptual del *[f]original*. En efecto,

las escenas narrativas de ambos vídeos no son más que una fusión de la realidad y la ficción, o de la alucinación colectiva y alucinación individual, que tanto caracteriza a las obras de UBERMORGEN (Debatty, 2009, p. 184).

Las tácticas audiovisuales que empleó UBERMORGEN en el proyecto *Foriginal Media Hacks* se relacionan con los métodos utilizados por la derecha alternativa (*alt-right*) en el vídeo *With Open Gates: The Forced Collective Suicide of European Nations* (Borgman, 2015). Este vídeo se volvió viral en noviembre de 2015, después de que el *youtuber* Death of Nations lo subiera a la plataforma YouTube como respuesta a los ataques terroristas acaecidos en París en noviembre de 2015. El vídeo se presentó como un hecho real y tomó la forma de un collage de escenas inquietantes. La narración del vídeo sugiere que estas escenas son ejemplos de la llamada invasión de los no-europeos en Europa. Sin embargo, medios como Vice (Kleinfeld, 2015) y foros en Reddit ([r/Documentaries], 2015) han rastreado la fuente de los vídeos originales y confirmado que se trata de vídeos falsos, y que no son más que el resultado de un videomontaje. Aunque los vídeos muestran actos de violencia claramente horribles, ninguno de ellos es sobre los refugiados que se rebelan. Se trata de una especie de propaganda racista en la que se remezclan vídeos existentes para presentar una realidad alternativa que apoya los puntos de vista del *youtuber* Death of Nations y la agenda de la extrema derecha. Como el vídeo resulta verosímil, muchas personas que lo vieron y compartieron no llegaron a considerarlo un producto de propaganda objetivamente falso. Al contrario, el vídeo *With Open Gate: The Forced Collective Suicide of European Nations* fue experimentado por la mayoría de su público como algo real o lo suficientemente real como para apoyar sus propios puntos de vista. Sin embargo, en el proyecto *Foriginal Media Hacks* no había intención, acción o comentarios políticos específicos. De hecho, los vídeos fueron conscientemente controlados por el colectivo, tanto en términos de producción (tal como mencionamos antes, con la ayuda de dobles) como de distribución, lo cual se consiguió estableciendo identidades falsas y utilizándolas para poner los vídeos en blogs y listas de e-mail. Como ya hemos comentado, para UBERMORGEN los vídeos de *Foriginal Media Hacks* son meramente un ejemplo de cómo hackear los medios de comunicación en su forma más pura, puesto que no representan ningún cuestionamiento ético y tampoco contienen mensajes políticos (Quaranta, 2015a, p. 27). De esto modo, UBERMORGEN afirma: “No somos artistas políticos. No tenemos ningún mensaje. No nos importa. Solo nos interesan los planteamientos experimentales y llevar el proyecto al límite absoluto y por encima del límite. Así que eso es lo que hicimos” (Connor, 2018).

4.3. Binary primitivism y press release series (2016-2019)

El proyecto en curso *Binary Primitivism* (2016-2019) es un movimiento de arte digital que “aspira a un retorno artístico a las realidades más simples”, “a la

simplificación a través de la selección y tecnología” (UBERMORGEN, 2017), “a la pureza conceptual y a los métodos de producción y publicación de los medios presociales” (UBERMORGEN, 2016). Es asimismo “un fenómeno cultural que parece ser una guerra de comunicación” (UBERMORGEN, 2017).

Según UBERMORGEN, la palabra *binary*, o binario en castellano, se refiere al mundo digital que está siempre relacionado con un ordenador, con una máquina, o con cualquier sistema que utilice dígitos binarios. Además, se puede aplicar el mismo término *binary* a un sistema no mecánico y a un modo de ver el mundo o de pensar disyuntivo. En cuanto a la palabra *primitivism*, o primitivismo en castellano, alude a las personas que afirman tener el derecho de ser los primeros, que piensan que son naturalmente los primeros y que, por lo tanto, están en su derecho de reclamar la primera posición (UBERMORGEN, 2017). UBERMORGEN (2017) considera tal comportamiento primitivo y lo relaciona con el antiguo imperio colonial británico, con el nacionalismo estadounidense que afirma que la nación estadounidense es la nación más grande de la tierra, así como con “los primitivos tribus, grupos y clanes *online*” que utilizan herramientas de comunicación digital de modo simple y directo para autoafirmar su importancia y su valor, el ser algo especial, por ejemplo, los subgrupos narcisistas en ciertas zonas horarias de la plataforma 4chan. Según UBERMORGEN (2017), el *Binary Primitivism* se encuentra en el territorio salvaje binario, donde lucha por predominar. Así describe este fenómeno artístico:

El *Binary Primitivism* aísla a los clanes y grupos *online*, explota su estética y los alimenta para que se conviertan en presas fáciles. Es entonces cuando el *Binary Primitivism* va a matarlos, se infiltra y coloniza los hábitats digitales del grupo objetivo tocándoles sinfonías de cámara de eco y sirviéndoles una estética de confort exageradamente autorreferencial. El *Binary Primitivism* emula el comportamiento primitivo, entrelaza y refleja la forma y la función que han sido descubiertas. Esta forma de mimetismo representa la Nueva Honestidad (en alemán: *Neue Ehrlichkeit*), hoy profundamente arraigada en la balcanización y atomización de las verdades y la estética. Más allá de la acción está la verdad. El *Binary Primitivism* apunta a los grupos por su autoimportancia, por su sobreconfianza e ignorancia hacia el público, el objetivo y el consumidor [...]. El *Binary Primitivism* utiliza estos métodos para cimentar su propia superioridad.

En el proyecto *Binary Primitivism*, UBERMORGEN se dirige a grupos sociales específicos a través del tablón 4chan, un sitio web para compartir imágenes. Compuesto por diferentes tableros de mensajes o micrositiros, cada tablero de 4chan tiene sus agendas y pautas de moderación propias (UBERMORGEN, 2017). Los tableros más famosos son el tablero / b / o tablero aleatorio y el tablero / pol / o tablero políticamente incorrecto, con los que se asocia el grupo conocido como Derecho Alternativo (“4chan”, s.f.). El hecho de insertar imágenes en los tableros de 4chan seleccionados, o en los foros de autoayuda de sitios web como Reddit, es

en realidad devolver el trabajo de UBERMORGEN a la especificidad del sitio de Internet a través de la creación de obras que solo existen en este ámbito. Esto sitúa su práctica dentro de la infraestructura tecnológica para la audiencia de foros *online* y de tableros, en lugar de museos o galerías.

Dentro del mismo proyecto se desarrolla la heráldica; su objetivo es crear la heráldica contemporánea por medio del diseño de objetos técnicos de última generación (KISD, 2018). Para ello UBERMORGEN (2017) utiliza el método *de mise en abyme*, suscitando así una historia dentro de una historia, lo cual produce un estado de inseguridad y un espacio entre *on* y *off*, entre el cero y el uno. Para diferentes emblemas y escudos se utilizan marcos de equivalencia, que representan alternativas lógicamente equivalentes pero retratadas de distintas maneras. En el caso de los marcos de equivalencia, la información que se presenta se basa en los mismos hechos, pero el marco en el que se presenta cambia, por lo que se crea una percepción dependiente de la referencia.

En cuanto a *Press Release Series* (2016-2019), incluido en el proyecto *Binary Primitivism*, se trata de una serie de siete comunicados de prensa de naturaleza narrativa, pero carentes de sentido, porque han sido recopilados usando la táctica de la minería de textos. El texto extraído se combina entonces con imágenes irrelevantes que se suelen seleccionar en referencia a la cultura *online*. El e-mail se convierte en un reflejo de la experiencia *online* de texto e imagen desalineados, o como formas fluctuantes fraccionadas de desechos digitales que se vuelven paraficcionales. Por ejemplo, un texto habla del transhumanismo, pero las imágenes que acompañan el texto están completamente desasociadas del contenido del texto y sus títulos son aleatorios y confusos (UBERMORGEN, 2017). La estrategia paraficcional que se emplea en *Press Release Series* difiere de *[V]ote-Auction* y *Foriginal Media Hacks*. En *Press Release Series* se desdibuja y se cuestiona la verosimilitud. Aquí, Lizvlx y Bernhard remezclan el contenido existente no para producir algo creíble, sino para retratar “verdad de mentira” y “verdades repetibles”, que son en este contexto como leyes y reglas (UBERMORGEN, 2017). Y tales patrones pueden aparecer al mismo tiempo efímeros, estéticos, completamente ilusorios y destrozados (UBERMORGEN, 2017). Con estas nuevas verdades lo que estamos recibiendo como espectadores es información extraída de su contexto original y vagamente basada en hechos.

Con *Binary Primitivism* y *Press Release Series*, las paraficciones han cambiado, se han convertido en menos verosímiles y reales, un cambio que se refleja también en la política; ahora ya no se preocupan por replicar la verdad. Esta falta de plausibilidad refleja de igual modo la discola naturaleza del mundo real y los oscuros efectos y aspectos de Internet y de la infraestructura tecnológica. En este proyecto UBERMORGEN se ha reposicionado en un espacio entre los métodos de comunicación, dentro de las capas del *Stack*, para alterar la información existente e idear resultados alternativos.

5. CONCLUSIÓN

En este artículo hemos empleado el concepto del *Stack* para brindar un marco de referencia sobre cómo la infraestructura tecnológica funciona actualmente a escala mundial; asimismo, hemos examinado cómo la aplicación de la hipernormalización confluye en la creación de un espacio en el que existen paraficciones.

Mediante la conjunción de paraficciones, política y tecnología, hemos estudiado las condiciones que han llevado a que las paraficciones se conviertan en un modo de práctica considerable en el arte contemporáneo de las dos últimas décadas. Los avatares sociopolíticos y tecnológicos demostrados favorecen la reanudación de la investigación sobre las paraficciones, en particular las investigaciones que se produjeron después del artículo inicial de Lambert-Beatty titulado “Make believe: Parafiction and plausibility” (Lambert-Beatty, 2009). Durante este periodo ha habido diez años de austeridad en Europa y los Estados Unidos después de la crisis financiera mundial y el uso de las redes sociales se ha vuelto omnipresente. Esta situación ha abierto brechas de opiniones polarizadas y ha separado a los usuarios en silos autorreflexivos en los que resulta más difícil establecer la verdad objetiva. Como consecuencia, los artistas han comenzado a romper con lo real, y las paraficciones han perdido plausibilidad como un aspecto clave en la construcción de la verdad.

UBERMORGEN es relevante como estudio de caso, puesto que su práctica paraficcional refleja este cambio entre proyectos verosímiles, como *[V]ote-auction* (2000) y *Foriginal Media Hacks* (2006-2007) y surreales, como *Binary Primitivism* y *Press Release Series* (2016-2019). En estas obras se muestra cómo UBERMORGEN aplica el concepto “método de alucinación consensual alucinada” y utiliza las tácticas de negacionismo, posnegacionismo y gestión de la percepción a través de sitios web, e-mails, tableros de imágenes y YouTube. El uso de estrategias artísticas para el beneficio político hace de estas prácticas una herramienta vital para entender la actual era de posverdad y las noticias falsas.

Además, en este manuscrito hemos examinado por qué a menudo preferimos aceptar una narrativa de *truthiness* en lugar de una verdad, viendo cómo UBERMORGEN ha creado futuros potenciales y realidades alternativas empleando los medios digitales. En resumen, a través del análisis de UBERMORGEN como modelo de práctica paraficcional, este artículo muestra el modo en que los artistas se involucran en la experiencia de un mundo fluctuante y en las paradojas paraficcionales que crea tal experiencia.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

[r/Documentaries]. (2015, 13 de noviembre). *With Open Gates: The forced collective suicide of European nations (2015) - A documentary on the current European refugee crisis created by users from 8chan's /pol/ board*. Disponible en [Mensaje

- en el foro online]: https://www.reddit.com/r/Documentaries/comments/3sh7qf/with_open_gates_the_forced_collective_suicide_of/4chan. (n.d.). Wikipedia. Disponible en: <https://en.wikipedia.org/wiki/4chan>
- Achenbach, J. (2019, 8 de julio). Terraplanistas, antivacunas, conspiraciones, negacionistas... Crece el escepticismo hacia la ciencia. *National Geographic España*. Disponible en: https://www.nationalgeographic.com.es/ciencia/grandes-reportajes/crece-el-escepticismo-hacia-la-ciencia-2_8953
- Adam Curtis Documentary (2016a, 7 de julio). *Oh Dear II (2014)* [Video]. YouTube. Disponible en: <https://youtu.be/Gak9xiU4cpA>
- Adam Curtis Documentary (2016b, 12 de diciembre). *HyperNormalisation by Adam Curtis - A different experience of reality FULL DOCUMENTARY* [Video]. YouTube. Disponible en: <https://youtu.be/fh2cDKyFdyU>
- Arns, I. (2009). [F]original - Authenticity as consensual hallucination. En A. Ludovico (ed.), *UBERMORGEN.COM: Media Hacking vs. Conceptual Art*. Basel: Christoph Merian Verlag, p. 88.
- Arns, I. (2015). Storytellers of the information age. En D. Quaranta (ed.), *UBERMORGEN.COM*. San Francisco: LINK Editions, pp. 76-87.
- Berners-Lee, T. (2018, 12 de marzo). The web can be weaponised - and we can't count on big tech to stop it. *The Guardian*. Disponible en: <https://www.theguardian.com/commentisfree/2018/mar/12/tim-berners-lee-web-weapon-regulation-open-letter>
- Binary Primitivism*. (2017). Transmediale/art&digitalculture. Disponible en: <https://transmediale.de/content/binary-primitivism-0>
- Bishop, C. (2012). *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. London: Verso.
- Borgman, E. (2015, 15 de noviembre). *With Open Gates: The Forced Collective Suicide of European Nations* [Video]. YouTube. Disponible en: <https://youtu.be/K0hD7IffTJs>
- Brandt, R. L. (2011). *The Google Guys: Inside the Brilliant Minds of Google Founders Larry Page and Sergey Brin*. London: Penguin Group.
- Bratton, B. (2015). *The Stack: On Software and Sovereignty*. Cambridge, MA: The MIT Press. Disponible en: search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=1179907&lang=es&site=ehost-live&scope=site
- Bush, G. W. (2003, 22 de marzo). *Discurso radial del presidente a la nación*. The White House. Disponible en: <https://georgewbush-whitehouse.archives.gov/news/releases/2003/03/20030322.es.html>
- Colbert, S. (2005, 17 de octubre). *The Colbert Report: The Word – Truthiness* [Video]. Comedy Central. Disponible en: <http://www.cc.com/video-clips/63ite2/the-colbert-report-the-word---truthiness/>

- Connor, M. (2018, 5 de noviembre). *The Body Was Under Threat: UBERMORGEN on 'Vote-Auction'*. Rhizome. Disponible en: <https://rhizome.org/editorial/2018/nov/05/the-body-was-under-threat-ubermorgen-on-vote-auction/>
- Debatty, R. (2009). We-make-money-not-art. En A. Ludovico (ed.), *UBERMORGEN. COM: Media Hacking vs. Conceptual Art*. Basel: Christoph Merian Verlag, pp. 183-185.
- Epstein, M. (2000). Postmodernism, communism, and sots-art. En M. Balina, N. Condee, y E. Dobrenko (eds.), *Endquote: Sots-art Literature and Soviet Grand Style (Studies in Russian Literature and Theory)*. Evanston: Northwestern University, pp. 3-31.
- etoy.CORPORATION (s.f.). etoy.CORPORATION. Disponible en: <http://www.eto.com/>
- Eva&FrancoMattes(s.f.).Eva&FrancoMattes.Disponibleen:<https://0100101110101101.org/>
- Fletcher, S. (ed.). (2013). *UBERMORGEN userunfriendly*. London: Carroll / Fletcher. Disponible en: <https://ubermorgen.com/books/userunfriendly.pdf>
- Gibson, W. (1984). *Neuromancer*. New York: Ace.
- Harry Gordon, F. (2005). *On Bullshit*. Princeton: Princeton University Press.
- ISEA98. (1998a). ISEA98 REVOLUTION Symposium. Liverpool: Liverpool Art School, Liverpool John Moore University. Disponible en: https://isea-archives.siggraph.org/wp-content/uploads/2019/03/ISEA1998_Liverpool_Book_of_Abstracts.pdf
- ISEA98. (1998b). ISEA98 TERROR Symposium. Manchester: Department of Fine Arts, Faculty of Art & Design, Manchester Metropolitan University. Disponible en: https://isea-archives.siggraph.org/wp-content/uploads/2019/03/ISEA1998_Manchester_Book_of_Abstracts.pdf
- Kahn-Harris, K. (2018a). *Denial: The Unspeakable Truth*. London: Notting Hill Editions.
- Kahn-Harris, K. (2018b, 3 de agosto). Denialism: What drives people to reject the truth. *The Guardian*. Disponible en: <https://www.theguardian.com/news/2018/aug/03/denialism-what-drives-people-to-reject-the-truth/>
- KISD. (2018). *KISDtalk: »Art for the wannabe psychopaths« Prof. Liz Haas* [Video]. Vimeo. Disponible en: <https://vimeo.com/268768891>
- Klein, N. (2004, 8 de enero). The Year of the Fake. *The Nation*. Disponible en: <https://www.thenation.com/article/year-fake/>
- Kleinfeld, P. (2015, 27 de noviembre). *Calling Bullshit on the Anti-Regugee Video Taking the Internet By Storm*. VICE. Disponible en: https://www.vice.com/en_au/article/ppx4kg/with-open-gates-the-forced-collective-suicide-of-european-nations-debunked-938
- Lambert-Beatty, C. (2009). Make believe: Parafiction and plausibility. *October* (129), pp. 51-84.

- Lillemose, J. (2009). Medium hack: Painting as a conceptual strategy to expand net art into the world of objects and make an attempt to enter the market. En A. Ludovico (ed.), *UBERMORGEN.COM: Media Hacking vs. Conceptual Art*. Basel: Christoph Merian Verlag, pp. 170-173.
- Ludovico, A. (2009a). Pixelpaintings. En A. Ludovico (ed.), *UBERMORGEN.COM: Media Hacking vs. Conceptual Art*. Basel: Christoph Merian Verlag, pp. 34-49.
- Ludovico, A. (2009b). UBERMORGEN's anomalous contemporaneity: Introduction. En A. Ludovico (ed.), *UBERMORGEN.COM: Media Hacking vs. Conceptual Art*. Basel: Christoph Merian Verlag, pp. 6-9.
- McCarty, D. (2018, 6 de noviembre). *Vote Auction 3.0: Digital déjà vu - rewind, news fake, fast forward*. Rhizome. Disponible en: <https://rhizome.org/editorial/2018/nov/06/vote-auction-news-fake/>
- Quaranta, D. (2015a). Foriginal Media Hacks. En D. Quaranta (ed.), *UBERMORGEN.COM*. San Francisco: LINK Editions, pp. 27-30.
- Quaranta, D. (2015b). UBERMORGEN.COM. The future is now. En D. Quaranta (ed.), *UBERMORGEN.COM*. San Francisco: LINK Editions, pp. 66-75.
- Quaranta, D. (2015c). [V]ote-Auction (2000). En D. Quaranta (ed.), *UBERMORGEN.COM*. San Francisco: LINK Editions, pp. 5-9.
- Reviriego, C. (2017, noviembre). Las pesadillas del poder: entrevista con Adam Curtis. *Caiman cuadernos de cine* (65), pp. 42-46.
- Rhizome. (2018). *UBERMORGEN — [V]ote Auction - Burden of Proof (2000)* [Video]. Vimeo. Disponible en: <https://vimeo.com/298914979>
- Rhizome. (s.f.). *Vote-Auction, UBERMORGEN, 2000-2006*. Net Art Anthology. Disponible en: <https://anthology.rhizome.org/vote-auction>
- Sieg, W. (2018). What Is the Concept of Computation? En F. Manea, R. Miller, y D. Nowotka (eds.), *Sailing Routers in the World of Computation. CiE 2018. Lecture Notes in Computer Science. 10936*. Cham: Springer. doi: https://doi.org/10.1007/978-3-319-94418-0_39
- Speed, M. (2016, 26 de octubre). HyperNormalisation. *Frieze*. Disponible en: <https://frieze.com/article/hypernormalisation>
- Steinberg, J. (2005, 25 de diciembre). 2005: In a word; truthiness. *The New York Times*. Disponible en: <https://www.nytimes.com/2005/12/25/weekinreview/2005-in-a-word-truthiness.html>
- Steyerl, H. (2011, octubre). Digital debris: Spam and scam. *Digital Art*, 138(Fall), pp. 70-80. Disponible en: <http://www.jstor.org/stable/41417907>
- The Yes Men*. (s.f.). The Yes Men. Disponible en: <https://theyesmen.org/>
- Thi Nguyen, C. (2018, 13 de septiembre). Echo Chambers and Epistemic Bubbles. *Episteme*, pp. 1-12. doi: <https://10.1017/epi.2018.32>

- UBERMORGEN. (2006). *Foriginal Media Hack No. 1* [Video]. LIMA. Disponible en: <https://www.li-ma.nl/lima/catalogue/art/ubermorgen-com/foriginal-media-hack-no-1/15861>
- UBERMORGEN. (2007). *Foriginal Media Hack No.2* [Video]. LIMA. Disponible en: <https://www.li-ma.nl/lima/catalogue/art/ubermorgen-com/foriginal-media-hack-no-2/15863>
- UBERMORGEN. (2009a). Generator Tetralogy (2001-2008). En A. Ludovico (ed.), *UBERMORGEN.COM: Media Hacking vs. Conceptual Art*. Basel: Christoph Merian Verlag, pp. 100-115.
- UBERMORGEN. (2009b). [V]ote-Auction (2000). En A. Ludovico (ed.), *UBERMORGEN.COM: Media Hacking vs. Conceptual Art*. Basel: Christoph Merian Verlag, pp. 66-77.
- UBERMORGEN. (2011, 26 de enero). *[V]ote Auction – CNN – Burden of Proof* [Video]. Vimeo. Disponible en: <https://vimeo.com/19218313>
- UBERMORGEN. (2016, 1 de diciembre). *Binary Primitivism Zyklus...* Tumblr. Disponible en: <https://ubermorgencom.tumblr.com/post/153882290110/binary-primitivism-zyklusbin%C3%A4rer-primitivismus>
- UBERMORGEN. (2017, 18 de febrero). *Binary Primitivism*. UBERMORGEN.COM. Disponible en: https://ubermorgen.com/UM/Binary_Primitivism/Transmediale_Talk_BinaryPrimitivism.pdf
- UBERMORGEN. (2018). *Theoretical Art and Binary Primitivism*. Academia.edu. Disponible en: https://www.academia.edu/36156632/Theoretical_Art_and_Binary_Primitivism
- UKNewsMediaBlog. (2009, 13 de abril). *Adam Curtis - Oh Dearism* [Video]. YouTube. Disponible en: <https://youtu.be/8moePxHpvk>
- Yurchak, A. (2005). *Everything Was Forever, Until It Was No More: The Last Soviet Generation*. Princeton and Oxford: Princeton University Press.
- Zimmer, B. (2010, 13 de octubre). Truthiness. *The New York Times Magazine*. Disponible en: <https://www.nytimes.com/2010/10/17/magazine/17FOB-onlanguage-t.htmlZ>

