

# ARTE Y CULTURA DIGITAL

Blog de los estudios de arte y cultura digital de la UOC



## 10 PROYECTOS CENSURADOS DE ARTE Y NUEVOS MEDIOS

30 abril 2013 · by Pau Waelder · in Recursos

Hace una semana, el artista [Rafael Lozano-Hemmer](#) y el ingeniero [Harper Reed](#) participaron en el ciclo [Seven on Seven](#) de Rhizome, que promueve encuentros entre creadores y programadores durante un día para la creación de una aplicación, obra de arte, red social o lo que pueda surgir. Lozano-Hemmer y Reed crearon [Friendfracker](#), una aplicación alojada en un sitio web que permitía a cualquier usuario de Facebook borrar de forma aleatoria entre 1 y 10 de sus amigos en la red social. El usuario debía introducir sus datos en la web, el programa accedía a su cuenta y borraba automáticamente un determinado número de amigos al azar (según se explica en [este vídeo](#)). Al cabo de una semana,

[RLH]

Facebook supo de la existencia del programa y envió a los creadores una orden de cese de actividad, amenazándoles con emprender acciones legales si no inhabilitaban el programa. No es la primera vez que esto ocurre. De hecho, es relativamente habitual que los artistas vulneren (a propósito o sin saberlo) las (restrictivas)



[condiciones de uso](#) de ciertas redes sociales y servicios de la web 2.0. Tanto es así, que en 2010 la comisaria Simona Lodi organizó una exposición dedicada a proyectos artísticos que habían sido objeto de demandas y acciones legales, titulada *Cease and Desist Art: Yes, This is Illegal!*. En algunos casos, podría decirse incluso que el proyecto busca esta respuesta de la corporación, que genera a su vez una gran respuesta mediática y da un cierto prestigio a los creadores de la transgresora propuesta. En homenaje a Friendfracker, última incorporación a esta larga lista, recupero a continuación algunos proyectos destacados de la lista propuesta por Lodi y añado otros ejemplos recientes, en orden cronológico.