

Comunicar la protesta ecosocial: Artefactos lúdico-artísticos en las acciones directas no violentas del movimiento Extinction Rebellion Madrid¹

Iara Rosetti Musso

Universidad Complutense de Madrid (España)  

Asunción Bernádez Rodal

Universidad Complutense de Madrid (España)  

Graciela Padilla Castillo

Universidad Complutense de Madrid (España)  

<https://dx.doi.org/10.5209/TEKN.100756> Recibido: 5 de feb. 2025 • Aceptado: 05 de nov. 2025 • Avance en línea: 19 de nov. 2025, **REVISIÓN EN ABIERTO**

ESP **Resumen.** Este artículo examina diez acciones directas no violentas de Extinction Rebellion Madrid (XR Madrid) realizadas entre 2019 y 2024, analizadas bajo las categorías de juego propuestas por Roger Caillois (1994), con énfasis en objetos lúdico-artísticos y su capacidad para subvertir símbolos de poder y generar reflexión crítica. El enfoque central es el *mimicry* como herramienta performativa en el activismo, capaz de combinar estética artística y acción política para desactivar respuestas adversas del público y las autoridades. Mediante análisis cualitativo de elementos visuales, simbólicos y narrativos, junto con observación participante en protestas, se explora cómo estas *performances* transforman la protesta en resistencia no violenta estéticamente innovadora. La hipótesis sostiene que el *mimicry* no solo reduce confrontación y genera empatía, sino que también expone las contradicciones del sistema político-económico actual. Concluye que el *mimicry*, integrado al ‘artivismo’, reimagina la protesta como un acto estético-político clave frente a la crisis climática.

Palabras clave: artivismo; comunicación y cultura; no violencia; pluralismo cultural; simbolismo en comunicación.

ENG **Communicating the ecosocial protest: Playful-artistic artifacts in the nonviolent direct actions within Extinction Rebellion Madrid**

ENG **Abstract.** This article examines ten nonviolent direct actions of Extinction Rebellion Madrid (XR Madrid) carried out between 2019 and 2024, analysed under the categories of play proposed by Roger Caillois (1994), with an emphasis on playful-artistic objects and their capacity to subvert symbols of power and generate critical reflection. The central focus is on ‘mimicry’ as a performative tool in activism, capable of combining artistic aesthetics and political action to defuse adverse responses from the public and the authorities. Through qualitative analysis of visual, symbolic and narrative elements, together with participant observation at protests, it explores how these performances transform protest into aesthetically innovative nonviolent resistance. The hypothesis argues that mimicry not only reduces confrontation and generates empathy but also exposes the contradictions of the current political-economic system. It concludes that mimicry, integrated with ‘artivism’, reimagines protest as a key aesthetic-political act in the face of the climate crisis.

Keywords: artivism; communication and culture; cultural pluralism; nonviolence; symbolism in communication.

¹ Este texto es fruto del Proyecto I+D «Proyectos de Generación de Conocimiento» y actuaciones para la formación de personal investigador predoctoral del Programa Estatal para Impulsar la Investigación Científico-Técnica y su Transferencia, Plan Estatal de Investigación Científica, Técnica y de Innovación 2021-2023. Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades. La Manosfera en las Redes Sociales. Produsage cultural para revertir los estigmas de género y la cultura del odio. PID2022-141877NB-I00. 2023-2027 (84.000 euros. Vigencia 01/09/2023 al 31/08/2027.

Sumario. 1. Introducción. 2. Marco comunicativo de la crisis ecosocial y la protesta ecológica. 3. Metodología. 4. Análisis de resultados. 5. Discusión. 6. Conclusiones. 7. Disponibilidad de datos depositados. 8. Declaración de uso de LLM. 9. Declaración de contribución por autoría. 10. Referencias

Como citar: Rossetti Musso, Iara, Bernárdez Rodal, Asunción y Padilla Castillo, Graciela (2025) Comunicar la protesta ecosocial: artefactos lúdico-artísticos en las acciones directas no violentas del movimiento Extinction Rebellion Madrid, *Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, avance en línea, 1-20. <https://dx.doi.org/10.5209/tekn.100756>

1. Introducción

Extinction Rebellion (en adelante, XR) es un movimiento global surgido en el año 2018 en el Reino Unido, cuyo objetivo es combatir la crisis climática, utilizando la acción directa no violenta y la desobediencia civil. Sus actividades se organizan en torno a tres demandas: que los gobiernos digan la verdad, es decir, que escuchen y difundan los consensos de la comunidad científica (IPCC, 2023); que los poderes, empresas y líderes políticos actúen ya acorde con la urgencia de la crisis; y que se establezcan asambleas ciudadanas para liderar la toma de decisiones en torno a la justicia climática y ecológica. Una característica fundamental de XR es la utilización de estrategias disruptivas para captar la atención pública y mediática, mediante el arte, la teatralidad y las *performances*, que permiten realizar acciones de gran simbolismo (Gardner, Carvalho y Valenstain, 2022).

XR ha sido uno de los movimientos climáticos nacidos en los últimos diez años que mayor atención académica ha recibido desde distintos ángulos: el sociológico (Kinniburgh, 2020; Richardson, 2020), el legal (Berglund y Schmidt, 2020; Gunningham, 2019), el ético (Stuart, 2020), el político (Westwell y Bunting, 2020), el económico (Stuart, 2022), el comunicativo (Amondarain, Barranquero y Arriucea, 2022; Fábregas, Costa y Semova, 2024), el generacional (Richardson, 2020), etcétera. En este trabajo, presentamos un estudio concreto sobre cómo el colectivo ha utilizado determinados objetos en clave artística para comunicar sus objetivos al público. Para ello, analizamos las acciones desarrolladas por XR Madrid, un colectivo que comenzó a organizarse a finales de 2018, siguiendo el ejemplo de los grupos del Reino Unido que desplegaron una gran oleada de acciones en abril de ese mismo año. En la actualidad, el grupo de XR Madrid sigue activo, si bien ha adoptado el nombre de 'Rebelión o Extinción'.

Este texto tiene como objetivo estudiar cómo el movimiento XR Madrid relaciona el arte, el juego y la protesta para captar la atención, generar empatía, desactivar tensiones sociales y como herramienta contra los poderes hegemónicos que perpetúan un sistema autodestructivo. Diversos autores han destacado, precisamente, el papel del arte y la creatividad como elementos centrales para conectar con el público y fomentar la resistencia política, tal como plantean Hickel (2019) y de Rivera Outomuro y Gordo (2024). En las acciones directas no violentas, el arte transforma los espacios públicos en escenarios simbólicos (Balaguer y Gifreu-Castells, 2024), mientras que el juego incorpora elementos lúdicos que fomentan la participación y el cuestionamiento de la hegemonía. Esta combinación amplifica el mensaje de la protesta y crea formas disruptivas y creativas de resistencia que conectan emocionalmente con el público y prefiguran espacios utópicos similares al cambio de paradigma que buscan este tipo de colectivos (Ramírez Blanco, 2014). Para ello, partiremos de la Teoría de los juegos desarrollada por Roger Caillois (1994), aplicándola a una selección de diez acciones realizadas entre 2019 y 2024. La hipótesis plantea que, entre las cuatro categorías de juego señaladas por Caillois (*agón*, *alea*, *ilinx* y *mimicry*), la más efectiva para llegar al público actualmente es la de *mimicry*, debido a las características propias de los colectivos ecosociales contemporáneos. La metodología que se ha utilizado para el análisis de las categorías de juego ha sido la investigación participante, el análisis audiovisual y el análisis documental.

2. Marco comunicativo de la crisis ecosocial y la protesta ecológica

La 'crisis ecosocial' se explica por causas antropogénicas y sistémicas, y su origen radica en modelos culturales, políticos y económicos profundamente extractivistas y productivistas, que han configurado un sistema que opera como si estuviera en guerra contra la vida misma (Herrero, 2022). Dicho sistema ignora las bases materiales que sostienen la vida y persiste en un crecimiento incontrolado que contradice directamente los límites físicos y materiales del planeta (Bardi y Randers, 2014; Aguado et al., 2012). Nombrar la crisis ecosocial visibiliza dimensiones históricamente silenciadas y subraya la gravedad del problema. Este momento histórico se caracteriza por una interconexión de crisis que son, al mismo tiempo, sistémicas y sociales. Su origen, así como sus consecuencias, exacerbaban las desigualdades sociales, con responsabilidades y necesidades complejas. En este contexto, resulta imprescindible cuestionar las bases materiales y el sustrato cultural de nuestra sociedad, así como los mitos y creencias que sustentan un modelo de desarrollo que, paradójicamente, perpetúa esta «guerra contra la vida» (Puleo, 2022). Dicho cuestionamiento es fundamental para comprender cómo una sociedad que se autodenomina «del conocimiento» permanece atrapada en un paradigma de destrucción (Aguado et al., 2012; Hickel, 2019).

Frente a esta desconexión generalizada, surge la cuestión de cómo abordar la magnitud del problema sin caer en la parálisis o la desesperanza (Boyd, 2023). La atención mundial hacia la crisis ecosocial ha estado

históricamente vinculada a movimientos sociales y organizaciones que reflejan las experiencias de comunidades indígenas, agricultores y otros sectores vulnerables, quienes sufren directamente las consecuencias de la destrucción de ecosistemas y políticas extractivistas que perpetúan, entre otras cosas, el asesinato de líderes indígenas defensores del medio ambiente (Mansilla Sepúlveda et al., 2021). Además, este marco comunicativo evidencia la insatisfacción con las respuestas políticas y la perpetuación de un sistema hegemónico incapaz de atender la urgencia de la situación.

Entre las diversas estrategias de respuesta, esta investigación analiza las acciones directas no violentas llevadas a cabo por XR. Estas acciones, basadas en la desobediencia civil, no solo denuncian la emergencia climática, sino que también redefinen el espacio público como un escenario de resistencia (Axon, 2019). Estas prácticas, articuladas mediante dispositivos artísticos desobedientes, amplían la concepción de la calle como derecho, siguiendo la línea de Henri Lefebvre (2013) sobre el derecho urbano a la centralidad. Nos interesa también el concepto de 'espacio expandido' en la escultura contemporánea propuesto por Rosalind Krauss (2010, p. 65), que adquiere un nuevo significado en el contexto actual. Según Cecilia Guida (2021, pp. 45-50), las prácticas artísticas y espaciales en la sociedad de las redes integran un «tiempo expandido» que refleja las complejidades identitarias de nuestra era.

Los actos de protesta ya no se limitan a lo físico; quienes manifiestan su desacuerdo en la calle están conectados virtualmente mediante dispositivos móviles, extendiendo estas acciones a un escenario público prolongado en las redes sociales (Bernárdez, Padilla y Sosa, 2019; Bernárdez Rodal, 2019). Además, estas protestas poseen un matiz performativo en el doble sentido que plantean Juan Albarrán e Ignacio Estella (2017), como prácticas artísticas que generan significados y como acciones que, al ser significadas, se cumplen en su ejecución. Así, las acciones de XR articulan una dimensión artística y simbólica que potencia el impacto comunicativo y emocional de sus mensajes (Dahlberg, 2023; Mononen, 2023; Stammen y Meissner, 2024). El arte, vinculado al activismo y a la desobediencia civil, se aparta de las formas elitistas y de la alta cultura (*high culture*) para convertirse en un medio con un propósito claro: promover el cambio social. Las estrategias y lenguajes propios de las prácticas artísticas se resignifican, conservando su creatividad plástica pero poniéndose al servicio de la comunidad. De este modo, el arte en la protesta se convierte en un acto comunicativo profundamente teatral, donde la calle se transforma en un escenario y el mensaje adquiere un carácter performativo y provocador. Nos referimos al arte que ocurre en el espacio público, alejado del mero ornamento decorativo y concebido como parte integral de los movimientos sociales. Esta visión se encuentra ampliamente desarrollada por Claramonte (2011), quien señala que el contexto no es solamente un marco de la práctica artística, sino una parte constitutiva de la obra y de la experiencia estética misma. En este tipo de arte, la frontera entre realidad y creación artística se difumina, tejiendo una trama donde los artefactos performativos trascienden la mera representación o expresión de ideas para provocar un «cambio social tangible» (Claramonte, 2011, p. 84).

Dentro de esta perspectiva, el concepto de 'artivismo' resulta clave. El concepto de artivismo, según Gutiérrez-Rubí (2021), se refiere a la fusión entre arte y activismo, creando un campo de intervención dinámico y flexible; una fusión entre arte y activismo que crea contenidos simbólicos con gran poder de transformación social. En este proceso, la creatividad individual se funde con lo colectivo, generando un contenido simbólico espectacular que tiene como objetivo final la transformación social. Este enfoque se desarrolla principalmente en el espacio público, tanto físico como virtual, donde las intervenciones artísticas buscan influir en la agenda política y mediática. El arte se convierte en acción: una actuación en las calles de la ciudad y en las redes sociales para visibilizar las demandas de las comunidades urbanas. Un aspecto central del artivismo consiste en romper la barrera entre espectador y obra. El público deja de ser un observador pasivo y se convierte en un participante activo del proceso artístico, siguiendo una tradición que trasciende los límites del paradigma del arte. Este modelo cuestiona activamente las instituciones culturales, critica el sistema capitalista y desafía los autoritarismos políticos. Desde mediados del siglo XX, las alianzas entre artistas, sindicatos y movimientos políticos han subrayado la dimensión estética de los movimientos sociales, desdibujando los límites entre el arte, la propaganda política y la acción social. En este sentido, las palabras del activista y *performer* Jay Jay resuenan con fuerza al abordar dos cuestiones clave sobre el potencial transformador del artivismo. Como ilustra Ramírez Blanco (2014), al relatar su experiencia personal:

Por primera vez, interpuse mi propio cuerpo en el camino de una excavadora [...]. De repente, la idea de un arte vivo adquirió un sentido completamente diferente —lo pragmático se fundía con lo poético, lo performativo con lo político [...]. Poner mi cuerpo directamente entre las ruedas dentadas de la máquina, como un punto de resistencia al flujo del poder, no solo era algo lúdico, sino que también era algo profundamente efectivo (Ramírez Blanco, 2014, p. 63).

Lo que ahora denominamos 'creatividad activista' parte de esa idea de diluir la etiqueta de 'artista' para aferrarse a la creatividad y a las estrategias plásticas que las distintas disciplinas artísticas pueden ofrecer. La autoría se vuelve irrelevante, pues se busca contribuir a un marco común de actuación y expresión, que puede vincularse con prácticas al margen de la ley, donde el anonimato, a veces, es más una necesidad que una elección. En segundo lugar, habla de haberse dado cuenta de que la resistencia al poder es un acto lúdico, profundamente eficaz, mientras interponía su propio cuerpo frente a una excavadora para paralizar la ampliación de una autopista que iba a destruir un pueblo entero.

2.1. Movimientos sociales y acción creativa: tipología lúdica de la protesta

El uso del arte como herramienta de protesta ha acompañado históricamente a los movimientos sociales, evolucionando en tácticas y enfoques que han transformado la forma de comunicar la resistencia y la desobediencia civil. A partir de la década de 1990, asistimos a una consolidación de estrategias creativas en el activismo, sentando precedentes en la intersección entre arte, política y movilización social (Corral-Broto, 2024). Aunque la defensa del medioambiente se remonta al siglo XIX como respuesta a la industrialización, el ecologismo contemporáneo surgió en los años 60 y 70 del siglo XX, impulsado por movimientos contraculturales, pacifistas y de derechos civiles. Una publicación fundamental fue el texto de Rachel Carson, *Silent Spring* (1962), que alertó sobre el uso de los pesticidas, y la celebración del primer Día de la Tierra en 1970. En este contexto, en 1971 surgió Greenpeace, una organización pionera en el uso del arte y la creatividad en sus campañas de protesta. Con acciones directas, como desplegar pancartas gigantes en edificios emblemáticos o realizar *performances* en alta mar, Greenpeace ha utilizado la iconografía visual para transmitir mensajes poderosos sobre la protección del medio ambiente. El uso de barcos pintados con colores llamativos, disfraces y materiales reciclados refuerza la narrativa de resistencia pacífica y apela a las emociones del público. Las campañas de Greenpeace han demostrado que el arte puede ser una herramienta eficaz para amplificar demandas políticas y movilizar a la ciudadanía global. Otro movimiento importante fue *Earth First!*, surgido en Estados Unidos en la década de 1980, y representa uno de los movimientos de ecología radical más influyentes. Con su lema «No hay compromisos en la defensa de la Madre Tierra», este movimiento utilizó tácticas directas como bloqueos de carreteras, ocupaciones de sitios de construcción y acciones performativas para detener proyectos destructivos, como la tala de bosques y la construcción de oleoductos.

Estos movimientos ecologistas confluyeron con movimientos civiles como *Reclaim the Streets*, surgido a mediados de la década de 1990 en el Reino Unido, con el objetivo de recuperar espacios urbanos dominados por el tráfico y la privatización. Sus acciones combinaban elementos de protesta política con creatividad artística, transformando temporalmente calles y plazas en jardines, pistas de baile o espacios comunitarios, así como realizando raves multitudinarias en distritos financieros. Estas intervenciones cuestionaban el uso capitalista de los espacios públicos y proponían alternativas que daban prioridad a las personas y al medio ambiente. En sus manifestaciones, los participantes utilizaban disfraces, música y esculturas temporales para crear ambientes festivos que desafiaban las normas urbanas. Las acciones de *Reclaim the Streets* inspiraron a movimientos posteriores y reforzaron la idea de que la protesta puede ser a la vez disruptiva y constructiva, imaginando futuros posibles a través del arte.

En 1999, las protestas contra la Organización Mundial de Comercio (OMC) en Seattle, conocidas como la Batalla de Seattle, reunieron a una diversidad de actores: sindicalistas, ecologistas, feministas, estudiantes, activistas por los derechos humanos, entre otros. Bajo el lema «Otro mundo es posible», firmaron un manifiesto amparado por más de mil organizaciones. Estas protestas evidenciaron el poder de la acción directa no violenta masiva con un enfoque carnavalesco. Las tácticas artísticas y teatrales, como las marionetas gigantes, carrozas, tortugas humanas y bandas de música, bloquearon físicamente el acceso a la conferencia de la OMC y crearon un imaginario de resistencia basado en la celebración, la creatividad y la solidaridad. Este enfoque contribuyó a contrarrestar el miedo y la represión policial, generando imágenes bellas y humanas que lograron una gran repercusión mediática. La victoria de estas acciones marcó un hito al demostrar la eficacia de la no violencia creativa y formó una nueva generación de activistas principalmente del norte global.

Un ejemplo muy interesante es el del colectivo fundado en 2003, *Clandestine Insurgent Rebel Clown Army* (CIRCA), que llevó la protesta artística a un nivel completamente nuevo, fusionando el arte del clown con tácticas de desobediencia civil. Inspirado por el espíritu carnavalesco de las protestas antiglobalización, CIRCA empleó lo absurdo, la mofa y la confusión para desafiar a las autoridades. La organización introdujo elementos de juego en la acción política, ayudando a los activistas a conectar con su vulnerabilidad y a trabajar colectivamente desde un lugar de creatividad y espontaneidad. Las tácticas de CIRCA eran profundamente performativas: los payasos desarmaban simbólicamente a las fuerzas del orden al enfrentarlos con absurdos, como llenar sus bolsillos con basura para alargar los registros policiales o intentar en masa alistarse al ejército, provocando el cierre temporal de oficinas de reclutamiento. Estas estrategias ayudaron a resignificar la narrativa mediática de las protestas, alejándose de imágenes de violencia y destrucción, y creando escenas de humor, color y humanidad.

XR no inventó esta forma de protesta, pero sí destacó por poner un énfasis significativo en el arte, la *performance* y la creatividad como pilares centrales de sus acciones. Ha logrado actualizar el lenguaje estético de las manifestaciones, incorporando el juego como un elemento clave. Este enfoque lúdico hace sus protestas más atractivas y cautivadoras, contribuyendo también a reducir tensiones en situaciones conflictivas propias de las manifestaciones. La *performance* y la teatralidad, la construcción de personajes y narrativas específicas, la interacción creativa con el público y la desobediencia civil lúdica se han convertido en señas de identidad de XR, redefiniendo el activismo ambiental contemporáneo.

El juego, como señala Johan Huizinga (1998), es una acción libre, simbólica y metacomunicativa que crea un espacio-tiempo propio con personajes, reglas y artefactos que trascienden la cotidianidad. En el contexto de la protesta, esta dualidad se manifiesta en la paradoja de adoptar una lógica independiente de la moralidad habitual, dotada de su propia coherencia. Desde esta perspectiva, las acciones de XR integran los principios del juego para crear narrativas performativas que resignifican la relación entre arte, protesta y cultura. Para comprender los artefactos utilizados en las protestas de XR, los enmarcamos dentro de una tipología de ceremonias de revuelta basada en las cuatro categorías del juego propuestas por Caillois (1994): *mimicry*, *alea*, *ilinx* y *agón*. Identificamos estos objetos y prácticas como elementos que condensan una gran carga lúdica y artística, capaces de comunicar mensajes políticos y emocionales a través del lenguaje simbólico del juego. El significado de las cuatro categorías es el siguiente:

- Artefacto-Máscara: *Performance mimicry* (simulacro y carnaval). La categoría de *mimicry* describe un tipo de juego que implica la participación en simulacros y rituales performativos, como el carnaval, el baile o el disfraz. Según Caillois (1994), la máscara no sólo oculta la identidad del individuo, sino que también lo conecta con la colectividad, facilitando la creación de un anonimato lúdico y político: «El que juega al *mimicry* se hace pasar por otro, imita, simula. [...] el juego consiste esencialmente en convertirse en una apariencia, adoptar una máscara o disfraz. Esto lo sitúa en una actividad basada en el engaño consentido, donde los participantes acuerdan la suspensión temporal de la realidad habitual» (Caillois, 1994, p. 46). No solamente encarna una crítica al poder, sino que representa las utopías deseadas o las distopías rechazadas. Máscaras diversas, frente a la uniformidad del poder representado en los uniformes de la policía, representan el contra-poder de la gente sin poder. Según Caillois, el disfraz o la máscara son elementos esenciales del juego, ya que permiten la transformación lúdica y simbólica del jugador; mientras que el uniforme está asociado a la estructura, la disciplina y la jerarquía, características propias de un contexto no lúdico. En su texto señala: «La máscara tiene como fin ocultar al individuo, permitirle olvidarse de sí mismo y convertirse en otro [...]. En cambio, el uniforme afirma la personalidad individual y el rango del que lo lleva. Le confiere autoridad y disciplina» (Caillois, 1994, p. 46).
- Artefacto-Turno: *Performance alea* (azar y suerte). Se trata de un juego basado en la incertidumbre, los resultados dependen de la suerte o de factores externos al control del jugador. De acuerdo con Caillois (1994, p. 55): «En los juegos de azar, el jugador no puede hacer nada para influir en el desenlace del juego; debe confiar únicamente en la suerte».
- Artefacto-Tambor: *Performance ilinx* (vértigo y alteración sensorial). La categoría de *ilinx* se asocia con dinámicas que generan vértigo o estados de alteración sensorial. Según el autor: «*ilinx* es un intento de destruir por un momento la estabilidad de la percepción y de infligir al ánimo una especie de voluptuosidad del desorden» (Caillois, 1994, p. 65). Este tipo de juego sumerge al jugador en sensaciones intensas, que pueden alejarle de las reglas cotidianas, provocando su desinhibición y alteración sensorial.
- Artefacto- Bandera: *Performance agón* (competencia). Se refiere a los juegos que implican enfrentamiento y competencia, en un contexto de reglas bien establecidas, y donde los jugadores se miden en condiciones de igualdad. Son juegos que permiten mostrar la superioridad de un individuo o un grupo: «El *agón* implica una lucha, una rivalidad que excluye el azar y que tiende a la superioridad absoluta de uno o varios competidores sobre los demás» (Caillois, 1994, p. 23).

A partir de estas categorías desarrollaremos nuestro análisis, para poder ordenar el sentido de los objetos utilizados en las acciones.

3. Metodología

Para llevar a cabo esta investigación, hemos adoptado un enfoque cualitativo que permite analizar la protesta ecosocial desde sus dimensiones comunicativa, artística y lúdica. En particular, nos centramos en diez acciones de XR Madrid. El análisis se estructura a partir de dos elementos principales: el marco teórico de las categorías de juego propuestas por Caillois (*mimicry*, *alea*, *ilinx* y *agón*) y el estudio de casos concretos de acciones realizadas por XR. Este enfoque permite entender cómo los artefactos y performances utilizados en estas protestas se insertan dentro de un sistema simbólico que amplifica el impacto comunicativo de sus mensajes.

La fundamentación metodológica se basa en la tipología de juego de Caillois (1994), que nos ofrece una herramienta conceptual para analizar las prácticas *performativas* y simbólicas insertas en la protesta. Las categorías *agón* (competencia), *alea* (azar), *ilinx* (vértigo) y *mimicry* (simulacro) no solo describen distintos tipos de juego, sino que también capturan formas específicas en que el juego opera como un mediador simbólico en la protesta. Cada categoría introduce una dimensión particular de interacción y significado, desde la competencia hasta la incertidumbre, pasando por la desorientación sensorial, hasta llegar a la teatralidad y la simulación. Nuestra hipótesis sostiene que *mimicry*, la categoría vinculada al simulacro y la puesta en escena teatral, tiene un papel preeminente y especialmente eficaz en el contexto del movimiento XR. A través del análisis de diez acciones representativas, se confirma que el uso de máscaras, disfraces y simulaciones facilita la construcción de espacios simbólicos de resistencia, genera empatía y reconfigura identidades en diálogo con el público, apelando a la ambivalencia entre anonimato y expresión artística.

Hemos seleccionado diez acciones organizadas –individualmente o junto a otros colectivos– por XR Madrid entre 2019 y 2024, entre las aproximadamente cincuenta realizadas en ese periodo, dado que ilustran la implementación de tácticas lúdico-artísticas en el contexto de la protesta no violenta. Estas acciones han sido escogidas por su carácter representativo y su capacidad para integrar elementos performativos, simbólicos y comunitarios. Entre los casos analizados se incluyen: cortes de carretera con elementos de bloqueo creativos; performances callejeras con disfraces y máscaras; acciones musicales y rítmicas; e intervenciones en el espacio público mediante elementos interactivos como pinturas corporales, plantillas para estampar ropa y entrega de folletos. La recopilación de datos se ha llevado a cabo mediante un enfoque multidimensional que combina diversas técnicas de análisis. En primer lugar, se utilizó la observación participante para examinar de forma directa las dinámicas y dispositivos empleados durante las protestas, documentando minuciosamente los elementos visuales, sonoros y simbólicos que caracterizan estas acciones. De la misma manera, se realizó un análisis exhaustivo de materiales audiovisuales, incluyendo videos, fotografías y transmisiones en vivo de las manifestaciones, lo que permitió identificar patrones y estructuras en el uso de los artefactos lúdicos y artísticos. Finalmente, se llevó a cabo un análisis documental basado en el estudio de textos y materiales divulgativos producidos por XR (VV.AA., 2019), así como de artículos y estudios académicos que ofrecen un marco contextual y crítico para interpretar estas acciones dentro del movimiento global por la justicia climática. Este enfoque integral ha permitido una comprensión más profunda y matizada de las estrategias creativas empleadas por el movimiento, validando empíricamente la hipótesis de que *mimicry* es la categoría de juego más efectiva y representativa en las acciones directas no violentas de XR Madrid.

De acuerdo a la hipótesis, la categoría *mimicry* destacaría como eje central del entramado lúdico en las acciones de XR. Esta categoría involucra la adopción de disfraces y máscaras, a la vez que enfatiza el simulacro y la teatralidad, aspectos que configuran el activismo performativo característico del movimiento. La función de *mimicry* se manifiesta en la construcción performativa de identidades múltiples y en la generación de espacios donde el anonimato actúa como estrategia para desafiar y desestabilizar discursos hegemónicos. A través del uso reiterado de estas prácticas, XR lograría trascender la mera protesta política, incorporando un componente estético que amplía la empatía y facilita la difusión del mensaje en diversos ámbitos sociales y mediáticos. El repositorio completo de imágenes está a libre disposición de cualquier lector (Rossetti Musso, 2025), en cumplimiento con la Ley de la Ciencia, la Tecnología y la Innovación, así como con los principios de transparencia y acceso abierto en la investigación, garantizando la disponibilidad y reutilización libre de los materiales para fomentar la replicabilidad y la colaboración científica.

4. Análisis de resultados

Los datos obtenidos han sido interpretados desde una perspectiva interdisciplinaria que combina teorías de la comunicación, el arte y el juego. Este enfoque permite identificar las prácticas utilizadas y explorar su impacto en términos de comunicación emocional, movilización colectiva y resignificación del espacio público. Igualmente, consideramos cómo estas estrategias contribuyen a desafiar las narrativas dominantes y a construir una contranarrativa basada en el juego y lo lúdico que prefigura el cambio de paradigma necesario para hacer frente a la crisis ecosocial. El análisis de resultados se focaliza en las diez acciones directas no violentas seleccionadas, categorizadas según la tipología lúdica de Caillois: *mimicry*, *alea*, *ilinx* y *agôn*. A partir de esta clasificación, se exploran las características performativas y simbólicas de los artefactos artísticos utilizados por XR Madrid, describiendo cómo estos elementos contribuyen a articular el mensaje de protesta y a generar experiencias de participación y visibilidad.

Para complementar esta descripción, se ha integrado un conjunto ampliado de material gráfico que permite visualizar con mayor precisión las dinámicas y la estética de cada acción analizada. Las imágenes y fotografías se ordenan cuidadosamente para vincularse de modo correlativo con el texto, facilitando la comprensión de los elementos lúdicos y simbólicos presentes en cada intervención. Este soporte visual ilustra los conceptos teóricos y aporta evidencia concreta de las estrategias de artivismo desplegadas, mostrando la diversidad y

creatividad inherente a las protestas ecosociales. De este modo, el análisis combina información verbal y visual para brindar una lectura rica y completa de los significados y efectos comunicativos de estas prácticas performativas.

En la Figura 1, por ejemplo, se puede observar el *performance* llevado a cabo el 7 de octubre de 2019, donde las participantes encarnan especies en peligro, rodeando los jardines del Ministerio de Transición Ecológica. Esta imagen refleja la teatralidad y el uso simbólico del disfraz y el simulacro (*mimicry*), que potencia el impacto emotivo y comunicativo de la acción. La presencia de vestimentas que representan la vulnerabilidad de las especies en peligro representa una resistencia simbólica ante las políticas de destrucción ambiental. Después, la Figura 2 muestra a los participantes en la acción del corte de carretera en 2020, en la que utilizan máscaras y disfraces creativos. Este uso de artefactos como máscaras, que en Caillois corresponden a la categoría de *mimicry*, refuerza la teatralidad y el carácter simbólico de la protesta, facilitando la empatía y la identificación del público con el mensaje.

Figura 1. Acción analizada 1. 7 de octubre de 2019. Fuente : Garchi, 2019, Bastante, 2019, @amolinacuadro, 2019, disponibles en Rossetti Musso, 2025



Figura 2. Acción analizada 2. 7 de diciembre de 2019. Fuente: Cervino, 2019, @monaboitier, 2019, disponibles en Rossetti Musso, 2025



Figura 3. Acción analizada 3. 8 de diciembre de 2019. Fuente : Tisa, 2019. @kaotikotatto, 2019, disponibles en Rossetti Musso, 2025



Los datos visuales y simbólicos recopilados en esta acción se sintetizan en la tabla siguiente, en la que se identifican las categorías lúdicas predominantes y sus manifestaciones concretas en la puesta en escena y artefactos utilizados. Todas las tablas aquí presentadas se complementan con un repositorio digital que contiene material audiovisual y documentación ampliada, disponible para consulta académica y apoyo a futuras investigaciones. Concretamente, la Tabla 1 ofrece un resumen detallado de los elementos lúdico-artísticos presentes en las primeras acciones analizadas. En esta sección se hace evidente cómo la categoría de *mimicry* se manifiesta con fuerza, a través del uso de disfraces, máscaras y *performances* que crean espacios simbólicos de resistencia. Estos elementos contribuyen a dotar de teatralidad y dramatismo a las protestas, y amplifican su dimensión emotiva y comunicativa, facilitando la conexión con distintos públicos y generando empatía hacia las causas ecosociales defendidas.

Tabla 1. Categorías de juego y artefactos en las acciones directas de XR Madrid (2019-2020). Fuente: Elaboración Propia

DESCRIPCIÓN VERBO-VISUAL	MIMICRY	ALEA	ILINX	AGÓN
Acción 1. 7 de octubre de 2019 En torno a 400 activistas divididas en grupos cortan el puente de Nuevos Ministerios con un barco, despliegan una pancarta, mientras que simultáneamente ocupan el jardín a las puertas del Ministerio de Transición Ecológica y asientan un campamento que permaneció 5 días, mientras se realizaban negociaciones con la Ministra. Es una acción que sucede a nivel global.	Inundaciones, incendios y desertificación persiguen a bailarinas que encarnan los cuerpos de especies en peligro de extinción. Una <i>performance</i> en la que se rodean los jardines de la entrada al Ministerio de Transición Ecológica mientras se monta el campamento.	Espacio liberado situado en los jardines. Espacios de creación colectiva, espacios de debate, conciertos y talleres autogestionados. Tizas.	Cánticos Tambores Comida común para todos.	Cadenas humanas y un barco bloquean el puente de Nuevos Ministerios. Cadenas con candados. Tubos de bloqueo.
Acción 2. 7 de diciembre de 2019 Corte de Gran Vía con una 'Discobicie' una acción performática: un <i>flash mob</i> en el que participan cientos de personas.	Disfraces varios al estilo años 80, con boas, gorros, trajes de colores, etc.	Folletos e interacciones con los transeúntes	Baile. Música.	Corte de carretera con pancartas. Torres realizadas con cajas de madera para colocar el sonido.
Acción 3. 8 de diciembre de 2019 Una marcha por los océanos muertos que coincide con la COP25. Una procesión con el	Esqueleto de ballena con cartón y papel maché de gran tamaño, transportada a modo procesión. Disfraces que simulan el océano.	Invitaciones a unirse a la procesión. Folletos. Megáfonos.	Tambores.	Cortes de carretera. Banderas.

esqueleto de una ballena ya extinta en las costas españolas.	Personas vestidas de negro a modo de funeral.			
--	---	--	--	--

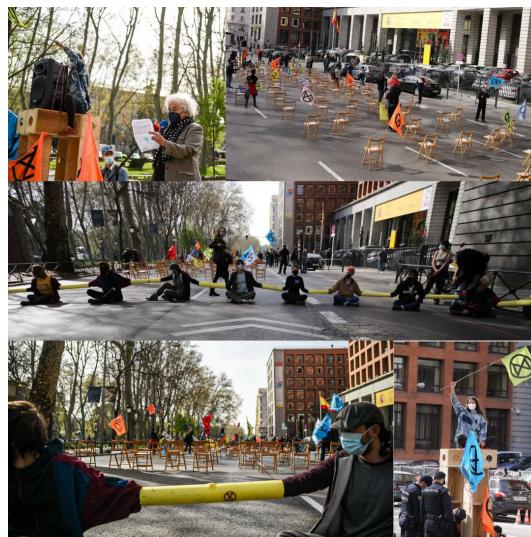
Figura 4. Acción analizada 4. 1 de noviembre de 2020. Fuente: @kaotikotatto, 2020a; @ilolaredo, 2020; Bastante, 2020a; disponibles en Rossetti Musso, 2025



Figura 5. Acción analizada 5. 2 de noviembre de 2020. Fuente : @kaotikotatto, 2020b; Bastante, 2020b; Garchi, 2020, disponibles en Rossetti Musso, 2025



Figura 6. Acción analizada 6. 26 de marzo de 2021. Fuente: Astudillo, 2021, Mínguez, 2021, disponibles en Rossetti Musso, 2025



Estos hallazgos respaldan la hipótesis central del estudio, confirmando que la categoría *mimicry* constituye un eje fundamental en las performances de XR Madrid, facilitando la resonancia emocional y simbólica que potencia la protesta. La Tabla 2 sistematiza los símbolos, tácticas y dinámicas observadas en las acciones que combinan las categorías de *alea* e *ilinx*, junto con la persistencia de *mimicry*. La interacción entre el azar, el vértigo y la simulación construye protestas complejas que reconfiguran el espacio público, creando ambientes de resistencia simultáneamente lúdicos y políticos. Esta combinación enriquece el mensaje, transforma las prácticas de protesta y abre canales novedosos para la participación y la visibilidad mediática.

Tabla 2. Análisis de elementos lúdicos en las acciones intermedias (2021-2022). Fuente: Elaboración Propia

DESCRIPCIÓN VERBO-VISUAL	MIMICRY	ALEA	ILINX	AGÓN
Acción 4. 1 de noviembre de 2020. Inacción=Muerte Activistas ocupan la calle y la plaza frente al Congreso de los diputados con «cadáveres» simulando las muertes causadas por la negligencia e inacción política frente a la crisis climática y ecológica.	Simulación de cuerpos muertos etiquetados cubiertos por una sábana. Pancarta que enmarca la narrativa crisis climática y ecológica: «inacción=muerte».		El silencio.	Bloqueo de carretera con pancarta y con los cuerpos en el suelo.
Acción 5. 2 de noviembre de 2020. «Nos ahogamos» Corte de tráfico de la Gran Vía, inundándola simbólicamente con una marea de tela.	Despliegue de una tela de 125 m2 como símbolo de la subida del nivel del mar. «oceans are rising and so are we» y «nos estamos ahogando».	Folletos que abren conversaciones con los transeúntes. Altavoz con micro.	Cantar en coro «Vamos a levantarnos como el agua, hay que parar esta crisis ya, Puedo escuchar la voz de mi nieta gritando solidaridad».	Pancarta de bloqueo de tráfico.
Acción 6. 26 de marzo de 2021. Asambleas Ciudadanas. Frente al Ministerio de Derechos Sociales, Consumo y Agenda 2030 se realiza una asamblea ciudadana que corta el paseo del prado durante 2 horas.	100 sillas vacías con un cartel en el que se hace referencia al perfil de la persona que tendría que llenar el hueco.	Escenario y altavoz para amplificar el discurso de las expertas.	Torre de sonido con activistas subidas y ancladas para evitar su extracción.	Cadena humana con tubos de bloqueo para los 4 carriles del Paseo del Prado. Pancarta de bloqueo de tráfico.

Figura 7. Acción analizada 7. 25 de octubre de 2021. Fuente : @a.makeda.mk, 2021; @mingo_graphics, 2021, @herctorescu31, 2021, disponibles en Rossetti Musso, 2025



Figura 8. Acción analizada 8. 27 de junio de 2022. Fuente: @broth_earth, 2022, disponible en Rossetti Musso, 2025



Figura 9. Acción analizada 9. 13 de diciembre de 2023. Fuente: Caliza, 2023, disponible en Rossetti Musso, 2025



Figura 10. Acción analizada 10. 2 de junio de 2024. Fuente: Sala, 2024; disponible en Rossetti Musso, 2025



La presencia reiterada de elementos de *mimicry* en distintas acciones confirma su relevancia estratégica para la comunicación política y la construcción de espacios de resistencia simbólica. Finalmente, la Tabla 3 expone el análisis de las acciones más recientes y complejas, donde la integración de todas las categorías lúdicas genera una experiencia multisensorial y política que involucra profundamente a los participantes y espectadores. Estas intervenciones evidencian cómo el movimiento XR Madrid ha logrado potenciar su capacidad transformadora a través de la creatividad, el juego y la performatividad, consolidando formas de protesta que conjugan compromiso simbólico, impacto comunicativo y participación colectiva.

Tabla 3. Síntesis de tácticas lúdico-artísticas en acciones recientes (2023-2024). Fuente: Elaboración Propia

DESCRIPCIÓN VERBO-VISUAL	MIMICRY	ALEA	ILINX	AGÓN
Acción 7. 25 de octubre de 2021. Se acaba el tiempo. Con un reloj de arena gigante 200 activistas irrumpen y cortan el tráfico de la calle Princesa a la altura de Plaza España.	Reloj de arena. Ojos pintados en las manos de todas las personas participantes.	Sellos para estampar en textil.	Las y los activistas cantan mientras los desalojan uno a uno «no es suficiente la esperanza, hay que pasar a la acción, no es suficiente la esperanza, nosotras empezamos a actuar».	Bombas de humo. 6 bidones rosas soldados a tubos de bloqueo llenos de arena para bloquear todos los carriles. Pancarta de bloqueo de tráfico.
Acción 8. 27 de junio de 2022. <i>Performance</i> frente al Guernica para denunciar que el museo acogerá reuniones de la OTAN. Personas que se hacen pasar por representantes de la OTAN brindan simbólicamente rodeados de personas desplomadas en el suelo.	Máscaras que representan a los representantes de la OTAN. Disfraces (trajes).		Silencio.	Pancartas de mano en las que se lee «la guerra es la muerte del arte» y «aquí se reunirán los señores de la guerra».
Acción 9. 13 de diciembre de 2023. XR Madrid junto con BDS Madrid y otras activistas palestinas	900 pares de zapatos meticulosamente colocados. Cada par vinculado a un nombre completo y edad de la lista de personas asesinadas en Gaza.		Lectura de manifiesto y minuto de silencio.	Banderas palestinas.

colocan 900 pares de zapatos en la puerta del ayuntamiento de Madrid como homenaje a las víctimas. Lectura de manifiesto y minuto de silencio.				
Acción 10. 2 de junio de 2024. Stop Subsidios Fósiles. 200 activistas cortan Callao con un pasacalle qué representa la destrucción de los combustibles fósiles y la posibilidad de un mundo mejor.	Torre petrolera de madera. Señores-Petróleo disfrazados rocían líquido negro (celulosa y carbón) sobre los activistas. Árbol y activistas con colores vivos. Coronas de flores.	Tizas que se reparten a manifestantes y viandantes. Folletos con las letras de las canciones.	Fanfarria transfeminista. Coro de canción protesta.	Pancartas para el bloqueo de carretera (son el único elemento que se lleva la policía).

Los resultados obtenidos reflejan cómo las prácticas de simulacro y teatralidad, ligadas a *mimicry*, son esenciales para la articulación del mensaje de XR, validando así la hipótesis formulada. El análisis de las protestas organizadas por XR Madrid desde las categorías de juego propuestas por Caillois (1994) nos permite comprender cómo este colectivo articula estrategias de resistencia no violenta mediante dinámicas simbólicas, creativas y participativas. Las categorías de *agón*, *alea*, *ilinx* y *mimicry* se encuentran presentes en diferentes niveles dentro de estas acciones, cada una contribuyendo a la construcción de narrativas de resistencia y transformación del espacio público. A través del *agón*, XR Madrid desafía las estructuras de poder mediante la ocupación temporal del espacio y la disputa por el relato mediático; el *alea* permite incluir al público en la protesta de forma espontánea, rompiendo las jerarquías tradicionales; el *ilinx* genera estados emocionales compartidos que cohesionan a los participantes y refuerzan la identidad colectiva; y el *mimicry*, presente en todas las acciones, emerge como la estrategia más relevante por su capacidad para subvertir símbolos de poder y transformar las protestas en actos estético-políticos cargados de significado. Este marco analítico revela la innovación de este movimiento a nivel global (dado que son tácticas que se replican) al integrar estrategias de desobediencia civil creativas y simbólicas que renuevan las tácticas usadas por los movimientos ecologistas.

Las protestas analizadas, aunque enmarcadas dentro de la no violencia, pueden ser entendidas desde la lógica del *agón* (competición) como un enfrentamiento simbólico y práctico entre manifestantes y fuerzas del orden al desafiar las estructuras de poder establecidas y equilibrar la desigualdad de poder a través de tácticas creativas, organizativas y visualmente impactantes. Este enfrentamiento se centra en dos dimensiones: el control temporal del espacio público donde el *agón* se convierte aquí en un juego simbólico en el que los manifestantes intentan «ganar» (liberar) estos espacios, para irrumpir, aunque sea de forma temporal, la cotidianidad, poder visibilizar sus demandas y reconfigurar el espacio urbano como un escenario de protesta legítima. En segundo lugar, existe una disputa por las narrativas mediáticas que se desarrolla en los medios de comunicación y redes sociales, donde la organización busca captar la atención del público y enmarcar sus acciones como actos necesarios frente a la urgencia de hacer frente a la crisis climática. De esta manera, el *agón* se extiende más allá del ámbito físico y se proyecta hacia una lucha simbólica por el significado y la representación (Grau, 2004).

La lógica del *agón* se materializa en diversos artefactos visuales y performativos que refuerzan la confrontación simbólica, como las banderas individuales que actúan como símbolos de empoderamiento y resistencia, ya que sostener una bandera evoca imágenes icónicas de luchas históricas (figura 6). Las pancartas de grandes dimensiones (*banners*) (figuras 1, 2, 4, 5 y 7) cumplen múltiples funciones. Por un lado, transmiten mensajes claros y fácilmente reconocibles que refuerzan la identidad colectiva del grupo. Por otro, actúan como barreras visuales y físicas, útiles para bloquear tráfico o delimitar zonas seguras dentro de las protestas. Además, se utilizan otro tipo de objetos como cadenas (figura 1), tubos de bloqueo (figura 6) o estructuras complejas para delimitar espacios, amarrarse a estructuras urbanas (figura 7) o marcar territorios simbólicos (figura 10) que la protesta reivindica como propios.

En las protestas de XR Madrid, la categoría de *alea* (azar) se manifiesta como un elemento fundamental para involucrar tanto a los participantes organizados como al público ocasional, desdibujando las jerarquías tradicionales y creando un espacio inclusivo y participativo en línea con la filosofía del colectivo, que busca involucrar a toda la comunidad en la acción política. El *alea* transforma a los transeúntes en actores activos permitiendo que cualquier persona, independientemente de su preparación o rol inicial, se integre en la narrativa colectiva de la protesta y contribuya a amplificar el mensaje ecosocial. Para introducir el azar y la imprevisibilidad, XR Madrid utiliza una serie de objetos y dinámicas que favorecen la espontaneidad y la participación. Se

distribuyen folletos entre los transeúntes que invitan a la reflexión y al diálogo o se usan micrófonos abiertos y megáfonos que permiten que cualquier persona, ya sea manifestante o espectador, exprese su opinión o comparta su experiencia. Este tipo de dinámica desestructurada introduce una dimensión de incertidumbre en la protesta, donde las voces individuales se entrelazan con la narrativa colectiva.

En algunas de las *performances* se han utilizado plantillas para estampar ropa (figura 7), se han realizado pinturas corporales, o tizas para dibujar en el propio espacio público (figura 10), elementos que invitan al público a participar en la protesta de manera creativa y personal. Las personas pueden personalizar su ropa o su cuerpo con mensajes y símbolos que refuerzan la identidad visual de la protesta. Estas acciones generan un efecto de comunidad dinámica, donde las barreras entre organizadores y público desaparecen, y la protesta se transforma en una experiencia colectiva que trasciende los roles tradicionales. El *a/ea*, al permitir la integración espontánea de personas en las protestas, amplifica la efectividad de las demás categorías de juego descritas por Caillois.

El *iiinx* (vértigo) se manifiesta a través de dinámicas que generan un estado emocional compartido, transformando lo individual en una experiencia colectiva y sensorial. Elementos como tambores (figuras 3 y 7), ritmos repetitivos y cánticos colectivos (figuras 1, 2, 5, 7 y 10) actúan como un «latido» común que conecta a los participantes, fomentando cohesión grupal e inclusión, independientemente de la experiencia previa en activismo (Strong, 2020). Estas herramientas lúdicas y participativas también funcionan como mecanismos de desescalada de tensión, promoviendo un ambiente de no violencia incluso en situaciones de potencial conflicto (figuras 1, 6 y 7). Otro aspecto clave es la celebración de banquetes colectivos (figura 1), que crean espacios de descanso y encuentro dentro del marco reivindicativo. Compartir alimentos satisface necesidades prácticas y refuerza valores de solidaridad, inclusión y resistencia pacífica. Este acto comunitario subraya la dimensión humana de la protesta, proporcionando momentos para el diálogo y fortaleciendo los lazos entre los participantes, lo que transforma la experiencia de protesta en un acto de comunión y reflexión cargado de significado.

La danza colectiva (figuras 1, 2, 3, 5 y 10) desempeña un papel fundamental en la creación de un vértigo positivo, generando una energía grupal que se traduce en alegría y unidad. Bailar juntas, ya sea espontáneamente o de manera coordinada, refuerza la diversidad y cohesión del grupo, proyectando una narrativa de resistencia creativa que contrasta con las tensiones estructurales del entorno. Estos actos lúdicos, lejos de ser triviales, fortalecen la identidad colectiva y la resiliencia emocional frente a la lucha climática. XR Madrid redefine el vértigo alejándose de los elementos tradicionales que Caillois asocia al *iiinx* (como el uso de alcohol o drogas), priorizando prácticas éticas alineadas con sus principios de no violencia y acuerdos previos (XR, 2021). Estas dinámicas refuerzan los vínculos entre los manifestantes y transforman el espacio público en un escenario de resistencia inclusiva, creativa y legítima. Así, el *iiinx* se convierte en una herramienta para amplificar el mensaje climático, construir comunidad y redefinir la protesta como un acto profundamente humano que entrelaza creatividad, sensibilidad y compromiso.

El *mimicry* (carnaval) está presente en todas las acciones y permite una integración lúdica, simbólica y visualmente poderosa de los participantes en el espacio público. Según Caillois (1994, p. 146), el disfraz es una herramienta que facilita la encarnación de roles que no desempeñamos, y en las protestas de XR, este concepto cobra un significado central al permitir tanto la crítica visual al orden establecido como la construcción de ideales utópicos. Los artefactos relacionados con el *mimicry* incluyen máscaras (figuras 8 y 10), disfraces (figuras 1, 2, 3, 8 y 19), escenografías (figuras 1, 2, 3, 6, 7 y 10) y *performances* teatrales (figuras 1, 3, 4, 5, 8 y 10), así como parches que se colocan sobre la ropa. Todos estos elementos cumplen la función de permitir a los participantes adoptar roles simbólicos que, además de reforzar el mensaje de la protesta, reconfiguran el espacio público como un escenario de lucha simbólica. En particular, la máscara merece especial atención, ya que en las acciones de XR Madrid se utiliza de manera laxa e inclusiva, desde elementos como vestimenta, maquillaje o antifaces hasta construcciones más elaboradas. Este recurso permite a los manifestantes relacionarse con sus ideales a través de su apariencia, y les otorga un anonimato colectivo e individual que protege contra la identificación inmediata por parte de las autoridades, al tiempo que introduce un elemento lúdico y teatral que facilita la transmisión simbólica del mensaje.

La dicotomía visual que se genera entre los disfraces de los manifestantes y los uniformes de las fuerzas del orden ejemplifica la tensión entre las categorías de *mimicry* y *agón* (competencia). Mientras que el uniforme representa la homogeneidad, el control y la obediencia, el disfraz encarna la diversidad, la libertad y la creatividad. Este contraste visual refuerza la narrativa de resistencia, y desarma simbólicamente la violencia institucional al subrayar el carácter humano de los manifestantes frente a la lógica represiva. Por ejemplo, los colores brillantes y festivos de los disfraces confrontan directamente los tonos oscuros y uniformes de las fuerzas del orden, simbolizando la oposición entre poder y contrapoder, entre creatividad y rigidez. Además de los disfraces, otro elemento significativo del *mimicry* son los parches. Estos combinan la artesanía comunitaria con procesos de obra gráfica seriada, creando objetos únicos y personalizados que se integran en la protesta como símbolos de reivindicación. Los parches, que pueden añadirse o retirarse fácilmente, permiten a los

manifestantes encarnar momentáneamente consignas o símbolos que enriquecen la narrativa visual de las acciones. Su realización colectiva y su uso posterior en las protestas refuerzan los valores de comunidad y participación, esenciales en el activismo de XR Madrid.

El protagonismo del *mimicry* en las acciones de XR evidencia que la imitación, el disfraz y el simulacro no son meros elementos estéticos, sino potentes instrumentos de subversión y articulación política. La capacidad de transformarse en otros y de adoptar roles diversos permite a los activistas explorar y desafiar las estructuras de poder con un discurso performativo que mezcla crítica y creatividad, aumentando la participación colectiva y la visibilidad mediática. Las escenografías y estructuras utilizadas en las *performances* responden al concepto de «antimonumento» de Heinich (2017). Estas construcciones, al transformar radicalmente el espacio público mediante su escala, su repetición o sus nuevas formas de interacción con el entorno, invitan al público a reflexionar sobre los significados que representan. Estos antimonumentos móviles amplifican el impacto visual de las protestas y reconfiguran el espacio urbano en un escenario simbólico de resistencia, cuestionando las estructuras de poder tradicionales.

5. Discusión

Los hallazgos de esta investigación sugieren que la protesta ecosocial contemporánea, representada por XR Madrid, opera mediante una lógica que combina juego, arte y política, dando lugar a formas múltiples y dinámicas de resistencia no violenta. El juego, entendido como un proceso simbólico y comunicativo, articula prácticas que transforman el espacio público, reconfiguran identidades y amplifican discursos críticos de manera simultánea y multidimensional. Así, nuestra hipótesis de que el *mimicry* es la categoría más efectiva en las acciones de XR frente a otras formas de juego descritas por Caillois se cumple, ya que su capacidad para teatralizar la crisis climática y conectar emocionalmente con el público ha sido evidente en el análisis. Sin embargo, como reflexión crítica, es necesario considerar las limitaciones que pueden afectar su eficacia e interpretación por parte de las audiencias.

El *mimicry* subvierte símbolos y cuestiona narrativas dominantes, pero se enfrenta a la ambigüedad inherente de esta técnica. Las imitaciones de figuras de poder, rituales solemnes o símbolos tradicionales, aunque impactantes, pueden ser malinterpretados por ciertos públicos. En ocasiones, el mensaje crítico detrás de estas acciones no es comprendido o provoca reacciones opuestas a las deseadas. Además, su efectividad tiende a depender de audiencias familiarizadas con los códigos culturales que se subvierten, siendo menos impactante en comunidades o generaciones menos expuestas a estos referentes. Como señala Claramonte (2011), el arte de contexto permite que la acción artística se integre de manera orgánica en el tejido social, resignificando el espacio público y generando nuevas formas de experiencia colectiva. En el caso de XR Madrid, el *mimicry* no solamente opera como una herramienta performativa, sino que se convierte en un dispositivo de intervención contextual que transforma la protesta en un acto de creación compartida, donde el público se convierte en coautor del mensaje.

En una cultura saturada de imágenes y *performances*, el *mimicry* también corre el riesgo de ser percibido como un espectáculo más, trivializando el mensaje y restándole urgencia. La organización de estas acciones requiere altos niveles de coordinación, creatividad y recursos, lo que dificulta su sostenibilidad a largo plazo. Si no se integran en una narrativa más amplia, las acciones pueden parecer desconectadas o aisladas, diluyendo su impacto. El análisis de las acciones de XR Madrid confirma lo que Gutiérrez-Rubí (2021) denomina la «potencia simbólica del activismo», es decir, la capacidad del arte activista para movilizar emociones, desafiar imaginarios y construir relatos alternativos frente a la hegemonía mediática. La teatralidad del *mimicry*, al igual que las estrategias de *performance* descritas por Albarrán y Estella (2017), permite a los activistas de XR Madrid desactivar la confrontación directa y generar espacios de diálogo y empatía, incluso en contextos de alta tensión social.

Otro desafío es la manipulación externa. Autoridades y medios pueden deslegitimar el *mimicry* presentándolo como superficial o disruptivo, dificultando la legitimación del movimiento. En contextos represivos, imitar figuras de poder puede ser visto como una amenaza, aumentando el riesgo de criminalización. Además, la repetición de acciones simbólicas puede desensibilizar al público, disminuyendo su impacto emocional con el tiempo. Para superar estos desafíos, el *mimicry* debe integrarse cuidadosamente en una estrategia de comunicación más amplia que, entre otros elementos, combine *performances* simbólicas con acciones concretas y mensajes claros. Sólo así podrá garantizar que su impacto sea profundo, inclusivo y duradero. Tal como argumenta Krauss (1979), la escultura contemporánea y, por extensión, las prácticas artísticas en el «campo expandido» adquieren sentido cuando se insertan en un entramado de relaciones espaciales, sociales y simbólicas. En las acciones de XR Madrid, el *mimicry* participa de este campo expandido al desbordar los límites de la protesta tradicional, ocupando tanto el espacio físico como el digital, y proponiendo nuevas formas de interacción entre arte, activismo y ciudadanía.

Es importante considerar que el creciente papel de las redes sociales y medios digitales amplifica la circulación de estas *performances*, potenciando su efecto pero también exponiéndolas a interpretaciones fragmentadas o deformadas, lo que plantea nuevos retos para la comunicación política y artística del movimiento. La convergencia de múltiples lenguajes –visual, sonoro, corporal– y plataformas digitales dota al *mimicry* de una plasticidad y alcance que trasciende el espacio físico, multiplicando las posibilidades de movilización y sensibilización. Esta naturaleza híbrida y transformadora exige pensar los movimientos sociales bajo una óptica interdisciplinaria que atraviesa campos como la sociología, la semiótica, las ciencias de la comunicación, la antropología y los estudios culturales (Bernárdez, Padilla y Sosa, 2019). XR Madrid se convierte no solo en un objeto de estudio, sino en un actor dinámico que desafía y expande los límites tradicionales de la protesta, ofreciendo un laboratorio vivo para investigar nuevas formas de resistencia creativa y colaborativa (Heinich, 2017; Bernárdez-Rodal, 2019; Gutiérrez-Rubí, 2021).

Estudios recientes, como los de Stammen y Meissner (2024), abordan el artivismo desde una perspectiva comunicativa afectiva, señalando cómo las prácticas activistas generan vínculos emocionales profundos tanto con los participantes directos como con quienes observan o reciben las acciones a través de medios y redes sociales. Esta dimensión afectiva es crucial para comprender la eficacia del *mimicry* como estrategia performativa, capaz de trascender la mera lógica racional para fomentar identificación y solidaridad. Por su parte, Mononen (2023) resalta el papel fundamental de la música y el sonido en la creación de atmósferas multisensoriales durante las acciones de artivismo, enfatizando cómo la incorporación de múltiples lenguajes artísticos potencia el impacto transformador del *mimicry* y fortalece la experiencia colectiva en la protesta. Así, el análisis realizado muestra que el *mimicry* no actúa de forma aislada, sino que se potencia al combinarse con otros elementos lúdicos como el *ilinx* (vértigo) y el *agón* (competición), generando experiencias colectivas que fortalecen la identidad del movimiento y su capacidad de resistencia.

La perspectiva ecosocial planteada por Herrero (2022) y Puleo (2022) permite situar las acciones de XR Madrid en un marco más amplio de crítica al sistema productivista y extractivista que subyace a la crisis climática. Estas contribuciones fundamentales sitúan la protesta ecosocial en un análisis crítico del sistema capitalista extractivista, como enfatizan Herrero (2022) y Puleo (2022). El *mimicry*, en este contexto, se convierte en una herramienta para visibilizar las contradicciones del sistema y proponer modelos alternativos de convivencia y sostenibilidad, en línea con las propuestas de Hickel (2019) sobre la necesidad de repensar el bienestar humano en un mundo finito. El *mimicry*, al ser integrado en una estrategia comunicativa y performativa compleja, se convierte en un motor de innovación política y cultural en el marco de la protesta ecosocial contemporánea. La articulación entre arte, juego y protesta, sustentada en el marco teórico de autores como Caillois (1994), Krauss (1979), Claramonte (2011), Gutiérrez-Rubí (2021), Stammen y Meissner (2024) y Mononen (2023), así como en la crítica ecosocial de Herrero (2022), Puleo (2022) y Hickel (2019), permite comprender la riqueza y el potencial transformador de las acciones de XR Madrid, situándolas en la vanguardia del activismo climático y cultural actual.

6. Conclusiones

Tras un análisis exhaustivo de las acciones *performy* y lúdico-artísticas ejecutadas por XR Madrid entre 2019 y 2024, se evidencia que la categoría de *mimicry* (simulacro y teatralidad) constituye el elemento central que explica la eficacia de sus prácticas en captar la atención, generar empatía y ampliar la resistencia simbólica. El análisis empírico, basado en la observación participante, análisis audiovisual y documental, confirma que el uso de disfraces, máscaras y performances teatralizadas permite construir espacios de resistencia con gran capacidad comunicativa, desafiando las estructuras de poder y logrando un impacto emocional y mediático superior a otras categorías del juego. En consecuencia, se valida la hipótesis de que *mimicry* es la categoría más efectiva y distintiva en las acciones de XR, consolidando su papel como estrategia performativa clave en el activismo ecosocial contemporáneo. El análisis de las acciones de XR Madrid desde la perspectiva de las categorías de juego de Caillois (1994) permite resaltar la riqueza y efectividad de sus estrategias de protesta creativa. Estas acciones integran dimensiones artísticas, simbólicas y lúdicas, lo que amplifica su impacto comunicativo, emocional y político. Entre las cuatro categorías propuestas por Caillois—*agón*, *alea*, *ilinx* y *mimicry*—se destaca el *mimicry* como la estrategia más efectiva y distintiva, pues combina teatralidad, simbolismo y creatividad para conectar con audiencias diversas y subvertir las narrativas dominantes.

El *mimicry* transforma los espacios públicos en escenarios de resistencia estética y política, y permite a los participantes adoptar roles simbólicos mediante disfraces, máscaras y escenografías que subrayan la crítica al poder y promueven ideales utópicos. Este enfoque resulta particularmente poderoso para resignificar los códigos visuales del activismo, generando narrativas impactantes que conectan emocionalmente con el público

y reducen las tensiones con las fuerzas del orden mientras que se irrumpen la cotidianidad o se desarticulan ciertos organismos de poder. Además, el anonimato colectivo facilitado por el *mimicry* protege a los manifestantes y refuerza el carácter lúdico de la protesta, logrando equilibrar el impacto político con la empatía social.

Aunque las otras categorías de juego también cumplen funciones importantes, como la cohesión grupal promovida por el *ilinx*, la inclusión o espontaneidad facilitadas por el *alea*, o el *agón*, clave para interpretar la dimensión confrontativa, urgente y legítima de estas protestas, el *mimicry* sobresale por su capacidad para transformar protestas en actos profundamente simbólicos y estético-políticos. En el marco de la crisis ecosocial, las acciones directas no violentas constituyen una respuesta necesaria y legítima ante la inacción de los actores hegemónicos. Estas intervenciones, al reinterpretar rituales, discursos y símbolos de poder en contextos inesperados, logran exponer sus contradicciones inherentes y obligan a la ciudadanía a cuestionar las estructuras que previamente percibía como legítimas. El *mimicry* se posiciona como una táctica especialmente valiosa dentro del repertorio del activismo no violento, pues combina creatividad, teatralidad y crítica social para movilizar emociones y promover la reflexión colectiva. Su eficacia depende de un delicado equilibrio. Un *mimicry* demasiado sutil puede diluirse en el imaginario colectivo y pasar desapercibido, mientras que una ejecución excesivamente directa podría generar rechazo o reacciones adversas. Estas limitaciones, sin embargo, no disminuyen su potencial transformador. Por el contrario, al crear espacios de diálogo y crítica, el *mimicry* refuerza la dimensión humana y lúdica de la protesta, alejándola de la confrontación directa y abriendo nuevas vías para el cambio social.

Es importante reconocer que la efectividad del *mimicry* está vinculada a la capacidad del público de comprender los códigos culturales que se subvierten, lo que puede restringir su impacto en ciertos contextos. El riesgo de que estas acciones sean percibidas como meros espectáculos superficiales o manipuladas por actores externos para deslegitimarlas subraya la necesidad de integrarlas en estrategias comunicativas más amplias. Únicamente a través de una narrativa coherente y de largo alcance, que combine el poder simbólico del *mimicry* con demandas concretas y acciones tangibles, es posible garantizar su impacto duradero. En conclusión, el *mimicry* se consolida como una herramienta imprescindible y legítima en la lucha por la justicia climática y social, especialmente en el contexto de las acciones de XR Madrid, que ejemplifican cómo el activismo redefine la protesta frente a la crisis ecosocial. Esta táctica destaca por su capacidad para transformar el espacio público en un escenario de resistencia, movilizar emociones colectivas y resignificar símbolos de poder, cuestionando las narrativas hegemónicas y abriendo vías para la reflexión crítica. La integración de elementos lúdicos y performativos amplifica el mensaje del movimiento y fortalece la legitimidad del activismo no violento como una forma ética y efectiva de resistencia. A pesar de los desafíos que enfrenta, como el riesgo de trivialización o malinterpretación, el *mimicry* demuestra un profundo potencial transformador al construir espacios públicos de resistencia inclusiva y creativa. Estas estrategias, al conjugar arte, juego y protesta, ofrecen alternativas al activismo tradicional y subrayan la urgencia de un cambio de paradigma en la lucha por la justicia climática, reafirmando el papel del arte como motor de transformación social en un momento crítico para el planeta.

Por todo lo anterior, este estudio aporta un conocimiento valioso y novedoso tanto para la comunidad académica como para activistas comprometidos, al visibilizar cómo las prácticas lúdico-artísticas configuran nuevas formas de protesta no violenta con un impacto político y cultural significativo. En el contexto español, y en el marco global de la crisis climática y social que enfrentamos, estas estrategias artísticas y performativas ofrecen herramientas innovadoras y efectivas para la movilización, la sensibilización colectiva y la construcción de narrativas disruptivas. Esta investigación enfatiza la necesidad imperiosa de integrar enfoques interdisciplinarios –en particular desde la sociología, la comunicación, el arte y los estudios culturales– para poder comprender la complejidad y pluralidad de los movimientos sociales contemporáneos. Al hacerlo, se abre el camino para un análisis más holístico que reconozca la diversidad de actores, tácticas y contextos culturales que configuran las nuevas formas de activismo. Además, este estudio contribuye a estrechar el diálogo entre el mundo académico y los movimientos sociales, fomentando la colaboración y el aprendizaje mutuo para potenciar la eficacia y el alcance de las protestas en la defensa de la justicia climática y social.

7. Disponibilidad de datos depositados

Manosfera UCM (2025). Proyecto I+D+i: «Manosfera» en redes sociales y cultura del odio (2023- 2027). <https://www.ucm.es/manosfera/>

Rossetti Musso, Iara (2025). Cuaderno de campo y notas analíticas sobre las acciones directas no violentas de Extinction Rebellion Madrid [Data set]. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15148148>

8. Declaración de uso de LLM

Este artículo no ha utilizado ningún texto generado por un LLM (ChatGPT u otro) para su redacción.

9. Declaración de contribución por autoría

Lara Rossetti Musso: Conceptualización, Metodología, Análisis formal, Investigación, Redacción – borrador original, Redacción – revisión y edición, Curación de datos.

Asunción Bernárdez Rodal: Metodología, Validación, Análisis formal, Recursos, Curación de datos, Redacción – revisión y edición, Visualización, Supervisión, Administración del proyecto.

Graciela Padilla Castillo: Validación, Recursos, Redacción – revisión y edición, Visualización, Supervisión, Administración del proyecto.

10. Referencias

- @a.makeda.mk (2021). *Fotografía de la acción realizada el 25 de octubre de 2021* [Fotografía]. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15148148>
- Aguado, Mateo, Calvo, Diana, Dossal, Candela, Riechmann, Jorge, González, José y Montes, Carlos (2012). La necesidad de repensar el bienestar humano en un mundo cambiante. *Papeles de Relaciones Ecosociales y Cambio Global*, 119(2), 49-76. https://www.fuhem.es/papeles_articulo/la-necesidad-de-repensar-el-bienestar-humano-en-un-mundo-cambiante/?srsltid=AfmBOopOwO9aoUwSXYNIC7BpjCTtxKcTnClFxDlwh4ijbSQ40vWAatA
- Albarrán Diego, Juan y Estella Noriega, Ignacio (2017). *Llámalo performance: historia, disciplina y recepción*. Brumaria.
- @amolinacuadro (2019). *Fotografía de la acción realizada el 7 de octubre de 2019* [Fotografía]. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15148148>
- Amondarain, Ane, Barranquero, Alejandro y Arrilucea, Adhik (2022). La construcción mediática de los movimientos juveniles frente al cambio climático. Fridays for Future y Extinction Rebellion en la prensa de referencia en España. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 28(3), 497-509. <https://doi.org/10.5209/esmp.80710>
- Astudillo, Alberto (2021). *Fotografía de la acción realizada el 26 de marzo de 2021* [Fotografía]. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15148148>
- Axon, Stephen (2019). Warning: Extinction ahead! Theorizing the spatial disruption and place contestation of climate justice activism. *Environment, Space, Place*, 11(2), 1-26. <https://doi.org/10.5749/envspacplac.11.2.0001>
- Balaguer, Juanjo y Gifreu-Castells, Arnaud (2024). Elementos de ficción como recurso comunicativo en el activismo: Análisis del contenido (audio) visual en redes sociales. *Visual Review. International Visual Culture Review/Revista Internacional de Cultura Visual*, 16(7), 63-74. <https://doi.org/10.62161/revvisual.v16.5355>
- Bardi, Ugo, & Randers, Jørgen (2014). Extracted: How the quest for mineral wealth is plundering the planet. Chelsea Green Publishing.
- Bastante, Rafa (2019). *Fotografía de la acción realizada el 7 de octubre de 2019* [Fotografía]. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15148148>
- Bastante, Rafa (2020a). *Fotografía de la acción realizada el 1 de noviembre de 2020* [Fotografía]. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15148148>
- Bastante, Rafa (2020b). *Fotografía de la acción realizada el 2 de noviembre de 2020* [Fotografía]. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15148148>
- Berglund, Oskar, & Schmidt, Daniel (2020). *Extinction rebellion and climate change activism: Breaking the law to change the world*. Springer Nature.
- Bernárdez Rodal, Asunción (2019). Artivismo en redes sociales: Análisis del discurso de las ilustradoras en la huelga de mujeres del 8 de marzo de 2018 en España. En Semova, Dimitrina, Aladro Vico, Eva y Sosa Sánchez, Roxana Popelka. *Entender el Artivismo*. London: Peter Lang, pp. 137-158.
- Bernárdez Rodal, Asunción, Padilla Castillo, Graciela, & Sosa Sánchez, Roxana Popelka (2019). From action art to artivism on Instagram: Relocation and instantaneity for a new geography of protest. *Catalan Journal of Communication & Cultural Studies*, 11(1), 23-37. https://doi.org/10.1386/cjcs.11.1.23_1
- Boyd, Andrew (2023). *I want a better catastrophe: Navigating the climate crisis with grief, hope, and gallows humor*. New Society Publishers.
- @broth_earth (2022). *Fotografía de la acción realizada el 27 de junio de 2022* [Fotografía]. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15148148>
- Caillois, Roger (1994). *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*. FCE.
- Caliza, Elisa (2023). *Fotografía de la acción realizada el 13 de diciembre de 2023* [Fotografía]. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15148148>
- Carson, Rachel (1962). *Silent Spring*. Houghton Mifflin.

- Cervino, Mar (2019). *Fotografía de la acción realizada el 7 de diciembre de 2019* [Fotografía]. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15148148>
- Claramonte, Jordi (2011). *Arte de contexto*. Nerea.
- Corral-Broto, Pablo (2024). El dilema del ecologismo y sus orígenes antifranquistas: ecologismos populares, justicia ambiental y debilidad política (España, 1970-1998). *Historia Actual Online*, 65(3), 107-124. <https://doi.org/10.36132/fwqd2k26>
- Dahlberg, Leif (2023). 'Look at the happy bear here!' The use of artivism in Extinction Rebellion Sweden. *Journal of Resistance Studies*, 9(2), 40. <https://doi.org/10.63961/2025.191>
- Fábregas Alemán, Laila Daniela, Costa Escuredo, Alejandro y Semova, Dimitrina Jivkova (2024). La cobertura informativa del activismo medioambiental: El caso de Extinction Rebellion. *Teknokultura: Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 21(1), 129-138. <https://doi.org/10.5209/tekn.86871>
- Garchi, Sara (2019). *Fotografía de la acción realizada el 7 de octubre de 2019* [Fotografía]. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15148148>
- Garchi, Sara (2020). *Fotografía de la acción realizada el 2 de noviembre de 2020* [Fotografía]. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15148148>
- Gardner, Peter, Carvalho, Tiago, & Valenstain, Maria (2022). Spreading rebellion?: The rise of extinction rebellion chapters across the world. *Environmental Sociology*, 8(4), 424-435. <https://doi.org/10.1080/23251042.2022.2094995>
- Guida, Cecilia (2021). *Prácticas espaciales: Función pública y política del arte en la sociedad de redes*. Ediciones Metales Pesados.
- Gunningham, Neil (2019). Averting climate catastrophe: environmental activism, extinction rebellion and coalitions of influence. *King's Law Journal*, 30(2), 194-202. <https://doi.org/10.1080/09615768.2019.1645424>
- Gutiérrez-Rubí, Antoni (2021). *ARTivismo: el poder de los lenguajes artísticos para la comunicación política y el activismo*. UOC.
- @hectorescu31 (2021). *Fotografía de la acción realizada el 25 de octubre de 2021* [Fotografía]. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15148148>
- Heinich, Nathalie (2017). *El paradigma del arte contemporáneo*. Casimiro Libros.
- Herrero, Yayo (2022). *Miradas ecofeministas para revertir la guerra contra la vida*. Cátedra UNESCO de Igualdad de Género en Instituciones de Educación Superior/trAndeS PUCP-FU Berlin.
- Hickel, Jason (2019). The contradiction of the sustainable development goals: Growth versus ecology on a finite planet. *Sustainable Development*, 27(5), 873-884. <https://doi.org/10.1002/sd.1947>
- Huizinga, Johan (1998). *Homo ludens*. Alianza Editorial.
- @ilolaredo (2020a). *Fotografía de la acción realizada el 1 de noviembre de 2020* [Fotografía]. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15148148>
- IPCC (2023). *Climate Change 2023: synthesis report. Contribution of working groups I, II and III to the sixth assessment report of the intergovernmental panel on climate change* [Core Writing Team, Hoesung Lee and Jim Skea (eds.)]. IPCC, Geneva, Switzerland, 35-115. <https://doi.org/10.59327/IPCC/AR6-9789291691647>
- @kaotikotatto (2019). *Fotografía de la acción realizada el 8 de diciembre de 2019* [Fotografía]. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15148148>
- @kaotikotatto (2020a). *Fotografía de la acción realizada el 1 de noviembre de 2020* [Fotografía]. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15148148>
- @kaotikotatto (2020b). *Fotografía de la acción realizada el 2 de noviembre de 2020* [Fotografía]. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15148148>
- Kinniburgh, Colin (2020). Can extinction rebellion survive? *Dissent*, 67(1), 125-133. <https://www.dissentmagazine.org/article/can-extinction-rebellion-survive/>
- Krauss, Rosalind (1979). Sculpture in the expanded field. *October*, 8(Spring, 1979), 30-44. <https://doi.org/10.2307/778224>
- Lefebvre, Henri (2013). *La producción del espacio*. Capitán Swing.
- Manosfera UCM (2025). Proyecto I+D+i: «Manosfera» en redes sociales y cultura del odio (2023- 2027). <https://www.ucm.es/manosfera/>
- Mansilla Sepúlveda, Juan Guillermo, Huaiquián Billeke, Claudia Andrea, Soto Arango, Diana Elvira, Beltrán Veliz, Juan Carlos, Valle de Frutos, Sonia (2021). Historia y violencia: Asesinatos de líderes indígenas guardianes del medio ambiente en América Latina, 2016-2019. *Historia Ambiental Latinoamericana y Caribeña (HALAC) revista de la Solcha*, 11(2), 43-69. <https://doi.org/10.32991/2237-2717.2021v11i2.p43-69>
- @mingo_graphics (2021). *Fotografía de la acción realizada el 25 de octubre de 2021* [Fotografía]. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15148148>
- Mínguez, Rodrigo (2021). *Fotografía de la acción realizada el 26 de marzo de 2021* [Fotografía]. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15148148>

- @monaboitiere (2019). *Fotografía de la acción realizada el 7 de diciembre de 2019* [Fotografía]. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15148148>
- Mononen, Sini-Inkeri (2023). Engaging emotions? Music and sound as affective transformative communication in the artivism of the Extinction Rebellion Finland. *Musiikki*, 53(3), 10-35. <https://doi.org/10.51816/musiikki.137803>
- Puleo, Alicia (2022). El ecofeminismo y sus compañeros de ruta: Cinco claves para una relación positiva con el ecologismo, el ecosocialismo y el decrecimiento. *Estudios. Revista del Centro de Estudios Avanzados*, (48), 101-122. <https://doi.org/10.31050/re.vi48.38365>
- Ramírez Blanco, Julia (2014). *Utopías artísticas de revuelta*. Cuadernos Arte Cátedra.
- Richardson, Benjamin J. (Ed.) (2020). *From student strikes to the extinction rebellion. New protest movements shaping our future*. Edward Elgar Publishing.
- Rivera Outomuro, Javier de y Gordo, Angel (2024). Del hype de la economía colaborativa a la economía decrecientista. *Athenea Digital*, 24(2), e3352. <https://doi.org/10.5565/rev/athenea.3352>
- Rossetti Musso, Iara (2025). Cuaderno de campo y notas analíticas sobre las acciones directas no violentas de Extinction Rebellion Madrid [Data set]. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15148148>
- Sala, Mar (2024). *Fotografía de la acción realizada el 2 de junio de 2024* [Fotografía]. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15148148>
- Stammen, Lara y Meissner, Miriam (2024). Social movements' transformative climate change communication: extinction rebellion's artivism. *Social Movement Studies*, 23(1), 19-38. <https://doi.org/10.1080/14742837.2022.2122949>
- Strong, Catherine (2020). Civil disobedience: 'Bad environmentalism', queer time and the role of popular music's past in Extinction Rebellion. *Social Alternatives*, 39(4), 5-11. https://socialalternatives.com/wp-content/uploads/2021/05/Strong_39_4.pdf
- Stuart, Diana (2020). Radical hope: Truth, virtue, and hope for what is left in extinction rebellion. *Journal of Agricultural and Environmental Ethics*, 33(3), 487-504. <https://doi.org/10.1007/s10806-020-09835-y>
- Stuart, Diana (2022). Tensions between individual and system change in the climate movement: an analysis of Extinction Rebellion. *New Political Economy*, 27(5), 806-819. <https://doi.org/10.1080/13563467.2021.2020740>
- Tisa, Federico (2019). *Fotografía de la acción realizada el 8 de diciembre de 2019* [Fotografía]. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15148148>
- Varios Autores (2019). *This is not a drill: An extinction rebellion handbook*. Penguin.
- Westwell, Emily y Bunting, John (2020). The regenerative culture of Extinction Rebellion: self-care, people care, planet care. *Environmental Politics*, 29(3), 546-551. <https://doi.org/10.1080/09644016.2020.1747136>
- XR (2021). Acuerdo rebelde del grupo de XR Madrid (octubre 2021). <https://docs.google.com/document/d/1WP3Ils4LutP1ctKeG33Z9mpyilWbuLH3ianu3ChtNxA/edit>