



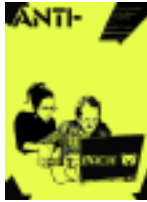
# ANTI-

Kultura generakideari  
buruzko aldakari  
monografikoa

nº2  
negua06/07invierno

**SPECIAL NETLACH**

free/dobako/gratis



# ANTI-

negua06/07invierno  
**ESPECIAL. NETLACH**  
Kultura garaikideari  
buruzko aldizkari  
monografikoa

edita: **ANTI-** & María Pérez  
colaboran: Nadia Barkate, Unai Moraza  
diseño: Esther Violeta

# ANTI- Liburudenda

Dos de Mayo, 2 48003 Bilbao

# www.anti-web.com



## INDEX:

4. LOG OUT: Siempre que se prepara una gran carnicería hay un ensayo general artístico que indica la aceleración de los preparativos. Por eso, a estas alturas nadie duda ya de la capacidad de los new media para evocar el final tan anunciado de eso que todavía conocemos como realidad...

5. I'M YOUR FAN. CIBERFEMINISMO VERSIÓN 26/10/06: Como ocurre con el concepto de igualdad, ya sea en el ámbito de lo libre o fuera de él, no podemos aceptar sin crítica que nuestro entorno y nuestro software estén estructurados en base a un concepto de igualdad y a una escala de valores definidos por la industria...

8. STREAMING COMMUNA: "Si la radio fue alguna vez considerada como la oreja del mundo, hoy será el ojo, para el que no existen las distancias. [...] Los rascacielos orgullosos, envueltos entre nubes, 2 personas, jugando ajedrez desde lugares opuestos en el mundo, una conversación entre personas de Europa y América [...]"

10. ¿CÓMO HACER TELEVISIÓN SIN TELEVISIÓN?: Hoy es 15 de Octubre del año 2006, según la era cristiana y hoy nos preguntamos: ¿qué es una televisión por internet? Quizás cuando leamos dentro de un tiempo (¿unos meses?) esta pregunta suene incluso hasta divertida...

14. EL NETWORK Y EL ROL DEL ARTISTA. ANTES Y DESPUÉS DE LYOTARD: El "network" es el arte alternativo que pone el acento en la comunicación. La comunicación es su mensaje...

19. DATA AESTHETICS-ESTÉTICA DE DATOS: ¿Qué clase de imágenes resultan adecuadas para las necesidades de una sociedad de la información global e interconectada?...

22. EXTRACTO DE "REDEFINICIÓN DE LAS PRÁCTICAS ARTÍSTICAS": No somos artistas, tampoco por supuesto críticos. Somos productores, gente que produce. Incluso cuando nos autodescribimos como productores sentimos la necesidad de hacer una puntualización: somos productores, sí, pero también productos...

24. MI ESCLAVO BANTÚ. PART:1: La robótica de la Nuestra Era complementaba los mejores avances biotecnológicos del siglo XXI...

colaboración gráfica de FRÁGIL en páginas 15 y 21.

# Log out

Siempre que se prepara una gran carnicería hay un ensayo general artístico que indica la aceleración de los preparativos\*. Por eso, a estas alturas nadie duda ya de la capacidad de los new media para evocar el final tan anunciado de eso que todavía conocemos como realidad.

Concepto vertiginoso y denso de filosofía -realidad-, formateado listo-para-consumir por la supersposición de dos niveles complementarios que al definirlo, lo anulan. Uno es el de la realidad actual, que nos llega en primer grado, por defecto, apenas encendemos el móvil o salimos a comprar el pan.



Nodos de comunicación auto-referenciales que ensamblan y distribuyen el producto estrella de la sociedad de la información. Ensamblajes llamados culturales, como el cine, la música o el arte, que manufacturan la ilusión de la pertenencia, el free choice y el consenso universalis. Artefactos de seducción, máquinas de guerra, al fin y al cabo, que revolucionan los lenguajes de lo público y la trans-

formación social, convertidos en entrañables souvenirs de un siglo del que nos cuesta despedirnos. El otro es el de esa realidad, aún en fase de experimentación, que -por miedo a equivocarnos- de momento llamamos virtual. Territorio éste, apenas adivinado pero fecundo en mitos morbosos, en el que se dan cita todos los fantasmas de la literatura ciberpunk. Teoría del caos, robótica de aplicación industrial, bases de datos a precio de saldo, redes subterráneas de socialización individual, accesos abiertos y nodos resistentes, perfeccionamiento de la especie humana por la manipulación genética y suma y sigue. Tecnologías de control extraordinarias que sólo podemos pensar en abstracto, con la metáfora de la red y el famoso todo está conectado como únicos antidotos posibles ante el pánico de lo irrepresentable.

La realidad - irreal, virtual, hiperreal o realista- del ciberpunk es que, efectivamente, algo que no somos nosotros pero existe a través de nosotros está tomando el control. Algo que no es un ejército de clones frustrados de amor ni un laboratorio de geeks en California ni una élite masónica ocupada en confeccionar programas de gestión de la humanidad. No existe el cerebro colectivo. Sólo un organismo post-orgánico de supervivencia viral, alimentado por los miles de millones de inputs que nos atraviesan a pesar de nosotras, sin dejar apenas rastro y en el que cada nodo -cada pensamiento- es prescindible e intercambiable. A diferencia de los medios, los media no tienen fin. Existen por sí mismos y no necesitan intelligentsia alguna. Un media es un media es un media es un media es un media es un media es un media es un media es un media es un media es un media es un media es un media es un media es la representación infinita con la que no se negocia. Sólo admite la desconexión.

<http://ptqkblogzine.blogia.com>

\* *Entrada Media en el "Diccionario de las Artes" de Félix de Azúa.*



## I'm your fan: Ciberfeminismo versión 26/10/06

Como feminista que trabaja en y con las nuevas tecnologías, la siguiente necesidad ya no requiere demostración: debemos ser dueñas y maestras, o al menos tener la posibilidad de serlo, de las herramientas y por tanto de las normas que definen nuestro trabajo con la máquina. Para ello, tenemos que poder entrar en el código, modificarlo y poseer el derecho de distribuir y compartir nuestro trabajo y nuestras experiencias. Es lo que nos asegura la licencia pública general (GPL ). También tenemos que poder entrar en las comunidades de informáticos, hacernos visibles, activas, críticas con las relaciones implícitas de poder, realizando acciones estretágicas de acogida para

aquellos grupos que hasta ahora han estado poco presentes en esos espacios .

En definitiva, soy una fan de los programas y las licencias libres. Y escribo aquí, para aquellas y aquellos que nunca serán programadoras/ es, los y las que no quieren una aplicación tan eficaz como Fulano o con la misma interfaz que Mengano, que no compiten con Zetano, que no buscan pelea con los jefes de banda en el patio de recreo y, sobre todo, no participan del orgullo de ver a golpe de esquemas los millones de dólares que genera el mundo del software libre, de la cultura libre (¿y a dónde van, por cierto? ).

#### WE DO (NOT) NEED ANOTHER HERO

Como ocurre con el concepto de igualdad, ya sea en el ámbito de lo libre o fuera de él, no podemos aceptar sin crítica que nuestro entorno y nuestro software estén estructurados en base a un concepto de igualdad y a una escala de valores definidos por la industria, la política capitalista, patriarcal, que construyen una visión del mundo basada en el hogar (home), la oficina (desktop, office), los expedientes (files), un espacio en el que se matan aplicaciones, en el que la relación entre hardwares puede establecerse en términos de dueños y esclavos.

#### ¿QUIÉN HA IMAGINADO, NOMBRADO, UN MUNDO ASÍ?

Por lo general, las aplicaciones más célebres de software libre están calçadas sobre sus modelos propietarios. Me sorprende cada vez que Open Office me propone una configuración de página digna de Microsoft Word o Power Point cuando una de las razones por las que utilizo software libre es la de romper con los modelos de comunicación formateados por los programas propietarios cuyos estilos y plug ins invaden muros, oídos y ojos. El software y el hardware se han convertido en nuestro habitat, nuestro lugar y medio de trabajo, de creación, de comunicación, de relación y a menudo todo ello al mismo tiempo. Por ello, debemos ser capaces también de pensar y criticar sus estructuras a medida que el software se vuelve más invisible y nuestros gestos más veloces.

Desde ya, me gustaría proponer que nos situáramos del lado de la slash fan fiction. La escritura slash en las prácticas fan permite a las mujeres, a menudo abandonadas y excluidas de las narraciones de historias masculinas

(sobre todo en los relatos de ciencia-ficción ) reinterpretar estas historias, re-apropiárselas detectando y reconociendo los juegos y relaciones de poder, de narraciones ligadas al género, para desviarlas, invertirlas y explorarlas más allá de sus límites. Las mujeres pueden así mezclar los géneros, exacerbando las relaciones sexuales, afectivas, rituales. En general, con sus prácticas de montajes, performances, apropiaciones, las fans resuelven los errores de los flujos, los tejidos de la cultura, en las representaciones cercadas por la industria y la aplicación exclusiva del copyright, cercada por el imaginario dominante. ¿Podríamos imaginar por un momento una versión slash de Open Office o de las conferencias de Richard Stallman...?

De lo que se trata aquí es de abrir por un instante una falla, un accidente en el código, transgredir, transgenerar las aplicaciones, las licencias y los mitos de lo libre.

Todavía no sé, busco con vosotros, cómo continuar esta historia...

1. Ver <http://www.gnu.org>
2. Ver las investigaciones descargables en [flosspols.org](http://flosspols.org) y las acciones de Mujeresenred.net, deGender Changers, Debian Women etc y la intervención de Atul Chitnis de FOSS.in en Bangalore en el pannel The Future of Free Software descargable, a propósito de la participación de programadores indios en los progrmas de software libre en <http://www.wizards-os.org>
3. Ver, por ejemplo, el pannel Information Freedom Rules en <http://www.wizards-of-os.org> de octubre 2006 o la conferencia O'Reilly European Open Source Convention de septiembre 2006 en Bruselas; <http://conferences.oreillynet.com/euos2006/> o los artículos Une économie de marché idéale y La famille du pingouin prospère en el periódico Libération del 21/04/06
4. Ver Textual Poachers; Television Fans & Participatory Culture, Henry Jenkins, 1992 y Nasa/Trek, Constance Penley, 1997
5. Ver una versión, no slash, pero sí desviada de microsoft word: Suicide Letter Wizard for Microsoft Word: <http://runme.org/project/+slwiz/>

Copyright © 24/10/2006 Laurence Rassel ([www.constantvzw.com](http://www.constantvzw.com)), Netlach 2006  
Copyleft : Este texto es libre, puede ser redistribuido o modificado de acuerdo con los términos de la Licencia Arte Libre. Encontrará un ejemplar de esta licencia en la web de Copyleft Attitude: <http://www.artlibre.org/>

# STREAMING.COMMUNA

POR ALEJO DUQUE

"Si la radio fue alguna vez considerada como la oreja del mundo, hoy será el ojo, para el que no existen las distancias. [...] Los rascacielos orgullosos, envueltos entre nubes, 2 personas, jugando ajedrez desde lugares opuestos en el mundo, una conversación entre personas de Europa y América [...]. Así será como la radio acercará las inseparables partes del alma del mundo y reunirá a la humanidad."

(tomado de: La Radio del Futuro, de Vladimir Chiebnikov. 1921)

Está claro que ésta es otra utopía de esas que a través de la tecnología pretende hacer del mundo una comunidad global. Viable o no, en éstas épocas en las que vemos como la red de internet es, en gran parte, fiel reflejo de vicios y prejuicios, lo que



nos interesa hoy es en realidad reconocer como la extensión de dicha visión podría ser la infraestructura de la red G.I.S.S[1] que sin pretensión alguna de cambiar "el" orden global, que como bien dice Zizek, concebimos paradójicamente más fácil de repensar a través de alguna catástrofe planetaria producida por una pandemia viral o mejor, o peor, por el apocalíptico meteorito que golpee para sacar a la Tierra de su órbita solar. Sin ir muy lejos podría ser un desastre nuclear que contamine las fuentes hídricas del centro de Europa o un par de capitales en EEUU. Serían éstas las únicas maneras de salir del actual orden global?. Un orden que es para la minoría (leese mayoría) una condición de represión y explotación económica y cultural. No sobra subrayar que somos conscientes de que esto acá dicho podrá ser fácilmente clasificado como la típica teoría de izquierdas por la acomodada estructura del estado capitalista. Sin embargo No es este el tema de este



texto y para reorientarlo regresamos entonces a ese proyecto llamado G.I.S.S (Geo Infraestructure for Streaming Support) que enlaza una serie de servidores de internet de manera libre y abierta al uso público desde cualquier lugar del planeta donde exista una conexión a internet. [2] Bastará simplemente contactar alguno de los usuarios de la red ya sea vía email en su lista de correos (stream-ring@poliforma.org o vía el canal de IRC (internet relay chat - /server irc.r23.cc /join #giss) para acceder a las instrucciones básicas para el uso de la misma. Debido a que la infraestructura de servidores que soportan dicha red ya existe [3]. Se trata de construir una red sobre contenidos e intereses similares, se construye una red gracias a contenidos libres.[3]

Es hoy una de las intenciones básicas que me motivan a escribir este texto el poder primero hacer aun más pública la red, continuar usándola particularmente con streams desde latinoamérica pero, como desde hace ya casi una década, el gran sueño que espero no se quede como el de Vladimir Chiebnikov en 1921, es el de poder poner en las futuras décadas a fluir contenido que venga y vaya en el eje sur-

este primordialmente ya que la relación bipolar entre Norte y Sur no ha sido mas que de vil explotación y violencia.



[1]<http://www.giss.tv>

[2] se requieren mínimo 60kilobytes de subida y una webcam en el caso de querer hacer stream de video. Audio solo requiere unos 32k.

[3]Coordinada por multiples esfuerzos, desde individuales a colectivos, la red da inicio sobre las bases del proyecto al- jwaritzmi. (URL HISTORA DE STREAMS)

[4]Algunas veces el contenido de dichos streams esta altammente relacionado con intereses políticos (desde colombia se realizó un corto stream acerca del cierre de campaña del candidato para la izquierda URL de FLIKR).

# **COMO HACER TELEVISIÓN SIN TELEVISIÓN?**

UN ARTÍCULO DEL COLECTIVO ZEMOSg8

Hoy es 15 de Octubre del año 2006, según la era cristiana y hoy nos preguntamos: ¿qué es una televisión por internet? Quizás cuando leamos dentro de un tiempo [¿unos meses?] esta pregunta suene incluso hasta divertida. El caso es que los cambios a los que está siendo sometido internet hacen que nos preguntemos si este boom de video-web2.0-wikis-blogs-foros no está permitiendo que hagamos un alto en el camino y una reflexión profunda sobre las implicaciones de dichos cambios.

Lo cierto es que hace unos meses -no tantos- sucubíamos como principios de la que pretendíamos que fuera nuestra TV por internet los siguientes puntos:

1 / Servir de herramienta educativa para desde un punto de vista artístico-creativo, desarrollar alternativas académicas dentro de las materias relacionadas con la cultura audiovisual. Pensamos que hay que enseñar-aprender a escribir, a leer en papel y en imágenes.

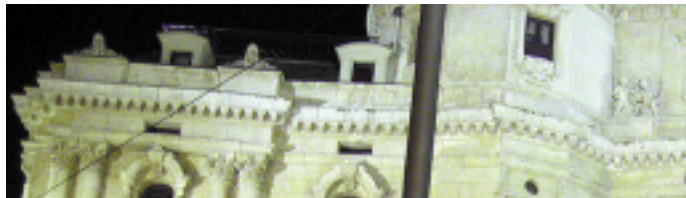
2 / Crear una plataforma de difusión, promoción y comunicación en este nuevo sector audiovisual y, por ende, desarrollar y potenciar una comunidad de productores de medios innovadores en torno a la idea de una televisión de internet, con contenidos culturales y artísticos.

3 / Fortalecer las redes existentes de creadores españoles con otras redes similares en el resto de la Unión Europea, así como del contexto iberoamericano.

4 / Potenciar el uso de las herramientas audiovisuales en los procesos de creación desde una perspectiva multidisciplinar y basada en las teorías del DIY [Do it Yourself].

5 / Establecer la utopía posible de una televisión educativa y, al mismo tiempo, de contenidos culturales de calidad, financiada con fondos públicos.

6 / Aplicar el paradigma del software libre y la distribución de contenidos legales.



Y a día de hoy, los seguimos suscribiendo (algunos con reservas o matices, pero eso es la velocidad de la era digital, que nos tiene locos). Por alguna razón, y ante esta nueva ola de cambios, nos vemos obligados a aumentar dichos principios:

7 / Queremos una TV descargable, remezclable y citable. Es decir, queremos apostar por las nuevas formas legales que permiten que las ideas se compartan y las creaciones se distribuyan libremente, lo cual no niega en ningún caso nuestro convencimiento de que hay que apostar por la remuneración de los autores. La creación se defiende compartiéndola.

8 / Ser un buen anfitrión. Queremos construir un medio que sea público, no elitista y participativo. Pero también privado y no abierto (como lo puedan ser otros modelos de televisión por internet como dailymotion o youtube). Que todo el mundo tenga la posibilidad de acceder y participar; pero que ZEMOS98 pueda ejercer su derecho a elegir qué le parece creativo, innovador, etc. Que haya una línea editorial sumida en el espíritu de los puntos que estamos exponiendo. En este sentido sabemos que nos movemos en la contradicción de ser experimentales y populares al mismo tiempo.

9 / Conseguir crear un modelo sostenible. Somos conscientes de que un proyecto audiovisual coherente necesita buscar ingresos que equilibren las inversiones. Pero en ningún caso esto significará que la televisión fuera de pago o que la publicidad o dichos ingresos condicionen de alguna manera los contenidos.

10 / Fomentar un medio multitextual. Nuestra televisión no es una simple televisión. Es un blog, es una novela, es una videocreación, es un hipervínculo...es todo eso a la vez.

11 / Apostar por la concisión y la síntesis como fundamentos narrativos. No negamos la existencia de otros formatos de mayor recorridos, pero nos subimos al carro de "lo bueno si breve, dos veces bueno".

¿Significa esto que a día de hoy podemos afirmar que estos son los principios de nuestro modelo de televisión por internet? Pues claramente no y quizás esa sea la primera gran conclusión: nuestro modelo está en proceso, constantemente en discusión y desarrollo. De hecho, ni siquiera es "nuestro" como tal pues se nutre de investigaciones que no nos pertenecen (Tenant Spin, Mobuzz TV, Dailymotion, Current TV, etc.). Pero, ¿no es eso la creación?.

Por otra parte, ese momento actual del que hablamos entraña toda una serie de contradicciones (que no sabemos si serán irresolubles) que creemos necesario visibilizar y son:



Ningún modelo de televisión por internet sustituye a la realidad (la realidad como palabra hablada) . Recientemente nuestros compañeros de Amatau TV comentaban las bondades de las proyecciones comunitarias-comentadas. Y realmente tienen razón, el actual modelo de consumo audiovisual por internet es bastante individual. Además no todo el mundo posee los conocimientos para "navegar" y mucho menos el hábito. Pero, por otra parte, internet posee un aporte de atemporalidad y, sobre todo, de debate reflexivo por escrito que no tienen dichos encuentros físicos... ¿Solución? Quizás una combinación de ambos modelos: proyecciones comunitarias + vídeo en internet.

Ningún modelo de televisión por internet sustituye a la realidad (la realidad como experiencia escénica) . En el mismo sentido que el debate anterior habría que añadir que un concierto nunca será lo mismo si es retransmitido o sintetizado en un vídeo por internet que asistir físicamente a él y vivirlo. Este es un principio básico para entender que aunque apostamos por la televisión por internet somos conscientes de que en este momento (y

de momento) las experiencias escénicas son insustituibles. El texto (escrito, sonoro o visual) de una experiencia escénica es siempre un complemento de dicha experiencia.

Asumir la multitextualidad como principio supone dejar de entender la narrativa como hasta ahora. Quizás los productores tengan que dejar de pensar en los productos como secuencias lineales con principio y fin, puesto que es poco probable conseguir que alguien esté atento a una sola página web más de 5 minutos, es poco probable predecir cual será el siguiente click o la siguiente búsqueda que va a realizar el usuario y, sobre todo, es poco probable saber cuál es la finalidad por la que está consumiendo nuestro producto.

La participación es la solución y es el problema. En el contexto del debate eterno sobre si la televisión convencional emite lo que el espectador quiere ver o si simplemente condiciona los gustos a través de criterios comerciales, tenemos claro que internet supone un avance importante en la construcción



de sentido colectivo y de la crítica a las grandes empresas de la comunicación. Pero...¿soluciona esto el problema de contenidos? Desde luego que no. Suscribimos la máxima de las teestreets italianas en cuanto que llegue el momento en que el número de productores sea

mayor que el número de consumidores, pero sigue haciendo falta que se reflexione profundamente sobre los contenidos y que se pongan en marcha mecanismos de autocritica, autorregulación y reflexión que permitan que no todo sea un continuo de emisiones sin sentido, que en realidad se parecerían bastante al "bucle arreflexivo" se convierte la televisión de siempre.

Es por esto mismo y, como conclusión, que la gran contradicción es realmente conseguir "hacer televisión sin la televisión" (Fito Rodríguez): que la televisión sea lo anecdótico, que la base sea desmitificar y repensar los medios, trabajar de forma colectiva y crear redes.

# EL NETWORK Y EL ROL DEL ARTISTA

## ANTES Y DESPUÉS DE LYOTARD

Antes.

El "network" es el arte alternativo que pone el acento en la comunicación. La comunicación es su mensaje. El "network" enfatiza el arte en cuanto producto de comunicación, fruto del trabajo humano (el "work") y en cuanto trama de relaciones entre los comunicadores, unidos en la red, el circuito que les permite la interconexión (el "net"). A la manera de una red de computadoras, sin central única, en la cual cada "networker" (artista en la red) actúa como una centralita de reciclamiento y creación de comunicación.

No se trata de la utilización de la computadora o de otra forma de reproducción o producción tecnológica de información, a la manera de un pincel o grafo, sino de la reproducción de procesos de ordenación, almacenamiento, reciclaje y creación de información: un circuito, una red de "networkers" explorando y creando en los nuevos medios que la industria de la comunicación pone en sus manos, el facsimil, el telediscado, el video, el laser, el holograma, los "stickers", el "audio dubbing", la computadora, etc., incluyendo los servicios postales, instrumento de interrelación ("Mail Art" o Arte Correo).

Pero los nuevos medios, al igual que las herramientas y las máquinas, no producen por sí solas. No producen información estética (o productos y mercancías según el simil) sino está allí la mano y la mente del hombre, el "networker". La comunicación no es un ente, es necesario producirla y distribuirla para su concreción, es decir, su consumo y, por ende, su legitimización en cuanto producto. En tanto no se consuma y no genere "feed back" o retroalimentación (o respuesta) no hay comunicación. En otras palabras, el "work" sólo puede existir en la "net".

De allí surge la importancia de las vías de acceso y salida de la información, es decir, la dirección del artista: el "in-put" o el direccionario o directorio y el "out-put", que permite la existencia de la red ("La dirección postal es el arte", según la feliz expresión de Carlo Pittore). En tanto medio, el "networking" es

determinantemente neutro y no impone mayormente ideología (aunque la trasmite, no sólo a través del mensaje sino, también, en tanto medio). Esto es así porque el énfasis está puesto en la comunicación. La opción semántica o la interpretación del sentido queda librada a la receptividad del otro comunicante. Su funcionalidad estética es su competencia para comunicar, sin trabas. Al no existir la imposición ideológica explícita, ni el dictac cultural impuesto por ningún poder; tampoco existe "central única" o "cabeza dirigente", puesto que cada "networker" es un comunicante y no un imponedor de normas (aunque nada, claro está, le impida difundir sus ideas). Por lo mismo se hace imposible imponer valoraciones de ningún tipo: feo/lindo, artístico/no-artístico, etc., a cargo de alguna autoridad o poder; ya fuere política o cultural porque lo que interesa no es la excelstitud de los productos artísticos hechos en consonancia con el canon impuesto y aceptado por el sistema sino su funcionalidad comunicativa. La calidad, sigue siendo el criterio decisivo, al decir de Brecht, pero no como marca externa impuesta por el gusto o afán fruitivo de un sistema que necesita de las obras de arte para su legitimización, sino como elemento estructural que aumente las posibilidades comunicativas.



Los avances en cualquier campo del conocimiento humano, aumentan el contenido de conocimientos y técnicas del repertorio de la humanidad y obligan a cada área del saber y del hacer; a recomponer sus corpus a la luz de los nuevos acontecimientos (por ello es tan difícil suponer que el arte pueda aislarse de los demás sistemas). A nivel artístico los ejemplos abundan: los descubrimientos de Freud hicieron posible, entre otras cosas, al surrealismo; la descomposición de la luz que practicaron los impresionistas en sus cuadros prefiguraron la concepción científica de ese elemento; se considera que la invención de la fotografía liquidó al naturalismo y al realismo, etc. El "network" no escapa a esta regla y es, por ello, hijo de su tiempo, fruto del desarrollo post-industrial y nace de la práctica humana en respuesta genuina a las demandas simbólicas de esta época, en estas especialísimas circunstancias de comienzo de siglo, en esta aldea global, electrónica, sin fronteras y sin límites.

Conviene subrayar que la respuesta del arte a las exigencias de esta hora, hoy, en todo el mundo, tuvo su origen en países excéntricos al primer mundo o superdesarrollado. Géza Perneckzy, en su libro "A Hálo" (Ed. Konyvklado, Budapest, Hungría), sostiene que:

"La finalidad del "network" no fue establecer un sistema de contactos a través del servicio postal (como una mirada superficial pudiera sugerirlo) sino crear una cadena de comunicación homogénea en la cual todos los componentes son iguales y se eximen de las reglas del mercado y también de la tradicional dicotomía "artista/público". Teniendo esto en mente, Ray Johnson de Nueva York (quien fue el "creador" del arte correo) puede ser considerado el precursor del "network" sólo con reservas. Su actividad pudiera ser tomada como un ejemplo del arte conceptual puesto en práctica y, también, como ejemplo de la inventiva del artista individual. El "network" que desde entonces se ha convertido en una institución internacional, ha tenido sus orígenes primariamente en países alejados, en donde las grandes distancias, la carencia de contactos sociales y la opresión política [en Europa del Este y algunos países de América Latina] han forzado a los artistas a superar los canales oficiales de la vida pública y establecer contactos alternativos. Consecuentemente el "network" comenzó a expandirse, hacia 1972, a través de la casi simultánea aparición del "Image Bank" en Canadá, la revista "File" y otras experiencias pioneras con directorios internacionales que involucraban a la Galería "Polish Foksal", un par de artistas checos y Clemente



Padín de Uruguay. Los periódicos y publicaciones privadas que oficiaron de parteras del "network" ("File" de Canadá, la "American Reader" y "Mail Order Art", la polaca "Net", el "Ovum" de Padín, etc.), difundieron, en diferentes grados, los motivos que enfatizan la necesidad de mayores contactos sociales y no de difusión comercial."

A más de 20 años de su nacimiento, el "network" (el eterno "network" de Robert Filliou, el modelo utópico de la perpetua expansión de la comunicación a toda la humanidad), no ha perdido impulso, pese a que el sistema le ha tendido zancadillas todo el tiempo, desde el vano intento por detener la información reprimiendo y encarcelando a los "networkers" al no menos imposible expediente de la censura. No sólo fetichizando el "networking" para satisfacer sus necesidades ideológicas a los efectos de crear un mundo ideal, sin contradicciones, sepultando bajo un manto de signos banalizados la realidad injusta e inhumana que padece la gran mayoría de la humanidad sino, también, tratando de desmontar su índole anti-comercial y opuesto al consumismo, a través de la compra de obras y archivos o a través de su incorporación al canon artebellístico y, consecuentemente, su aceptación en Bienales, revistas y galerías oficiales y departamentos de arte de toda Universidad que se precie.

Que esto sea sí nos confirma el carácter material del "network" en tanto producto de comunicación. Con las características propias de cualquier producto: por un lado parte inseparable de la producción social generada en la trama de relaciones del autor con sus semejantes y con los medios concretos de los que se vale para crearla y, por otro, se constituye en un auxiliar de esa misma producción al favorecer o dificultar sus procesos referidos al intercambio de procedimientos e ideas entre los miembros de una comunidad, incluyendo, en nuestro caso, el "network", tornándose en factor importante de esa misma producción. En cuanto producto de comunicación transmite la obra, el objeto artístico. En cuanto producto auxiliar transmite el carácter de las relaciones de producción en las cuales vive el "networker", incluyendo los antagonismos y las contradicciones que presentan esas relaciones asumiendo, así, el carácter de ideología.

El "networker", al reflejar las relaciones que le dan origen en tanto producto de comunicación, no puede dejar de reproducir ideológicamente esa misma realidad. No sólo social o política, sino total. Es por ello que es tan difícil descontextualizar al arte de las demás áreas del hacer humano.

Tanto el sentido social como el político son consustanciales al arte. El arte se revela como forma sublimada de la conciencia social y, como tal, instrumento de conocimiento, cuya función es auxiliar con su aprobación o desaprobación a esa misma sociedad, pudiendo convertirse, de acuerdo a las circunstancias, en instrumento de cambio y transformación o de consolidación y preservación.

Como consecuencia de aquella recuperación ideológica que los mecanismos de control cultural ejercen en las sociedades a favor del sistema hegemónico, no es extraño que, en algunos lugares, en lo que atañe a la producción artística que debiera reflejar en su totalidad la especificidad de lo humano, el "network" esté distorsionado al punto que sólo se puede hablar de él a través de un discurso "autónomo" o "a-histórico", fuera de las leyes falibles de lo humano. O, como ocurre en otros casos, se pretende marginalizar al "network", alienándolo de la realidad social que, en última instancia, lo genera.

Frente a estas tendencias es necesario recuperar no sólo la especificidad artística del "networking" sino, también, preservar su eficacia comunicacional, evitando caer en las redes del sentido común, de lo ya vigente o lo ya dado ideológicamente como arte.

Sabemos que es imposible que el "network" sea solamente un reflejo de las condicionantes sociales o políticas o económicas de la sociedad únicamente. También sabemos que es imposible reducir lo artístico a lo político o social o viceversa, por más interrelacionadas que estén esos campos de la actividad humana. Por estas razones el rol del "networker" dependerá de su peculiar relación con aquellas áreas y lo que su conciencia artística le dicte como ajustado al sentido que ha elegido para su existencia.

CLEMENTE PADÍN, MONTEVIDEO, URUGUAY.

## *data aesthetics* - *estética de datos*

JOSÉ LUIS DE VICENTE

¿Qué clase de imágenes resultan adecuadas para las necesidades de una sociedad de la información global e interconectada? Una sociedad que en todos sus ámbitos necesita representar más datos, más capas, niveles con más conexiones que la sociedad industrial que la precedió. En la que los sistemas complejos se han vuelto supercomplejos ; con una amplia disponibilidad de información en tiempo real procedente de servicios de noticias, redes de sensores, cámaras de vigilancia. Todo esto plantea nuevas exigencias a las imágenes que la cultura humana ha desarrollado hasta ahora, y en última instancia requiere la creación de un nuevo tipo de imágenes.

*Lev Manovich.*

Según el popular blogger Jason Kottke, las ediciones de los periódicos de todo el mundo lanzan a la calle diariamente más de 6000 terabytes de datos. El buscador de weblogs Technorati sigue las evoluciones de lo que escriben 54 millones de usuarios de bitácoras. Flickr, el célebre servicio de hospedaje de imágenes, ha acumulado en sólo dos años un archivo de doscientos millones de fotos, etiquetadas y clasificadas. Todos los días se suben 70.000 vídeos a Youtube. Google accede ya a casi 9000 millones de documentos y páginas web. Los enciclopedistas voluntarios de Wikipedia han escrito en cinco años un millón cuatrocientos mil artículos, multiplicando por quince la extensión de la Enciclopedia Britannica....Estamos ahogándonos en información. Y no va a parar.

Los gigantes de Internet -eufóricos tras su resurrección 2.0- y las industrias de la informática y la electrónica de consumo nos bombardean con la idea de que nunca ha sido tan fácil generar contenido, distribuirlo, modificarlo y reelaborarlo. Etiquetas como "periodismo ciudadano", "prosumers", "medios participativos", "user generated content" (contenido generado por los usuarios), inciden en el mensaje de que no se puede ser hoy un miembro productivo de la sociedad sin añadir nuestro grano a este Everest de bytes. ¿Sabemos como navegar este paisaje? ¿Tenemos

estrategías para extraer un significado claro de todo este ruido?. Hace años que diferentes teóricos de los nuevos medios empezaron a forjar la idea de que la próxima forma cultural en ascendencia -sucesora de la novela y del largometraje- sería la base de datos. La dotaríamos de sentido a través del diseño de interfaces eficaces, y practicando el "data mining", la búsqueda de relaciones entre datos específicos que hagan emerger de la masa patrones de significado muy fuertes, que revelen realidades que permanecían escondidas en su interior. La manera en que estas ideas empiezan a permear las prácticas culturales se deja ver, por ejemplo, en "Freakonomics", el bestseller en el que el economista Steven Levitt estudia grandes masas de datos en apariencia triviales para determinar cuál es la relación entre el aborto y las tasas de criminalidad, o de qué manera el nombre de un niño determina sus posibilidades de éxito en la vida.

"Freakonomics" es probablemente el primer acercamiento al "data mining" desde la cultura pop. Y los indicios están en más sitios: bloggers como Adrian Holovaty y Robin Sloan hablan sobre la necesidad de una nueva clase de periodismo menos basado en contar hechos y más en relacionar datos, que pase "de destapar información oculta (como ocurrió en el Watergate) a rastrear la inmensa cantidad de datos públicos que existen para encontrar dentro de ellos patrones e historias de interés (como ocurrió en el caso Enron)."

Pero ¿cómo contar estas historias? Las masas de datos son estructuras tan complejas y vastas que quizás la mejor manera de hacer comprender a todo el mundo las relaciones entre sus elementos y de revelar los patrones de significado que ocultan no sea con palabras. Los mapas, las "tartas" estadísticas o las señales han sido formas tradicionales de dar una dimensión visual a las relaciones entre datos concretos y precisos. Pero desde que generamos y recopilamos más montañas de datos, y lo hacemos casi en tiempo real, necesitamos sistemas que los representen y muestren dinámicamente las respuestas que ocultan. Así ha nacido el arte y la ciencia de la visualización de datos.

La "Infovis" o "Datavis" es un campo interdisciplinar que toma técnicas de la estadística, del diseño de la información o de la matemática para crear sistemas de representación visual que muestren cómo evoluciona un flujo de datos en el tiempo. No es casualidad que algunos de sus mayores expertos trabajen en Wall Street, diseñando sistemas como "Map of the Market" (accesible en <http://www.smartmoney.com/marketmap/>); si hay un flujo

de datos cuya evolución hay que comprender en cuestión de segundos y que tienen consecuencias trascendentales, son los valores de la bolsa. El vocabulario de esta disciplina científica empezó a ser asumido por diseñadores de interacción y artistas cuándo estos se dieron cuenta de que era idóneo para revelar verdades sobre sistemas económicos y políticos o para representar las dinámicas sociales en espacios complejos. Proyectos como el excepcional "They Rule" de Futurefarmers o "Listening Post", de Ben Rubin se han convertido ya en los primeros clásicos del arte de la visualización de datos. La representación dinámica de flujos de información está teniendo también lugar sobre otras superficies: en la ciudad, en las grandes media fachadas que transforman los edificios en arquitectura en permanente cambio; en el diseño de espacios, donde la iluminación se empieza a hibridar con los sistemas de representación de datos.

La creación de una nueva clase de imágenes que permita interpretar de manera intuitiva toda esta complejidad y a modo de mapa, consiga que de esta masa de información extraigamos una comprensión profunda, es uno de los mayores desafíos que pueden abordar los creadores contemporáneos. Si a comienzos de los 90 William Gibson afirmaba respecto a las primeras exploraciones de la Red que "no hay mapas para estos territorios", la era de la base de datos dicta que su trazado es una necesidad imperante.

José Luis de Vicente es periodista y comisario especializado en cultura digital, arte y tecnología. Desde 1999 forma parte del equipo de organización de ArtFutura. Ha realizado además proyectos de comisariado para organizaciones y festivales como Sónar, OFFF, Zemos98 y otros. Es uno de los editores de Elástico ([www.elastico.net](http://www.elastico.net)), directores junto a Oscar Abril Ascaso de el proyecto COPYFIGHT. Imparte clases en la Escuela de Diseño Elisava de Barcelona sobre teoría e historia de Internet y medios interactivos.



## EXTRACTO DE **“REDEFINICIÓN DE LAS PRÁCTICAS ARTÍSTICAS”**

La Société Anonyme

1. No somos artistas, tampoco por supuesto críticos. Somos productores, gente que produce. Incluso cuando nos autodescribimos como productores sentimos la necesidad de hacer una puntualización: somos productores, sí, pero también productos.
2. No existen obras de arte. Existen un trabajo y unas prácticas que podemos denominar artísticas. El tiempo en que el régimen de circulación pública de los productos resultantes de las prácticas artísticas se refería a algún tipo de objetos está, por completo, cumplido y acabado.
3. Esa producción nunca debe confundirse con objeto o forma alguna. El trabajo del arte ya no más tiene que ver con la representación.
4. No existen este mundo y el otro. El arte no puede seguir reivindicando habitar una esfera autónoma, un dominio separado.
5. El trabajo que realiza el productor artístico se sitúa en la órbita de cualquier otra actividad y su espacio de inscripción no es otro que el espacio social definido por los actos de intercambio.
6. Los intentos adaptativos de los viejos formatos de economía artística -mercancías de valor artístico y coleccionismo- resultan inadecuados en el entorno de una economía terciarizada.
7. La nueva economía del arte no entenderá más al artista como productor de mercancías destinadas a los circuitos del lujo en las economías de la opulencia, sino como un generador de contenidos destinados a su difusión social.
8. El artista como productor ya no opera como una figura simbólico-totémica, sino como un genuino participante en los intercambios sociales -de producción intelectual y producción deseante.
9. En las nuevas economías de la falsa opulencia sostenida el artista no puede aceptar que su práctica se inscriba de ninguna manera en los registros del lujo.
10. El concepto de propiedad intelectual viene heredado de un tiempo en que las nociones de identidad, autoría y propiedad se asentaban en presupuestos jurídico-bio-religiosos, y no en función de consideraciones de orden bio-tecnopolítico.

11. Se impone superar el esquema verticalizado emisores à receptores para establecer una economía radial y desjerarquizada de usuarios -actualizando la fórmula utópica de la comunidad de productores de medios.

12. En las sociedades del siglo 21, el arte no se expondrá. Se difundirá.

13. Por tres vías diferentes las nuevas prácticas artísticas están asumiendo esa responsabilidad. En primer lugar, por la vía de la narración. La utilización de la imagen-técnica y la imagen-movimiento, en su capacidad para expandirse en un tiempo-interno de relato, multiplica las posibilidades de la generación de narrativas. En segundo lugar, por la vía de la generación de acontecimientos, eventos, por la producción de situaciones. Mas allá de la idea de performance -y por supuesto mucho más allá de la de instalación- el artista actual trabaja en la generación de contextos de encuentro directo, en la producción específica de micro-situaciones de socialización. La tercera vía es una variante de ésta segunda: cuando esa producción de espacios conversacionales, de socialización de la experiencia, no se produce en el espacio físico, sino en el virtual, mediante la generación de una mediación.

14. En las sociedades del postfordismo, la parte más importante del trabajo que se realiza ya no tiene por objeto la producción de bienes materiales, sino que se orienta a la producción intelectual y afectiva, a alimentar nuestras necesidades de sentido y deseo, de significado y placer.

15. Es preciso intervenir en ese dinámica, reconociendo la dimensión altamente política que comporta. Una nueva política que frente al desorbitado potencial que poseen las industrias contemporáneas del imaginario pueda ser capaz de agenciar líneas de resistencia y modos de producción alternativa de los procesos de socialización y subjetivación. Acaso en esa tarea -la de esa nueva política definida en la era del trabajo inmaterial- las prácticas artísticas lograrán encontrar, en un proceso de transformación de las sociedades actuales que tiende a convertirlas en meros instrumentos de legitimación -cuando no en triviales generadoras de bibelots de lujo para las nuevas economías inmateriales- sus mejores argumentos de futuro, su más alto desafío -o cuando menos una buena razón de ser en el siglo que ya comienza.

16. Toca evolucionar, sí. Fin de juego para la herencia Duchamp.

Texto completo en <http://aleph-arts.org/pens/redefinicion.html>

# MI ESCLAVO BANTÚ. *Part I*

ROBOTICS REPORT 02/06/2062 by SRTA. CYBORG

La robótica de la Nuestra Era complementaba los mejores avances biotecnológicos del siglo XXI. En un mundo de seres orgánicos con capacidades tecnológicas aumentadas, gracias a las bio y nano tecnologías, gracias a las posibilidades de la web y de los medios digitales, la pervivencia de robots a principios del Milenio Segundo ponía en evidencia las desmesuradas –y desde luego injustas– funciones de sumisión y dominación que el mundo blanco todavía precisaba. Este informe sobre la robótica avanzada de las Unidades Libres del Mundo Oeste aporta Catálogo Ilustrado de algunos ejemplares destacados de la última generación asimoviana, cuya operatividad y alto rendimiento les ha hecho merecer en los últimos dos años máximo prestigio en el mercado del sector.

Pero antes de las ilustraciones, algo de historia.

A partir de la segunda mitad del siglo XX, después de abolida la esclavitud en casi todo el mundo civilizado, en algunos laboratorios de los países más desarrollados de Occidente había comenzado a fraguarse lo que a finales del mil novecientos pasó a ser parte de la vida cotidiana de muchas personas: la ROBÓTICA. Por un tiempo corto, mientras lo biotecnológico se había encontrado en un estado muy primitivo, los robots de los laboratorios occidentales llegaron a cumplir –no sin lentos y trabajosos esfuerzos– con el ideal etnocéntrico de parecerse a los propios seres humanos. Y por supuesto, a los seres humanos blancos y machos.

Gradualmente se consiguió dar forma y convertir en objetos con capacidades mecánicas teledirigidas a fragmentos de cuerpo de incipiente orden antropomórfico –primero, brazos y piernas aislados, luego manos y dedos mecánicos, cabezas o torsos rotores, finalmente cuerpos integrados que bien podían ser llamados androides. Una vez logrado el invento del movimiento teledirigido, otra cosa iba a ser encontrarles alguna función. A mediados del XX algunos robots occidentales adquieren forma de brazo mecánico que suelda piezas o atornilla con precisión inhumana en las grandes cadenas de montaje industrial. También, se simulan estructuras animales en forma de



vehículos con decenas patas articuladas; son los encargados de explorar planetas nunca pisados por el hombre.

La electrónica japonesa en desarrollos posteriores miniaturizó los componentes internos que articulaban tales maquinarias, dando mayor precisión y gracia a los movimientos de aquellos artefactos que al principio ridículamente habían llegado a desplazarse sobre plataformas de ruedas, sentando las bases de lo que la más precisa tecnología digital estilizaría en la dirección -morfológicamente hablando- del androide ideal. La incorporación de Japón a la alta tecnología en robótica seguía las mismas pautas visuales y conceptuales elaboradas en Occidente, pero radicalizó las exigencias de belleza, precisión, inteligencia y funcionalidad de los entes mecánicos teledirigidos. Así como también aportó las soluciones energéticas y la convergencia de técnicas y tecnologías integradas para resolver satisfactoriamente las necesidades de autonomía y operatividad del propio robot respecto de su amo humano.

Por fin, siluetas perfectamente antropomórficas, extremidades con funcionalidad y habilidades casi digitales, superficies prístinas y equivalentes a un vestuario impecable, imitaciones en ojos y piel gracias a nuevos materiales plásticos, el sueño de la interactividad hombre-máquina a través del reconocimiento de voz, oído y movimiento... todo ello, un trompe l'oeil del esqueleto humano y sus principales funciones vitales. Una operatividad puesta al servicio de ejercicios inútiles, juegos de las galaxias y fantasías de vida artificial. Robots con una sola pierna que se transportaban habilmente a la pata coja (el bípedo por fin superado!), robots para hacer la limpieza de la casa con autonomía para la ejecución de órdenes y trabajos, robots mesa o robots silla que perseguían y se ajustaban a quien a ellos se acercaba, robots



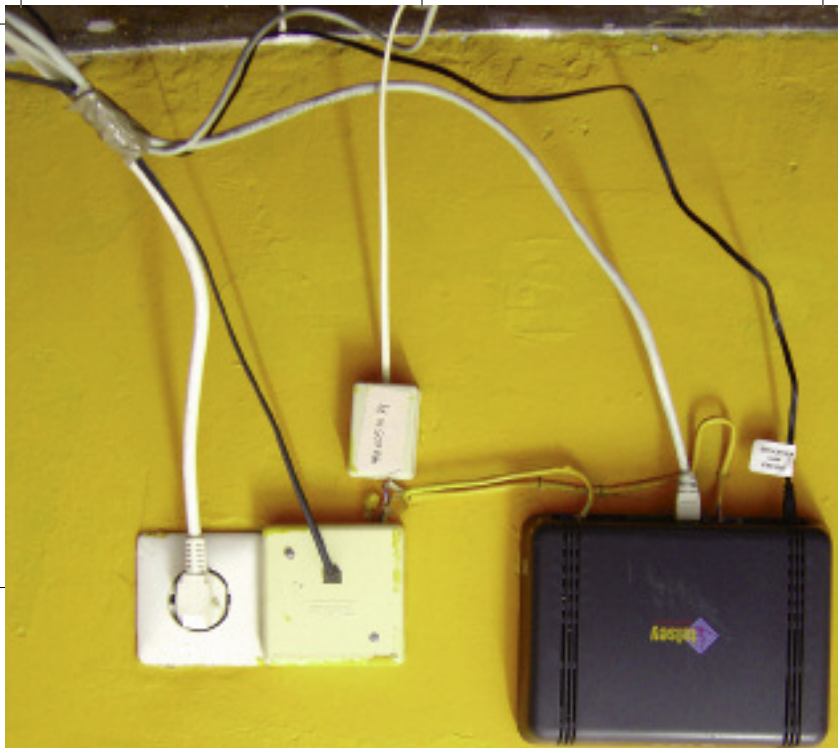
ejecutiva agresiva o dama gobernanta para organizar cadenas humanas de costura u oficina, para montar coches en cadenas de producción industrial, para tripular naves espaciales o explorar atmósferas inertes interestelares. Robots análogos o no al cuerpo humano pero con capacidades aumentadas, oído y tacto, sentido y sensibilidad remotas gracias a las numerosas posibles interacciones entre dispositivos móviles y red.

Pero hoy, en la Nueva Era Biotecnológica, se abren brechas y grupos de resistencia a la farsa de aquellos primeros androides, apenas gadgets con forma humana y capacidades no menos ni más inteligentes que las de un teléfono móvil o un computador. Algunos grupos se resisten a los usos y abusos del androide electrónico y mecánico en un periodo de plenitud Biotecnológica. Nos resistimos al imperialismo perfecto del perfecto artefacto de perfecta solvencia de la era digital, tenga o no forma humana, frente a las posibilidades realmente progresivas de una biotecnología integrada en la organicidad, y por ende sometida al fallo mutante: en seres vivos, hombres, animales y plantas. Como la Flor Cyborg, como la propia Srta, deseamos ser seres tecnoaumentados pero no biológicamente infalibles. O dicho acaso de otra manera, nos resistimos a la doble moral de una doble clase existente de seres con capacidades aumentadas, ciudadanos de primera y de segunda clase tecnológica, androides capaces de perfeccionarnos a los humanos técnicamente pero totalmente discapacitados para las potencialidades, falibles y mutantes, de la organicidad.

[...continuará]

*Derechos reservados para todas las imágenes y textos. srta.cyborg@gmail.com*





# La machine

**Diseño gráfico**

Calzadas de Mallona 3, Bajo. Bilbao  
machineun@lamachinegrafica.com  
tel: 944 162 951 fax: 946 054 179



Liburu honek mundu osoko gizarteen gerturiko aldaketetan hedabide sare elektronikoen duden garrantzia aztertzen du. Informazio garaian gizar-entolaketakunza sozial berria dela erakusten digu.



LA SOCIEDAD RED.  
MANUEL CASTELLS. ALIANZA, 2006.

La velocidad de escape es la velocidad en la que un cuerpo vence la atracción gravitatoria dentro de otro cuerpo, como por ejemplo, una nave espacial cuando abandona la tierra. La cultura de los ordenadores, o cibercultura, parece estar cada vez más cerca de ese límite en el que logrará alcanzar la velocidad de escape.



VELOCIDAD DE ESCAPE.  
MARK DERY. SIRUELA, 1995.

Gente que invierte horas en el trabajo para ayudarnos a comprender este mundo y nosotros en un segundo lo deletamos inscrupulosamente. He aquí una antología de la mejor y la peor basura que recibiste en tus primeros años de Internet y borrate como un idiota. La vida siempre da una segunda oportunidad.



CORREO BASURA.  
JOSÉ LAINZ - CARLES PELUT. ASUNTO IMPRESO, 2004.

Argazki gintzak gaur egungo testuingu politiko zein sozialean duen garrantzia iraili egin dute ondorengo gertakariak, teknologia digital berriek erabilera eta praktika sozialean eragin dituzten aldaketek.



FOTOGRAFÍA Y ACTIVISMO.  
JORGE LUIS MARZO (ED.). GUSTAVO GILI, 2006.



La multitud inteligente emerge cuando las tecnologías de la comunicación amplían los talentos humanos de cooperación. Pero los impactos de la tecnología que define la multitud inteligente ya han mostrado que pueden ser al mismo tiempo beneficiosos y destruc-

tivos.

MULTITUDES INTELIGENTES. LA NUEVA REVOLUCIÓN SOCIAL EN INTERNET. H. RHEINGOLD. GEDISA, 2002.

"Loops, una historia de la música electrónica" es una obra pionera, por ser el primer estudio que pone sobre la mesa todos los fenómenos relacionados con el uso de instrumentos, aparatos y técnicas asociados a la música electrónica. Zappa decía que escribir de música era como bailar de arquitectura. No siempre es así.



LOOPS: UNA HISTORIA DE LA MÚSICA ELECTRÓNICA. JAVIER BLÁNQUEZ Y DIMAR MORELA. MONDADORI, 2005.



Dick Hebdige herri musikatik sortutako azpikulturak azterzen ditu, gerraostearen work class zuriaren kon-testuan. Teddy Boysetatik mod, rockers, skinheads eta punketara.

SUBCULTURA: EL SIGNIFICADO DEL ESTILO. DICK HEBDIDGE. PAIDOS, 2004.

Zizek reflexiona usando su material predilecto, el cine, sobre el complejo abanico de seducciones destinado a mantener al ser humano fuera de lo "Real"



LACRIMAE RERUM: ENSAYOS SOBRE CINE MODERNO Y CIBERESPACIO. SLAVOJ ZIZEK. DEBATE, 2006.



Lagun batek errealtàtean sinesten ote zuen galdeku zionean, Bruno Latour harrituta geratu zen. Erantzuna aurkitzeko esfortzuak "La esperanza de Pandora" idatzera eraman zuen.

BRUNO LATOUR, GEDISA, 2001.

DE LOS ESTUDIOS DE LA CIENCIA.

LA ESPERANZA DE PANDORA : ENSAYOS SOBRE LA REALIDAD



Tezuka tiene dos caras, ambas igualmente geniales. Capaz de encandilar al más pequeño de la casa y, en un alarde incomparable de dominio de registros, cautivar al lector más maduro con obras de profundo calado psicológico y social. Mw pertenece a esta última faceta.

OSAMU TEZUKA, PLANETA DE AGOSTINI, 2005.

MW.



Teknologiak sexurik al du? Herrri estereotipoek teknologia maskulinitatearekin lotu izan dute orain gutxi arte. Garai digital berria baina, emakume konetatuek ziberespazioa okupatzen eta aldateta teknologikorekin bat egiten ari dira.

JUDY WAJCMAN, CATEDRA, 2000.

TECNOFEMINISMO.

"Geek Chic" describe el nacimiento, evolución y desarrollo de una clase de tipo social: el "Geek", persona que comparte una fascinación obsesiva por la tecnología, especialmente por los ordenadores. El libro, con aire irreverente, analiza una de las tipologías sociales que ocupan la nueva élite cultural.



NEIL FEINEMAN, GINKO PRESS, 2005.

Geek Chic.

# IRAKURKETA GOMENDATUAK



GAUR EGUNCO ARTE ETA KULTURA

# ANT-ANT