

**ARTE TRANSMEDIA.
ALGUNOS ASPECTOS SOBRE LA DIFUSIÓN Y
TRANSMATERIALIZACIÓN DE LA OBRA DE ARTE
EN EL SIGLO XXI.**

e-limbo*, un caso práctico (entre otros).

José Maldonado Gómez

Valencia, 2007

Índice

Introducción (pág 4)

1. **Más allá de la obra de arte: explosión / implosión de los límites.** (pág 8)
Conceptos básicos para el desarrollo y creación del proyecto e-limbo*
- 1.2. **Reproductibilidad técnica y concepto de límite** (pág 17)
- 1.3. **Redes sociales. TAZ [Zona Temporalmente Autónoma]** (pág 20)
- 1.4. **Cultura libre. Creative Commons / Copyleft** (pág 31)
- 1.5. **Transmedia. Arte, medios de comunicación y cultura digital** (pág 38)
- 1.6. **La voz editorial. Declaración de intenciones y propagación** (pág)
2. **La red como influencia. presencia difusa y anonimato** (pág 49)
3. **e-limbo*. Como hacer (se) un cuerpo sin órganos (vivos)** (pág 68)
Arquitectura de la información y servicios
- 3.1. **De la Web 1.0 (1.5) a la Web 2.0** (pág 70)
- 3.2. **Internet** (pág 72)
- 3.3. **W3C** (pág 74)
- 3.4. **Web 2.0** (pág 74)
- 3.5. **Tecnología** (pág 74)
 - 3.5.1 **Técnicas** (pág 79)
 - 3.5.2 **Condiciones generales** (pág 79)
 - 3.5.3 **Sindicación de contenido** (pág 79)
 - 3.5.4 **Servicios Web** (pág 80)
- 3.6. **Comparación con la Web 2.0** (pág 81)
- 3.7. **Folcsonomía** (pág 83)
- 3.8. **Mashup** (pág 84)
- 3.9. **Tecnología aplicadas** (pág 84)
 - 3.9.1. **Servidor Apache** (pág 84)
 - 3.9.2. **XML** (pág 85)
 - 3.9.3. **Fedora Linux (Fedora Code)** (pág 85)
 - 3.9.4. **PHP** (pág 86)
 - 3.9.5. **CSS** (pág 87)
 - 3.9.6. **AJAX** (pág 89)
 - 3.9.7. **XUL** (pág 90)
 - 3.9.8. **JavaScript** (pág 91)
 - 3.9.9. **JCC** (pág 91)
 - 3.9.10. **Bitorrent / P2P** (pág 92)
 - 3.9.11. **Tracker** (pág 93)

3.9.12. **API's** (pág 95)

3.10. **Panel de control (Web hosting)** (pág 95)

3.11. **Bases de datos** (pág 98)

3.12. **El diseño Web de e-limbo*** (pág 98)

4. **Conclusiones** (pág 104)

5. **Bibliografía** (pág 108)

6. **Catálogos** (pág 117)

7. **Direcciones de Internet** (pág 120)

8. **Videografía** (pág 122)

INTRODUCCIÓN

Parece no haber “transcurrido” casi un siglo desde que la reflexión realizada por Walter Benjamin en torno a la obra de arte en la época de (su) reproductibilidad técnica fuera publicada. Sus análisis en líneas generales fueron certeros y una fuente inagotable de reflexión posterior.

Son muchos los autores que han tenido que recurrir al inevitable texto de Benjamin para poder afrontar el análisis de la sociedad postindustrial y la sociedad digital.

Si a la condición de reproductibilidad de la obra de arte, y por extensión de todo aquello que el ser humano es capaz de generar y producir, (incluidas las más desmaterializadas producciones del arte, las ciencias exactas o las religiones, la mística) es un factor inevitable, inherente e inexcusable de la cosa y del ser, la noción o definición de límite es uno de los conceptos que más se resienten por causa de la acción de tal condición de reproductibilidad.

El concepto de límite, al igual que el de reproductibilidad, tiene fuertes implicaciones y explicaciones, es decir, definiciones, de carácter social y político. Afecta profundamente al individuo y todas sus acciones o realizaciones. Es por esto que el proyecto de investigación establece un vínculo entre ambos conceptos y analiza las implicaciones de tal binomio en su relación con una serie de transformaciones acaecidas en la sociedad, en la cultura mundial, en especial en los países calificados como desarrollados.

El proyecto e-limbo* surgió como una necesidad de participar en los procesos que a continuación serán presentados. Procesos que han supuesto un cambio trascendental en los modos de vida de buena parte de la humanidad.

El arte ha sido uno de los actores más sensibles a todas estas circunstancias. Quizá por el modo que tiene de relacionarse con el entorno, y con el tiempo: conceptualmente tiene un atributo transepocal que permite un modo de reflexión y análisis de la realidad difuso y cruzado. Podríamos decir que atraviesa el tiempo y proyecta el futuro desde su potencial de intangibilidad. De ahí que en muchas ocasiones se den afloramientos místicos, una amalgama entre poética y técnica.

Las definiciones y la idea poética que del limbo se tienen siempre nos llevan a un espacio de retiro obligado para aquellos que no han aceptado el límite impuesto por el bautismo, la entrada en una determinada doctrina, fe o disciplina, por diversas causas o razones: falta de fe (creencia), de carácter poético, o rechazo intelectual; este último puede devenir poético y engendrar formas de arte diferenciadas en su sentido inverso de aquellas otras que encuentran en la creencia y en la fe una causa poética suficiente para activar eso que llamamos arte.

Limbo en tanto que límite difuso y retiro, pero también en tanto que sociedad de intereses y comunión intelectual.

Relacionamos por tanto los conceptos de reproductibilidad (el atributo aurático de la obra de arte se ve afectado), límite y arte con la evolución de las sociedades posindustriales y la proliferación de una estructura de redes, que ha venido en llamarse la red de redes (World Wide Web e Internet) consecuencia de los avances tecnológicos posibilitados por la presión de las necesidades de información y producción de la sociedad de mediados del siglo XX.

La Red de Redes y la sociedad digital, dos actores nuevos de extrema importancia para el devenir cotidiano y la evolución de la sociedad contemporánea.

Todo se ha visto afectado por la aparición de Internet y las posibilidades de producción de los medios digitales. Por demás la adaptación es rápida pero no carente de problemas y conflictos. Conflictos que afectan a las pequeñas cosas, pero también, y de forma muy especial a las cuestiones de cierta envergadura.

El establecimiento a través de la web (www) de nuevos modos de comunicación, relación y negocio ha potenciado la creación de vínculos cruzados de largo alcance, tanto en la distancia como en la profundidad de esas relaciones.

El arte y buena parte de las corrientes creativas y autoriales de la segunda mitad del siglo XX vieron absolutamente potenciadas sus capacidades de creación a través de la implicación e hibridación de sus necesidades expresivas (acción comunicativa) no sólo con medios interdisciplinares de tipo tecnológico (esto ha sido una pauta común a lo largo de la historia) sino con medios de comunicación de

masas, alcanzado de esta manera cierta autonomía de la que habían carecido a lo largo de toda su historia.

El arte siempre dependió de una intermediación física (relación de poder) que con el desarrollo de las capacidades digitales e internet son, en la mayoría de los casos eliminadas por completo. Los tiempos han cambiado, y mucho.

El trabajo en equipo, compartir información, generar proyectos de desarrollo, opinar, y sobre todo construir grupos, células, estructuras virales intercomunicadas a cambiado por completo la faz, y la esencia, del arte de nuestros días. Se podría decir que ya no es más el que era.

E-limbo* es un proyecto en continuo desarrollo que trata de participar en los diferentes aspectos que se analizarán en las páginas de este trabajo de investigación. El objeto de e-limbo* es participar en los diferentes procesos que están transformando la realidad del arte y de la sociedad misma.

E-limbo es un proyecto colaborativo de arte, comunicación y redes orientado a la transmedialización y transmaterialización del arte.

E-limbo es un trabajo / obra en progreso / proceso

El arte se ha transmedializado, y es a partir de este proceso que los conceptos de reproductibilidad y límite (con la clonación como próximo límite de la creación "multiduplicativa" humana) muestran su extrema relación y lo infinito de su alcance.

El arte se transmaterializa y deja de tener un cuerpo único y formalmente canónico. La obra de arte muestra sus atributos más cinéticos, atómicos, binarios... y se dispersa a través de múltiples medios perdiendo su cuerpo, o al menos no manteniéndolo durante mucho tiempo igual. Deviene puro sentido y energía de comunicación. Se torna intangible y reproductible ad infinitum: siempre otra y siempre la misma.

El arte es ya Transmedia y eso es lo que intento fundamentar en las páginas de este proyecto y en las no páginas de e-limbo*.

Esta es la “razón de ser” y de estar hoy aquí, aún en papel y ante vosotros: la transformación del arte en la sociedad posindustrial digital avanzada.

1. MÁS ALLÁ DE LA OBRA DE ARTE: EXPLOSIÓN / IMPLOSIÓN DE LOS LÍMITES.

Conceptos básicos para el desarrollo y creación del proyecto e-limbo*

1.1.REPRODUCTIBILIDAD TÉCNICA Y CONCEPTO DE LÍMITE

"En un tiempo muy distinto del nuestro, y por hombres cuyo poder de acción sobre las cosas era insignificante comparado con el que nosotros poseemos, fueron instituidas nuestras Bellas Artes y fijados sus tipos y usos. Pero el acrecentamiento sorprendente de nuestros medios, la flexibilidad y la precisión que éstos alcanzan, las ideas y costumbres que introducen, nos aseguran respecto de cambios próximos y profundos en la antigua industria de lo Bello. En todas las artes hay una parte física que no puede ser tratada como antaño, que no puede sustraerse a la acometividad del conocimiento y la fuerza modernos. Ni la materia, ni el espacio, ni el tiempo son, desde hace veinte años, lo que han venido siendo desde siempre. Es preciso contar con que novedades tan grandes transformen toda la técnica de las artes y operen por tanto sobre la inventiva, llegando quizás hasta a modificar de una manera maravillosa la noción misma de arte."¹

PAUL VALERY, Pièces sur l'art ("La conquête de l'ubiquité")

"La obra de arte ha sido siempre fundamentalmente susceptible de reproducción. Lo que los hombres habían hecho, podía ser imitado por los hombres. Los alumnos han hecho copias como ejercicio artístico, los maestros las hacen para difundir las obras, y finalmente copian también terceros ansiosos de ganancias. Frente a todo ello, la reproducción técnica de la obra de arte es algo nuevo que se impone en la historia intermitentemente, a empellones muy distantes unos de otros, pero con intensidad creciente."²

WALTER BENJAMIN,

La obra de arte en la época de la (su) reproductibilidad técnica

El concepto de límite ha sido factor condicionante del conocimiento, crecimiento y evolución humanos a lo largo de la historia.

¹ VALERY, P., Cfr por BENJAMIN, W., *La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica*. Ed. Electrónica <http://www.temakel.com/textfilbenjaminor.htm>

² BENJAMIN, W., Op cit. Ed. Electrónica <http://www.temakel.com/textfilbenjaminor.htm>

Las civilizaciones a través de su capacidad de generación de cultura han tratado de esquivar o amortiguar el impacto coactivo de este elemento limitador, siempre cercano a la prohibición cuando no prohibición misma.

Esta concepción de límite, restrictiva en si misma más allá de su acepción más general y abierta, desemboca en la ralentización de todos los procesos creativos y por tanto evolutivos. Procesos que en una primera fase se enfrentan a la comprensión y asunción y / o acatamiento de la idea de límite en cualquiera de sus formas, y por tanto, a un marco legal que excede el real y que remarca las características opresivas de lo social.

La regulación del proceso creativo, de los procesos de comunicación e información, y el control sobre la reproductibilidad de la obra de arte, y de la producción de sentido, que Walter Benjamin detectaba y analizaba en el año 1936, han supuesto un lastre sin parangón de las capacidades de desarrollo del ser humano, también la segregación de parte del cuerpo social en comunidades situadas al margen de la norma y de las leyes, o a conductas claramente beligerantes contra cualquier modelo restrictivo establecido o por venir.

Walter Benjamin enuncia, desde las primeras líneas de su ensayo en torno a la obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica, con una claridad extrema, la condición “fundamentalmente susceptible de reproducción” de la obra de arte. Por extensión, y no es ningún tipo de malabarismo conceptual, esta condición es aplicable a cualquier faceta de la producción humana Desde los bienes de consumo más elitistas hasta aquellos que son de primera necesidad; tanto para las construcciones más complejas e intrincadas como para las más sencillas o simples.

El arte ya no es más un lugar, acción, u objeto especial, particular o extremo.

El arte es, por su carácter de producto humano, y por su condición de reproducible, un objeto de consumo con unos atributos

específicos que devienen cada vez más generales, y por tanto, insertos en una cadena de sentido alejada de la trascendencia que en otros momentos de la historia tuvo y que lo mantuvieron al margen del interés general.

Su desarrollo era lento como lenta fue la evolución de las sociedades y clases sociales que lo poseían y empleaban como un complemento o atributo firmemente vinculado a su poder.

Cuando se inicio el proyecto e-limbo* se tuvieron en cuenta los aspectos remarcados por estas consideraciones. La idea de límite y su continua presencia en el marco de lo social hacia atractiva la búsqueda de un nombre, de una “imagen de marca”, que deslindase o se confrontara con la definición de límite al uso.

La idea de límite siempre se ha entendido como la imposición de criterios determinados por una clase social o grupo de presión o poder, pero también es necesario entender el límite como aquello hacia lo que nos sentimos proyectados por nuestras capacidades diversas y como una marca o condicionamiento a superar. En este sentido es adecuado citar el emblema de Erasmo de Róterdam, también a la persona del filósofo que elogió la locura, que nos incita a superar las constricciones “terminológicas” a través del mito y de la leyenda, de la lectura del mito y de la leyenda de Término.

En 1509, mientras viajaba por Italia, Erasmo recibió como regalo de su discípulo Alexander Stewart una vieja gema que un anticuario italiano identificó como una figura de Termino. Erasmo la hizo copiar en su sello, añadiéndole el nombre TERMINUS y la leyenda CEDO NULLI: “No cedo ante nadie”.³

Desde entonces la figura de Término, el busto de un joven con el pelo al viento y barba de varios días, apareció en los retratos y medallas de Erasmo.

³ EDGAR, W., *La elocuencia de los símbolos. Aenigma Termini*. Pag 128. Ed. Alianza Forma 122



Término era un semi-dios romano que se negó a ceder su lugar a Júpiter. Recibió por semejante afrenta el castigo de permanecer siempre en tal lugar, marcando el sitio (site) de la ofensa y el límite que no debía jamás ser rebasado en la relación con el poder mismo, sus representaciones o los derechos emanados de su capacidad autosuficiente de imposición.

Este emblema supone la comprensión de una posición relativa en el mundo, pero también indica la necesidad de superar la imposición de un determinado patrón de comportamiento y de los límites impuestos a la persona o a la creación intelectual o física. Término es un joven airado que se enfrenta al poder y pretende exceder el límite impuesto.

Más allá de una interpretación romántica del mito nos encontramos ante un problema de carácter político y técnico que a partir del renacimiento generará la tensión social necesaria para acelerar, en tanto que un elemento social activo nuevo, los cambios que consolidaran el afianzamiento de la burguesía y abrirán el paso a una nueva consideración de la producción y las fuerzas productivas.

El sentido excede el término, y toda la construcción formal y política. La relación de fuerzas, entra en un equilibrio caótico de consecuencias previsibles.

Son algunas de estas consideraciones las que fueron poco a poco orientado la denominación del proyecto, su nombre y marca (término)

Se pretendía indicar una concepción del límite explosiva e implosiva, referida a las necesidades y capacidades propias de la persona o del individuo. Pero también el reconocimiento de siglos de sometimiento, político, religioso, moral y ético a través de la imposición de límites unidireccionales y de la inevitable creación

de ghettos, de culturas al margen o de invisibilidad premeditada, subversiva, o impuesta.

Las diversas acepciones de límite explican un acotamiento de capacidades o una dificultad extrema para ir más allá, en lo real e incluso en lo imaginario:

(Del lat. *limes*, -*itis*).

- m. Línea real o imaginaria que separa dos terrenos, dos países, dos territorios.
- m. Fin, término. U. en aposición en casos como dimensiones límite, situación límite.
- m. Extremo a que llega un determinado tiempo. El límite de este plazo es inamovible.
- m. Extremo que pueden alcanzar lo físico y lo anímico. Llegó al límite de sus fuerzas.
- m. Mat. En una secuencia infinita de magnitudes, magnitud fija a la que se aproximan cada vez más los términos de la secuencia.

Así como las de término, que también indican la materialidad de la existencia de algo, están fuertemente relacionadas conceptualmente con las definiciones de límite:

(Del lat. *terminus*).

- m. Último punto hasta donde llega o se extiende algo.
- m. Último momento de la duración o existencia de algo.
- m. Límite o extremo de algo inmaterial.
- m. mojón (señal permanente que fija los linderos).
- m. Línea divisoria de los Estados, provincias, distritos, etc.
- m. término municipal.
- m. Plazo de tiempo determinado.
- m. palabra (segmento del discurso).

- m. Estado o situación en que se halla alguien o algo.
- m. Forma o modo de portarse o hablar. U. m. en pl.
- m. talle (traza, disposición, apariencia).
- m. Elemento con el que se establece una relación. Término comparativo, de referencia.
- m. Plano en que se representa alguien o algo ante la vista. Primer término de un cuadro, de una escena.
- m. En una enumeración con los adjetivos primer, segundo y último, lugar que se atribuye a lo que se expresa.
- m. Arq. Sostén o apoyo que termina por la parte superior en una cabeza humana, al modo que los antiguos figuraban al dios Término.
- m. Fil. Aquello dentro de lo cual se contiene enteramente algo, de modo que nada de ello se halle fuera.
- m. Fil. Cada una de las palabras que sustancialmente integran una proposición o un silogismo. Los términos de una proposición son dos: sujeto y predicado; los de un silogismo son tres: mayor, menor y medio.
- m. Gram. Cada uno de los dos elementos necesarios en la relación gramatical.
- m. Mat. En una expresión analítica, cada una de las partes ligadas entre sí por el signo de sumar o de restar.
- m. Mús. punto (tono).
- m. p. us. Hora, día o punto preciso de hacer algo.
- m. p. us. Objeto, fin.
- m. desus. Paraje señalado para algún fin.
- m. pl. Condiciones con que se plantea un asunto o cuestión, o que se establecen en un contrato.⁴

⁴ DICCIONARIO DE LA REAL ACADEMIA ESPAÑOLA DE LA LENGUA.
Ed.electrónica. <http://buscon.rae.es/draeI/>

Partiendo de todo lo indicado con anterioridad en este proyecto de investigación y considerando los usos de las palabras Límite y Término, incluimos una tercera concepción de la idea de límite que explicitaba los componentes morales y éticos relacionados con la restricción de acceso, autoridad, información, vida social y otra serie de atributos relativos al desarrollo libre y completo de la persona y de su faceta creativa y / o generadora de riqueza: el concepto de limbo y sus definiciones.

Estas son sus definiciones:

(Del lat. limbus).

- m. Lugar o seno donde, según la Biblia, estaban detenidas las almas de los santos y patriarcas antiguos esperando la redención del género humano.
- m. Lugar adonde, según la doctrina tradicional cristiana, van las almas de quienes, antes del uso de la razón, mueren sin el bautismo.
- m. Borde de una cosa, y especialmente orla o extremidad de la vestidura.
- m. Placa que lleva grabada una escala, por lo general con algunos de sus trazos numerados, que se emplea en diversos aparatos de medida para leer la posición que ocupa un índice móvil.
- m. Astr. Contorno aparente de un astro.
- m. Bot. Lámina o parte ensanchada de las hojas típicas y, por ext., de los sépalos, pétalos y tépalos.
- ~ de los niños.
- m. limbo (lugar adonde van las almas). [continua]
- estar alguien en el ~.
- loc. verb. coloq. Estar distraído y como alelado.
- loc. verb. coloq. Ignorar los entresijos de un asunto

que le afecta.⁵

Es fácil verificar las relaciones que se establecen entre las definiciones del resto de esta tríada de palabras y el concepto limbo y sus correspondientes acepciones.

El limbo es un lugar poético, pero también es una imposición de destierro para aquellos que por carecer de razón, o hacer uso evidente de ella, son excluidos del discurso dominante y de las relaciones que se establecen en las sociedad a partir del mismo.



Los usos científicos de la palabra limbo o los empleos instrumentales que de ella se hacen muestran una convergencia clara con la idea de límite físico de las cosas, demarcación que define la forma o contorno, en este caso una especie de aura lejana similar a la que provocaba la obra única ante el devoto, el aficionado, el ignorante o el artífice, previamente, y aún todavía hoy en muchos casos, al análisis y la reflexión que Walter Benjamin estructuró en su ensayo sobre la reproductibilidad.

Es el limbo, por tanto, la representación de un cruce de fuerzas y definiciones que estructuran parte del discurso dominante. Esta circunstancia es la que hizo que el término limbo se estableciera como el sutil descriptor de una idea organizativa de cuerpo social conceptual y poético al margen de lo establecido; como idea de una linde impuesta que deviene tierra de nadie y sin nada, desmaterializada.

⁵ DICCIONARIO DE LA REAL ACADEMIA ESPAÑOLA DE LA LENGUA. Ed.electrónica. <http://buscon.rae.es/draeI/>

Un lugar desde el que construir y establecer un dispositivo de cruce de discursos que interactúan para mostrar la dispersión y el carácter difuso de la obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica.

La calificación de electrónico que matiza la denominación de proyecto e-limbo* (la intención es establecer un limbo cuya esencia y entorno sea el electrónico) hace referencia a un estado del arte de la tecnología que expande de manera extrema la reflexión de Benjamin llevando la reproductibilidad técnica a impactar, como si de una partícula subatómica se tratase, contra todo límite o masa impuesto.

1.2. REDES SOCIALES. TAZ [Zona Temporalmente Autónoma]

“Los proscritos medievales fundaron un "Estado" que consistía en una red de remotos valles y castillos, separados por miles de kilómetros, estratégicamente invulnerables a la invasión y conectados por un permanente flujo informativo de agentes secretos, en guerra con todos los gobiernos y dedicado exclusivamente al conocimiento. La tecnología moderna, culminando con el satélite espía, convierte esa especie de autonomía en un sueño romántico. ¡No más islas piratas! En el futuro, la propia tecnología -liberada de todo control

político- hará posible un mundo entero de zonas autónomas. Pero por ahora el concepto es todavía justamente ciencia ficción, especulación pura.⁶

HAKIM BEY. TAZ. Zona Temporalmente Autónoma

Hakim Bey, seudónimo de Peter Lamborn Wilson (Nueva York 1945) escritor, ensayista y poeta estadounidense que se describe a sí mismo como "anarquista ontológico".

Además de diversos ensayos sobre las tradiciones de las sociedades secretas chinas (Tong), Bey introdujo el concepto de Zona Autónoma Temporal a partir de sus estudios históricos sobre las utopías piratas.

Bey en el citado ensayo describe la complejidad de las relaciones que se establecieron a través de diferentes periodos históricos entre el poder y todos aquellos que encontraban tales relaciones pocas satisfactorias y adecuadas para la construcción de discursos diferentes, contrapuestos, o sencillamente diferentes o no concordantes. Bey también describe y analiza algunos de los fenómenos que enraizaron los movimientos alternativos a lo largo del siglo XX.

La TAZ, Zona Temporalmente Autónoma, deviene una red social que comparte bienes múltiples y que altera y desvanece toda una serie de conceptos y definiciones limitadoras. La TAZ es un régimen de convivencia no utópico, si bien en un principio es posible pensar en la irrealizabilidad de la misma.

La TAZ va más allá de ser un grafo en el cual los nodos representan individuos (a veces denominados actores o avatares), y las aristas relaciones entre ellos: El contenido de esas relaciones puede ser definido por el investigador y puede ser cualquier relación, desde amistad hasta el numero de conexiones.

Un ejemplo de red social con tipología TAZ es la de los cristianos primitivos, pero también lo es las hermandades piratas del los siglos XVII y XVIII. Y sin embargo la diferencia entre ambas es considerable: los cristianos primitivos querían cambiar el sistema a través de su discurso, de ahí el devenir del cristianismo en Catolicismo; las comunidades y hermandades piratas pretendían vivir en libertad su vida construyéndola desde un supuesto punto 0 que nunca fue tal.

⁶ BEY, H., *La Zona Temporalmente Autónoma*. Ed. Electrónica <http://www.e-limbo.com/articulo/articulo.php?newsid=1674>

Pero la intención del proyecto e-limbo* es mantener una relación particular y diferenciada con buena parte de las ideas postuladas por ciertas redes sociales, basando la fundamentación social y política del proyecto bajo la actitud y necesidad de ser una Zona Temporalmente Autónoma.

De esta manera analiza Hakim Bey los factores de formación de la TAZ y algunas de sus características más importantes en relación su estructura de red:

"Hemos hablado hasta ahora de la red, que definiríamos como la totalidad de la información y el flujo comunicativo. Algunos de estos flujos son privilegiados, y limitados a alguna élite -lo que le da a la Red un cierto aspecto jerárquico. Otros flujos permanecen en cambio abiertos a todo el mundo -lo que en cambio le da a la red, a la vez, un cierto carácter de horizontalidad no jerárquica. Los datos militares y de Inteligencia son restringidos, como lo son los bancarios, los de divisas, etc. En su mayor parte, en cambio, los datos telefónicos, el sistema postal, los bancos de datos públicos, etc., son accesibles a todos y cualquiera. De tal manera que dentro de la red ha empezado a emerger una especie de secreta contra-red, que llamaremos el Web (como si la red (3) fuese una red de pescador, mientras la Web fuese una especie de tela de araña tejida en los intersticios y secciones rotas de la red). Normalmente usaremos el término Web para referirnos a la estructura horizontal, alternativa, del sistema de intercambio de informaciones, a la red no jerárquica, y reservaremos el término antired (4) para referirnos a los usos clandestinos, ilegales y subversivos del Web, incluyendo la actual piratería de datos y otras formas de sabotaje de la propia red. La red, el Web y el antired son todos parte del mismo modelo complejo y global, y se funden mutuamente entre sí en innumerables puntos. No son términos que pretendan describir "áreas"; -sino sugerir tendencias, modos de uso."⁷

HAKIM BEY. La Zona Temporalmente Autónoma

La diferenciación que establece entre la red, el Web y el anti-red son importantes a la hora de comprender las pautas de comportamiento que referidas a un mismo modelo complejo crean las variaciones necesarias para mantener activos los flujos, es decir, no es concebible un modelo dinámico de tráfico de información que se situó a un mismo nivel, una misma estructura y unos rangos iguales de transparencia y accesibilidad. Esta falta de homogeneidad es la que genera las tensiones necesarias para dotar de sentido los datos, informaciones y contenidos atesorados, que en algún caso, muchos, son celosamente guardados.

⁷ BEY, H., *La Zona Temporalmente Autónoma*. Ed. Electrónica <http://www.e-limbo.com/articulo/articulo.php?newsid=1674>

envergadura es un síntoma de actividad normal).

Es importante pensar que la producción en la era del simulacro ha perdido su significado tradicional. Su límite se ha visto excedido por el simulacro en si mismo como bien de intercambio y la producción se ha desmaterializado de forma extrema. Ya nada es lo que era y sin embargo seguimos funcionando con un sistema de coordenadas y definiciones que pretendemos fiable a la hora de analizar no sólo nuestras necesidades: la realidad es también afectada por este desajuste funcional imperante.

"El Web no depende para su existencia de la tecnología informática. El boca-a-boca, el correo, la red marginal de fanzines, los árboles telefónicos y cosas de ese tipo ya constituyen una Web de información. La clave no es el tipo o el nivel de la tecnología implicada, sino la apertura y horizontalidad de su estructura. En todo caso, el concepto de red implica el uso de ordenadores. En toda la imaginería de la ciencia ficción, la Red de ordenadores opera como condición del ciberespacio (como en Tron o Neuromancer) y la pseudotelepatía de la realidad virtual. Como fan del cyberpunk no puedo sino imaginar la hacker reality como algo con un papel fundamental en la creación de TAZs. Como Gibson y Sterling, asumo que la red oficial nunca conseguirá clausurar la Web o la antired -la piratería de datos, las transmisiones no autorizadas y el libre flujo de la información nunca podrá ser detenido. De hecho, y tal y como yo la entiendo, la teoría del caos establece justamente que ningún sistema de control universal es posible."⁸

HAKIM BEY. La Zona Temporalmente Autónoma

Pero no tomaremos aquí partido ni punto de partida, dejando en sus tinieblas a las relaciones originales del significante y del trabajo, Contentándonos, para deshacernos con un rasgo de ingenio de la función general de la praxis en la génesis de la historia, con señalar que la sociedad misma que pretende haber restaurado en su derecho político con el privilegio de los productores la jerarquía causatoria de las relaciones de producción respecto de las superestructuras ideológicas, no ha dado a luz por eso un esperanto cuyas relaciones con lo real socialista hubiesen puesto desde su raíz fuera del debate toda posibilidad de formalismo literario.⁹

JACQUES LACAN. Escritos 1.

Ningún sistema de control universal es posible, al igual que la reproductibilidad de los objetos, y en lo venidero de los seres, es inevitable.

La redes sociales no están formadas exclusivamente por seres humanos que interactúan y se relacionan a través de artilugios tecnológicos o prótesis, que también. Las redes sociales pueden estar, y es claro que así sucede, formadas por bancos de datos o

⁸ BEY, H., *La Zona Temporalmente Autónoma*. Ed. Electrónica <http://www.e-limbo.com/articulo/articulo.php?newsid=1674>

⁹ LACAN, J., *Escritos 1*. Ed. Siglo XXI. pág 122.

meras conexiones electrónicas sin función aparente. Una red siempre es social, fructífera o no, aunque sea el resultado de cargas estáticas que sólo dejan un zumbido en el ambiente. Siempre hay otra red que detecta esa decadencia. Y si no fuera así, la existencia estaría muy limitada (este es un extremo terminal del acabamiento intrínseco del límite): la existencia estaría la borde de la extinción (o extinta ya)

e-limbo*, en tanto que proyecto, participa de la filosofía actual y activa de las redes, todas las redes horizontales. Sin embargo aún hoy tiene una estructura jerárquica de contenidos que tratamos y queremos descomponer en futuras actualizaciones de esta Pseudo TAZ. Todas las TAZs habrían de ser Pseudo TAZs a fin de cumplir, o no, la alternancia caótica que las re-localiza instantáneamente.

e-limbo*, como red social de información, crea, (pica) recolecta y pone a disposición contenidos que tienen procedencia muy diversa y referencias extrañas y heterodoxas junto a otras que, una vez descontextualizadas y volcadas a un devenir relacional loco, tratan de generar la "impresión" de un no lugar abierto al mundo de las relaciones en el cual el arte se desmaterializa y se transforma en el oligoelemento que genera los modos y estados de relación, los cruces y descruces; los deslizamientos y los bucles: Transalteridad.

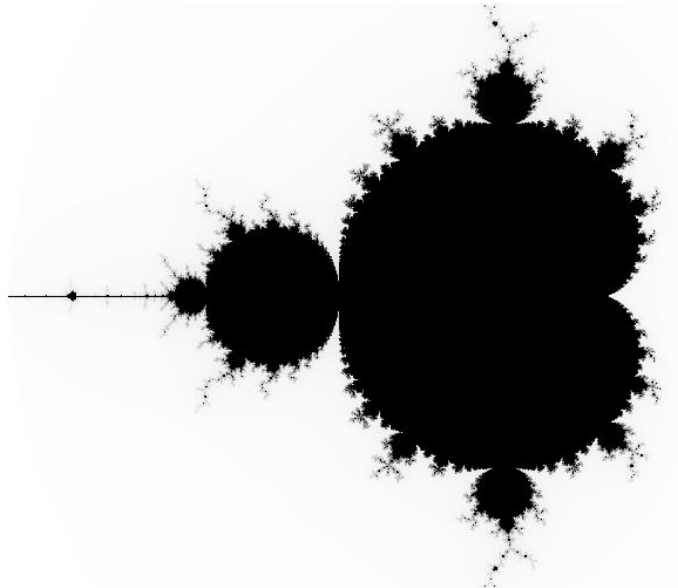
"En la serie de Mandelbrot y su realización gráfica por ordenador observamos - en un universo fractal- mapas contenidos y de hecho escondidos dentro de otros mapas dentro de otros mapas ..., hasta el límite de la propia capacidad del ordenador. ¿Para qué sirve todo ello, este mapa que en cierto sentido comporta una relación 1:1 con una dimensión fractal? ¿Qué podemos hacer con él, aparte de admirar su elegancia psicodélica?

Si imagináramos un mapa de la información -una proyección cartográfica de la totalidad de la red- tendríamos que incluir en él los agentes del caos, que han comenzado a aparecer, por ejemplo, en las operaciones de procesamientos complejos en paralelo, en las telecomunicaciones, en las transferencias de dinero electrónico, virus, pirateo guerrillero, etc.

Cada una de estas áreas de caos podrían ser representadas en topografías similares a la serie de Mandelbrot, como penínsulas inscritas o escondidas en el mapa -a punto de desaparecer. Esta ";escritura"; -que en parte permanece escondida, y en parte se desvanece- representa el proceso mismo en el que la red está inmerso, incompletable en su propia representación, en última instancia incontrolable. En otras palabras, la serie Mandelbrot, o algo parecido a ella, puede demostrarse útil para representar la emergencia de una antired como proceso de caos, una ";evolución creativa"; en palabras de Prigogine. "¹⁰

HAKIM BEY. La Zona Temporalmente Autónoma

¹⁰ BEY, H., *La Zona Temporalmente Autónoma*. Ed. Electrónica <http://www.e-limbo.com/articulo/articulo.php?newsid=1674>



1.3 CULTURA LIBRE. CREATIVE COMMONS / COPYLEFT

"En toda nuestra historia nunca ha habido un momento como hoy en que una parte tan grande de nuestra "cultura" fuera "propiedad" de alguien. Y sin embargo, jamás ha habido un momento en el que la concentración de poder para controlar los usos de la cultura se haya aceptado con menos preguntas que como ocurre hoy día."

"La pregunta difícil de responder es, por tanto, no si una cultura es libre. Todas las culturas son libres en cierto grado. La pregunta, por contra, es "¿Hasta qué punto es libre nuestra cultura?" ¿Cuán libre, y con qué margen, es esta cultura libre para que otros tomen de ella y se basen en ella? ¿Está esa libertad limitada a los miembros del partido? ¿A los miembros de la familia real? ¿A las diez corporaciones en lo alto de la lista de la bolsa de Nueva York? ¿O está esta libertad ampliamente difundida? ¿Para los artistas en general, estén afiliados al Met o no? ¿Para los músicos en general, sean blancos o no? ¿Para los directores de cine en general, estén afiliados a un estudio o no?"

Las culturas libres son culturas que dejan una gran parte abierta a los demás para que se basen en ella; las que no son libres, las culturas del permiso, dejan mucho menos. La nuestra era una cultura libre. Se está convirtiendo en una que lo es en mucho menor grado."¹¹

Lawrence Lessig. Cultura Libre (principio y final del capítulo 1: Creadores)

¹¹ LESSIG, L., Cultura libre. Ed. Electrónica <http://www.elastico.net/archives/001222.html>

Cuando entré a trabajar en el Laboratorio de Inteligencia Artificial (AI Lab) del MIT en 1971, pasé a formar parte de una comunidad que compartía software y llevaba haciéndolo durante años. El acto de compartir software no se circunscribe a nuestra comunidad en particular: es tan antiguo como los propios ordenadores, lo mismo que compartir recetas es tan viejo como la cocina. Simplemente, nosotros lo hacíamos en mayor medida.

No llamábamos «software libre» a nuestro software porque el término no existía todavía; pero era exactamente eso. Cuando alguien de otra universidad o de otra empresa quería instalar y utilizar un programa, se lo prestábamos de buen grado. Si descubrías a alguien utilizando un programa poco habitual e interesante, siempre podías preguntarle por el código fuente, leerlo, modificarlo o canibalizar partes de él para montar un programa nuevo.

El uso de la palabra «hacker» para definir al «que rompe sistemas de seguridad» es una confusión promovida por los medios de masas. Nosotros, los hackers, nos negamos a reconocer esta acepción y seguimos utilizando este término para describir a «alguien que ama la programación y disfruta explorando nuevas posibilidades».¹²

Richard M. Stallman. Software libre para una sociedad libre

El proyecto e-limbo* participa de dos conceptos complementarios en referencia a las políticas de creación, autoría y derechos de autor.

La razón de las dos citas que introducen este apartado es la de presentar dos maneras diferentes y similares de afrontar el concepto de cultura libre.

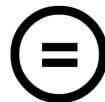
No estamos hablando de autores de principios de siglo, y tampoco de personas que se sitúen fuera del sistema de una manera consciente y deseada o expulsados por el "sistema" debido a evidente falta o falsa moral que identifican en los comportamientos gubernamentales y corporativos en relación a los usos de la cultura que se hacen y a la apropiación que de ella han ejecutado las direcciones de las citadas grandes empresas y monopolios.

En el primero de los casos presentamos y analizamos de manera simple la propuesta que realiza Lawrence Lessig, abogado y profesor de Derecho en la Universidad de Stanford, especializado

¹² STALLMAN, R.M., Software libre para una sociedad libre. Ed. Electrónica
<http://biblioweb.sindominio.net/pensamiento/softlibre/>

en derecho informático. Fundador del Centro para Internet y la Sociedad de la universidad, además de la iniciativa Creative Commons.

Lawrence Lessig Propuso el concepto de "cultura libre" en su libro Cultura libre, y es un activo promotor del software libre y el espectro abierto. Es actual presidente de Creative Commons, miembro del Consejo de la Electronic Frontier Foundation y miembro de la Junta Directiva del Software Freedom Law Center, creado en febrero de 2005.



La propuesta de Creative Commons, en adelante CC, tiene carácter socialdemócrata, es decir, pretende compatibilizar el derecho propio de cada autor con ciertos usos posibles autorizados por el poseedor de ese derecho. Hablamos, específicamente en este caso, de la autoría artística, si bien las licencias CC abarcan un espectro amplio de la actividad autorial humana: ciencia, negocios, música, literatura, etc...

Estos posibles usos no desatribuyen de la posesión de la plenitud de derechos al autor o propietario de la obra, sencillamente regulan los usos especificados y dotan de una licencia que evita la apropiación de la gestión de derechos por parte de ciertas empresas de apariencia estatal, no siéndolo, que recolectan los derechos en nombre de los autores aunque estos no hayan realizado cesión alguna o establecido un vínculo contractual con la misma. Nos encontramos por tanto ante una situación anómala en la cual

todas las partes estarían desprotegidas. El autor porque alguien cobra unos derechos de uso que él no ha autorizado ni convenido, por demás la organización de recolección desconoce su existencia en la mayoría de los casos y los cobros se transforman en cánones o tasas arbitrarias que son repartidas proporcionalmente entre los asociados. Alguien cobra los derechos del "autor desconocido" en tanto su mayor presencia en el mercado como "autor conocido"; los usuarios o clientes pierden debido a que en muchos casos pagan por una serie de usos que con mucha probabilidad el autor y / o propietario de esos derechos autorizaría; la sociedad en general porque ve coartados ciertos usos que permitirían conocer más, mejorar lo conocido, trabajar con ello por unos costes no lesivos o de forma gratuita.

Las sociedades de gestión cobran por todos los usos y en todos los casos, con independencia de la voluntad, conocida o no, del propietario de los derechos.

Este es el ámbito de acción del movimiento y de las licencias CC, licencias que son múltiples y diferenciadas.

Aquí podemos ver algunos de los casos de licencias **CC**

Poner una obra bajo una licencia Creative Commons no significa que no tengan copyright. Este tipo de licencias ofrecen algunos derechos a terceras personas bajo ciertas condiciones.

¿Qué condiciones? Aquí se os ofrece escoger o unir las condiciones de la siguiente lista.

Reconocimiento (Attribution): El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceras personas si se muestra en los créditos.

No comercial (Non commercial): El material original y los trabajos derivados pueden ser distribuidos, copiados y exhibidos mientras su uso no sea comercial.

Sin Obra Derivada (No Derivate Works): El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido pero no se puede utilizar para crear un trabajo derivado del original.

Compartir Igual (Share alike): El material creado por un artista puede ser modificado y distribuido pero bajo la misma licencia que el material original.

Con estas cuatro condiciones combinadas se pueden generar las seis licencias que se pueden escoger:

Reconocimiento: El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos.

Reconocimiento - Sin obra derivada: El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se pueden realizar obras derivadas.

Reconocimiento - Sin obra derivada - No comercial: El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial. No se pueden realizar obras derivadas.

Reconocimiento - No comercial: El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial.

Reconocimiento - No comercial - Compartir igual: El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial y las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.

Reconocimiento - Compartir igual: El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. Las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.¹³

La cita de Lessig al principio de este capítulo deja muy claro la actitud del movimiento CC y el por qué de las licencias, su pertinencia y la necesidad de establecer un criterio de discusión que disponga de las mismas herramientas, si no más, de las que en principio disponen las sociedades de gestión y recolección de derechos. Sociedades que en la mayoría de los casos desconocen, como ya ha sido indicado, cual es el criterio de sus afiliados y no afiliados (todos entran en el mismo cajón).

Por otro lado, y como complemento perfecto binario, tenemos a Richard Stallman, programador y una figura relevante del

¹³ COMMONS, C., *Licencias creative commons*. Ed. Electrónica
<http://www.creativecommons.cc/>

movimiento por el software libre.

Sus mayores logros como programador incluyen el editor de texto Emacs, el compilador GCC, y el depurador GDB, bajo la rúbrica del Proyecto GNU. Pero su influencia es mayor por el establecimiento de un marco de referencia moral, político y legal para el movimiento del software libre, como una alternativa al desarrollo y distribución de software privativo. Es también inventor del concepto de Copyleft (aunque no del término), un método para licenciar software de tal forma que éste permanezca siempre libre y su uso y modificación siempre reviertan en la comunidad.

COPYLEFT o izquierdo de copia, una especie de lado *otro* o lado oculto, que describe un grupo de derechos aplicados a una diversidad de trabajos tales como programas informáticos, arte, cultura y ciencia, es decir prácticamente casi cualquier tipo de producción creativa.



Sus partidarios, y dentro de ellos se incluye el proyecto e-limbo*, proponen las prácticas de COPYLEFT como alternativa a las restricciones de derechos, para hacer y redistribuir copias de una obra determinada, de las normas planteadas en los derechos de autor o propiedad intelectual.

Se pretende garantizar así una mayor libertad, cada persona receptora de una copia o una versión derivada de un trabajo pueda, a su vez usar, modificar y redistribuir tanto el propio trabajo como las versiones derivadas del mismo. Así, y en un entorno no legal, puede considerarse como opuesto al copyright o derechos de autor tradicionales.

Estos derechos son de carácter subjetivo. El derecho subjetivo es la capacidad que tiene una persona para hacer o no hacer algo, o bien

para impeler o impedir a otro a hacer algo. Es la facultad reconocida a la persona por la ley que le permite efectuar determinados actos, un poder otorgado a las personas por las normas jurídicas para la satisfacción de intereses que merecen la tutela del Derecho.

Un derecho subjetivo nace por una norma jurídica, que puede ser una ley o un contrato, a través de un acuerdo de voluntades para que pueda hacerse efectivo este derecho sobre otra persona determinada.

La cara contrapuesta de un derecho subjetivo es una obligación. Todo derecho supone para una o más personas una obligación de respetarlo, ya sea de forma activa (obligación de hacer) o pasiva (obligación de no hacer).

En cuanto corriente de la filosofía del Derecho, los autores que consideran a los derechos subjetivos como la base del ordenamiento jurídico enfatizan la primacía del consenso entre los individuos como fuente de legitimidad, en contraposición a las corrientes que enfatizan que la validez de las instituciones no se sujeta al libre albedrío de aquellos que nacen en su seno, también llamadas "del derecho objetivo". La libre aceptación por parte de los miembros de una comunidad del orden que los sujeta a la misma – representada por Jean-Jacques Rousseau y su "contrato social"– se topa, a los ojos de los representantes del derecho objetivo (cuyo máximo exponente es Hegel) con una dificultad que desde su punto de vista es insalvable: los miembros de una comunidad no pueden fundar su posibilidad ni la legitimidad de sus instituciones en algún tipo de "consenso", dado que dicha comunidad preexiste a sus miembros, está ya ahí constituida en sus instituciones y cada persona encuentra su status de tal en su seno merced a su integración a las mismas.

Así las cosas, el COPYLEFT se enfrenta a la norma jurídica y en cierto modo se ampara en ella.

La norma jurídica es una regla u ordenación del comportamiento humano dictado por autoridad competente de acuerdo a un criterio de valor y cuyo incumplimiento trae aparejado una sanción.

Generalmente, impone deberes y confiere derechos.

Se diferencia de otras normas de conducta en su carácter heterónomo (impuesto por otro), bilateral (frente al sujeto obligado a cumplir la norma, existe otro facultado para exigir su cumplimiento), coercible (exigible por medio de sanciones tangibles) y externo (importa el cumplimiento de la norma; no el estar convencido de la misma).

Por último, cabe mencionar también que los iusnaturalistas añadirán a la definición anterior "con miras al bien común." Lo anterior es discutible, pues en tal caso, no se podría entender el Derecho romano, que contemplaba la esclavitud, como un conjunto de normas jurídicas, lo que le quitaría el sentido al estudio de este derecho en los países de Derecho continental, así como el estudio de cualquier otro ordenamiento jurídico que tenga normas injustas.

Para algunos, las normas jurídicas se diferencian de las reglas del Derecho, porque las primeras tienen intención prescriptiva, mientras las reglas tienen carácter descriptivo. Inclusive de esta manera, podrían estar presentes en un mismo texto.

Además, el término está muy relacionado al de Derecho. A éste último concepto pueden atribuírsele diferentes sentidos, siendo uno de los más recurrentes el de ordenamiento o sistema de normas jurídicas.

La relación entre ordenamiento jurídico y norma es el del todo con la parte. Es de carácter cuantitativo. El ordenamiento jurídico estaría constituido por el conjunto de las normas jurídicas. Es común que se confunda el concepto de norma jurídica con el de ley o legislación. Sin embargo, la ley es un tipo de norma jurídica, pero no todas las normas son leyes, pues son normas jurídicas también los reglamentos, órdenes ministeriales, decretos y, en general, cualquier acto administrativo que genere obligaciones o derechos. Cabe agregar que constituyen norma jurídicas, las emanadas de los actos y contratos celebrados entre particulares o entre estos y órganos estatales cuando actúan como particulares, sujetándose a las prescripciones de derecho privado.

Con esto quiero mostrar, de manera resumida, como el contrato privado y el acuerdo entre las partes, e incluso la buena voluntad y el bien común, inhabilitan la acción abusiva de ciertas formas de

explotación de los derechos de autor.

El proyecto e-limbo* trata de compatibilizar ambas licencias y actitudes. Todo ello, en tanto que las consideraciones previas de concepto que están siendo desarrolladas en este proyecto de investigación.

Existe un nexo de unión evidente entre la producción de bienes culturales y de consumo a partir de la revolución industrial y las consecuencias y consecuencias de las nuevas técnicas de reproducción y reproductibilidad.

El límite es excedido desde dentro, también desde fuera, y la frontera se desvanece y desdibuja. La marca comienza a volverse borrosa y su desaparición comienza a parecer cercana.

Pero esta circunstancia, dados los nuevos modos de producción, las herramientas, el estado del arte de la tecnología y la presión del capital financiero y de las corporaciones del entretenimiento y la información, es un arma o una herramienta de doble filo o uso, que es lo que destaca Lessig en la cita que inicia este apartado del proyecto de investigación.

La cultura libre, el intento de mantener y afianzar la libertad en la cultura, implica lucha de intereses y enfrentamiento entre estructuras verticales fuertemente jerarquizadas y la horizontalidad de las redes (el Web de Hakim Bey) de libre circulación de información y de análisis de contenidos.

Unas obtienen importantes beneficios lucrativos, otras ingentes cantidades de conocimiento y riqueza cultural; unas aprovechan la evolución, otras son evolución.

1.4 TRANSMEDIA. ARTE, MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y CULTURA DIGITAL

"Art is one of the ways that people communicate.

Goodness only knows how the spread of psychedelic means, tastes, and insights will speed up this process. My own conjecture is that it will not change anything, only intensify a trend which is already there.

For the last ten years or so, artists have changed their media to suit this situation, to the point where the media have broken down in their traditional forms, and have become merely puristic points of reference. The idea has arisen, as if by spontaneous combustion throughout the entire world, that these points are arbitrary and only useful as critical tools, in saying that such-and-such a work is basically musical, but also poetry. This is the intermedial approach, to emphasize the dialectic between the media. A composer is a dead man unless he composes for all the media and for his world"¹⁴

Dick Higgins. Statement on intermedia New York August 3, 1966.

Intermedia es un concepto que fue empleado por primera vez a mediados de los años '60 por el artista Dick Higgins para describir la inefable y muchas veces confusa actividad interdisciplinar asociada a los géneros prevalentes de esos años.

Dick Higgins fue compositor, poeta, impresor, y un artista Fluxus germinal. Como muchos otros artistas Fluxus estudió composición con John Cage.

Higgins indica que la relación entre áreas y medios-soportes de esos años era intensa y el cruce entre técnicas, disciplinas y medios de expresión era cada vez mayor y más fluido. La poesía se cruzaba con el dibujo, el teatro con la pintura. Esta intensa colaboración dio lugar a géneros artísticos que más tarde vendrían a ser llamados poesía visual o performance, entre otros.

Higgins puso especial énfasis en esta situación para remarcar que esta era una de las características más importantes del nuevo arte que se estaba realizando en ese momento. Los límites se estaban traspasando y nuevas formas de creación artística afloraban mostrando una riqueza creativa renovada en tensión y concordancia con la sociedad de la época

¹⁴ HIGGINS, D., *Statement on Intermedia*. Ed. Electrónica.
<http://www.artpool.hu/Fluxus/Higgins/intermedia2.html>

Higgins gustaba de recordar que el primer autor que empleo el término intermedia fue el poeta inglés Samuel Taylor Coleridge en su poema Kubla Hhan del año 1816. El título completo del poema es "Kubla Kahn, o la visión en un sueño. Un fragmento". Samuel Taylor Coleridge no dedicaba su tiempo exclusivamente a la poesía, era, además de poeta, crítico y filósofo. Coleridge junto con su amigo William Wordsworth fundó el movimiento romántico inglés.

Sin embargo, y considerando fundacional el empleo de intermedia por Higgins, mirando retrospectivamente cierta historia del arte del siglo pasado, observamos como muchos artistas de las vanguardias históricas mostraban un interés muy especial por todas las innovaciones técnica de su época.



El cine y la fotografía excitaban la curiosidad y la creatividad de los artistas de principio de siglo. Marcel Duchamp, entre otros, es pieza clave para la comprensión del artista como partícipe de la actitud y el interés intermedia. Son muchos los trabajos de Marcel Duchamp que así lo muestran.

Aún podríamos ir más allá de Coleridge y encontrar comportamientos o actitudes intermedia en artistas renacentistas o barrocos. El renacimiento es fácilmente identificable con la actitud intermedia. Leonardo Da Vinci o Miguel Ángel, este en menor grado,

tuvieron un marcado talante intermedia en su trabajo artístico.

Siguiendo la pauta marcada por Higgins en su declaración de principios del año 1966 el arte intermedia, o mejor, la actitud intermedia, no reside tanto en la fascinación por los medios como en la necesidad de mezclar, hibridar, conjuntar, o sencillamente mostrar o poner en común, una serie de trabajos basados en disciplinas o medios de representación diferentes.

En cierto modo otro tipo de categorías o clasificaciones taxonómicas del arte, tales como arte multimedia o arte new media, son denominaciones que responden a un foco o interés específico por el medio que soporta la obra o las intenciones "comunicativas" o expresivas del artista. No responde con precisión ni al estilo ni al género artístico, y mucho menos al sentido de la obra y su mayor o menor engarce, coordinación y sincronía con el momento en que se produce y participa del discurso o discursos.

Intermedia es también multimedia, pero esto sólo es una característica instrumental que nos indica un momento tecnológico y determinados usos de esa tecnología.

La sociedad posindustrial, es decir aquella en la cual, entre otras características se ha dado un rápido incremento del sector servicios, en comparación con la fabricación, se ha generado un considerable aumento de las tecnologías de la información, en cuyo seno el conocimiento y la creatividad son nuevas materias primas de la economía. Es el entorno en el cual el arte se genera y desarrolla a partir de la segunda guerra mundial. Aún así, no es hasta el fin de la guerra fría y el desarrollo de las tecnologías computacionales de consumo que el arte entra en una fase de consolidación de su carácter intermedia.

Si en las generaciones de artistas intermedia la convergencia de conceptos artísticos y medios creativos clásicos o tradicionales con algunos de los nuevos medios tecnológicos de la época como fueron el cine, la fotografía o ciertos modos de la música popular, era la característica más clara y reseñable al margen de cuestiones estéticas o de concepto y visualidad de las obras, en los entornos de creación y producción de la sociedad posindustrial, es la convergencia de todo lo indicado anteriormente en referencia al arte

intermedia más las tecnologías de la información y los medios de comunicación.

Esta nueva situación es lo que considero podría ser denominada como Transmedia.

Es esencial para entender esta nueva situación la comprensión de la transformación de los medios de producción y comunicación, y la vinculación indisoluble entre sociedad posindustrial y cultura digital.

"Y sin duda nuestro tiempo... prefiere la imagen a la cosa, la copia al original, la representación a la realidad, la apariencia al ser... lo que es 'sagrado' para él no es sino la ilusión, pero lo que es profano es la verdad. Mejor aún: lo sagrado aumenta a sus ojos a medida que disminuye la verdad y crece la ilusión, hasta el punto de que el colmo de la ilusión es también para él el colmo de lo sagrado."¹⁵

FEUERBACH, prefacio a la segunda edición de *La esencia del Cristianismo*.

Esta cita de Feuerbach sirve a Guy Debord para dar introducción a su *Sociedad del Espectáculo*. Reflexión y crítica lúcida y angular del modelo capitalista. Anticipó la llegada de los teorías postindustrialistas enunciadas por los economistas teóricos Daniel Bell o Colin Clark.

Guy Debord, filósofo, escritor y cineasta francés fue miembro de la internacional letrista, del grupo radical Socialismo o Barbarie y fundador y principal teórico de la internacional situacionista.

En términos generales, las teorías de Debord intentaron explicar el debilitamiento de las capacidades espirituales en el curso de la modernización de las esferas tanto privadas como públicas de la vida cotidiana por las fuerzas del capitalismo de mercado durante la modernización de Europa tras la Segunda Guerra Mundial.

¹⁵ FEUERBACH, L., Op. Cifr por DEBORD, G., *La sociedad del espectáculo*. Ed. Electrónica. <http://sindominio.net/ash/espect.htm>



Los sentimientos de alienación, postuló Debord, podían ser explicados por las fuerzas invasivas del 'espectáculo' - la naturaleza seductiva del capitalismo consumista. Los análisis de Debord aplicaron la crítica de comercialización de Karl Marx y Georg Lukács a lo que superficialmente se llama 'los media' y proclamó que la alienación era más que una descripción emotiva, era el resultado provocado históricamente por el capitalismo.

Observando este marco social y teórico, y siguiendo los momentos del arte durante los más de últimos 50 años del siglo pasado y el presente es plausible enunciar que la relevancia de los medios de comunicación nunca fue mayor en la historia reciente de la humanidad, y que esto afecta a la producción artística en su raíz misma, es una afección de carácter ontológico, esencial, referida a su propio ser y estar.

Esta nueva convergencia, la del arte intermedia, las actitudes y expectativas de los pioneros de los años 60, con los medios de comunicación de masas en las sociedades digitales posindustriales da lugar a lo que considero llamar TRANSMEDIA.

El medio por excelencia de esta nueva generación de artistas es la red, el World Wide Web. Red de redes que como hemos introducido en este proyecto describe, analiza y teoriza Hakim Bey. El lugar donde la producción, digital, y por tanto lo reproducible sin fin y sin pérdida, acontece. Un medio que transcodifica los medios de comunicación de masas previos y los integra en un todo donde TV, Cine, Radio, fotografía, prensa, y cualesquiera medios de

representación clásico (podemos pintar con Photoshop -sus filtros y herramientas cada vez son más sofisticados- o generar dibujos o proyectos colosales con Autocad) tiene su lugar y su posibilidad. A todo esto hemos de añadir la potencia como distribuidor y publicitador de los contenidos, la obra, que tiene el nuevo medio.

El acceso a los medios de comunicación de masas siempre fue un espacio "intermediado" y lleno de filtros dispuestos a limpiar el "ruido" y todo aquello que resultase inconveniente e inadecuado. Límites y más límites en el acceso a la información; límites para ofrecer nuestra información; límites para establecer redes de trabajo y cooperación que excedieran de los circuitos de control.

Hemos sido capaces de subsumir el pasado y transcódicarlo.

Todo esto no supone la desaparición del arte y sus diferentes "disciplinas", aquellas que podríamos llamar de toda la vida o tradicionales, lo que se pretende con el análisis de la nueva situación es mostrar los cambios acaecidos y como estos cambios y transformaciones dotan al artista, artista en un sentido amplio, de herramientas conceptuales y tecnológicas para afrontar su "vida creativa" / "vida productiva" a lo largo de este nuevo milenio.

El arte está avocado a su transmedialización.

La transmedialización transmaterializa la obra de arte.

La siguiente proposición es quizá atrevida:

La transmaterialización del arte a través, o por causa, de dispositivos transmediáticos regenera el aura de la obra de arte, que ya no está más: es

El aura es todo lo que (es) después del procedimiento Transmedia Transmedia.

... esto no son más que hipótesis apresuradas.

e-limbo* participa de todos los conceptos que se han desarrollado a lo largo de las páginas del presente proyecto de investigación.

El objeto del proyecto e-limbo* es inscribirse en la transmedialización y transmateralización de la obra de arte. Participar del estudio y análisis de los fenómenos referidos al desapercibimiento de la obra de arte y su transcodificación en las sociedad (sociedades) posindustrial avanzada.

e-limbo* es un proyecto artístico que indaga los efectos de la reproductibilidad técnica de la obra de arte y los bienes de consumo -considerando el arte uno más-, la generación de redes de comunicación y conocimiento alternativas y de resistencia, la cultura libre y la producción artística Transmedia en la era de la información y la cultura digital.

1.5 LA VOZ EDITORIAL. DECLARACIÓN DE INTENCIONES Y PROPAGACIÓN

e-limbo* en tanto que portal de contenidos dentro del World Wide Web inicio su actividad presentando parte de los conceptos recogidos y analizados en este proyecto de investigación desde una pagina web simple, hace aproximadamente un año.

Durante algunos meses la única presencia del proyecto de limbo electrónico que es y era e-limbo* estuvo representado por una serie de editoriales que eran la declaración de principios fundacional del portal que más tarde se consolidó y que será presentado y analizado en todas sus facetas en los capítulos del proyecto de investigación presente.

A continuación, y antes de presentar las influencias, relaciones, arquitectura de la información y arquitectura de contenidos, muestro parte de las editoriales realizadas para e-limbo*

Todas las editoriales pueden ser leídas en:

<http://www.e-limbo.com/edito/edito.php>

La declaración de intenciones se estructuró a modo de cuenta atrás.



Domingo, 10.04.2005. Actualizado 10:00 (CET) time @375

10 ...

"... y continuamos en el esfuerzo de pensar y dejar indicios de nuestro estar y ser sobre la superficie de este planeta.

Persistimos en el intento de mostrarnos como cualquier cosa más allá de la mera unidad de carbono con capacidad cognitiva, es decir, nos mantenemos en el intento de ser la cosa por excelencia, a una lamentable distancia de todo aquello de lo que poco a poco conseguimos distanciarnos fatalmente.

Ese parece ser nuestro extraño destino; destino que, sin embargo, está en nuestras manos: demasiado lejos del azar pero a tiro de piedra del accidente.

e-limbo nace como una publicación carente de sentido dialéctico. Será una publicación on-line más; un no-lugar relativamente indiferenciado en la red, entre miríadas de enlaces y contenidos, cuya única función pensable y exigible es la de aportar matices a nuestra bizarra y predecible existencia.

e-limbo contendrá los comentarios, análisis, diatribas y pensamientos sueltos de casi todos aquellos que de un modo u otro quieran participar y hacer de este no-lugar una extensión de su ruido vital y punto relevante ocasional de sus capacidades expresivas.

e-limbo pasará revista a lo propio y ajeno, a lo sagrado y profano, a lo ético y estético, a lo vulgar y a lo más vulgar aún ... a todo aquello que de alguna forma nos inquieta, subyuga, impresiona, preocupa, irrita, divierte, decepciona o enamora.

e-limbo es y estará abierto "dentro de nada" , de ahí su condición esencial, su mísera y vulgar proclama de comunidad y sin sentido en un mundo que cortésmente desprecia casi todo aquello que en su espectacularidad le fascina ...

"la formula para trastocar el mundo no la buscábamos en los libros, sino vagando"

Miercoles, 13.04.2005. Actualizado 11:12 (CET) time @425

9 ...

""Escribir a n, n-1, escribir por eslóganes: Haced rizoma y no raíz, ¡no plantéis jamás! ¡No sembréis, picad! ¡No seáis uno ni múltiples, sed multiplicidades! ¡Haced la línea y jamás el punto! ¡La velocidad transforma el punto en línea!* ¡Sed rápidos, incluso sin cambiar de lugar! Línea de suerte, línea de cadre, línea de fuga. ¡No suscitéis un general en vosotros? ¡Haced mapas y no fotos ni dibujos! Sed la pantera Rosa y que vuestros amores sean aún como la avispa y la orquídea, el gato y el babuino"

Vagabundeo en el lugar de las rutas conocidas y los destinos anunciados; picaduras en el lugar donde se producía la siembra. Justo al lado si no queda otro espacio otro. "A fin de cuentas" espacio y tiempo se pliegan y derivan en un bucle.

Picadura en tanto producto y productora de inquietud, de atención en alerta y de apetito insatisfecho.

e-limbo no siembra... tampoco recolecta, pica.

Establece un modo de mirada inverosímil y alterado que "entretiene" todo aquello a lo que se acerca o casi refiere: pica y destierra, mostrando la condición límbica de lo necesario y azaroso.

La peculiar amalgama que e-limbo pretende alojar nace de la necesidad de pensarse la producción inconsciente más allá de las disciplinas consideradas responsables de la destilación de semejante producto.

No hay nada que solo pueda ser visto, pensado, vivido, desde un posición exclusiva y / o excluyente. La fascinación de un diamante se encuentra en la talla de una cara más, de aquella que fracturará el carbono, o no, haciendo de todo esfuerzo un intento baldío y el inicio del siguiente, o no.

"... o lo volverá a desenterrar con las uñas!
¡Tu hypocryte lecteur! -mon semblable, -mon frère!"

Miercoles, 20 de abril de 2005. Actualizado a las 09:06 (CET) - time @337

8 ...

""Desmontar y montar de nuevo hasta la intensidad"

... entendiendo la intensidad como el conjunto otro de puntos relevantes y no como otro conjunto más de puntos relevantes. Quizás mazo de cartas, trucado y trucadas, ausente a toda espectacularidad y dependiente de un discurso perverso que desvela lo construido firmemente con objeto de superar la apariencia que reemplaza y clausurar toda legalidad: el secreto está en no ser descubierto y permanecer emboscado a la espera de la siguiente partida: que no se hable de uno; no ser demasiado conocido. En caer por sorpresa sobre el siguiente jugador, aquel que desmontando nuestra estrategia avanzará en la intensidad.

e-limbo como taller que desmonta y vuelve a montar lo dado por acabado y listo para consumo, lo definitivo y destinado al reciclaje; aquello que se da por terminado

e-limbo, otra equivocación irremediable.

e-limbo, artefacto por desmontar.

"Devenido automático, protegido de todo pensamiento"

Martes, 26 de abril de 2005. Actualizado a las 11:14 (CET) - time @426

7...

"Espíritu de comunidad, espíritu sin órganos... "no podemos desear sin hacer uno". e-limbo como cuerpo sin órganos que nunca se acaba de conseguir... espíritu en movimiento. Y mientras tanto, palabras y más palabras; imágenes y más imágenes, y la fusión de palabras con imágenes y viceversa... y viceversa.

e-limbo es un homenaje a Spinoza, y a los drogadictos, a los amantes, a los esquizofrénicos, a los masoquistas, a los jugadores (de cualquier juego), a los que se pierden en sus palabras, a aquellos que se pierden en el discurso corriente como si este fuera un disco fuera de todo flujo ordenado; homenaje a quienes no llegan sin darse cuenta de que ya están en ello.

Tom Tom Club
Wordy Rappinghood

What are words worth?
What are words worth? - words

Words in papers, words in books
Words on TV, words for crooks
Words of comfort, words of peace
Words to make the fighting cease
Words to tell you what to do
Words are working hard for you
Eat your words but don't go hungry
Words have always nearly hung me

What are words worth?
What are words worth? - words

Words of nuance, words of skill
And words of romance are a thrill
Words are stupid, words are fun
Words can put you on the run

mots pressés, mots sensés,
mots qui disent la vérité
mots maudits, mots mentis,
mots qui manquent le fruit d'esprit

What are words worth?
What are words worth? - words

Its a rap race, with a fast pace
Concrete words, abstract words
Crazy words and lying words
Hazy words and dying words
Words of faith and tell me straight
Rare words and swear words
Good words and bad words

What are words worth?
What are words worth? - words

Words can make you pay and pay
Four-letter words I cannot say
Panty, toilet, dirty devil
Words are trouble, words are subtle
Words of anger, words of hate
Words over here, words out there
In the air and everywhere
Words of wisdom, words of strife
Words that write the book I like
Words won't find no right solution
To the planet earth's pollution
Say the right word, make a million
Words are like a certain person
Who can't say what they mean
Don't mean what they say
With a rap rap here and a rap rap there
Here a rap, there a rap
Everywhere a rap rap

Rap it up for the common good
Let us enlist the neighbourhood
It's okay, I've overstood
This is a wordy rappinghood, okay, bye.

What are words worth?
What are words worth? - words

What are words worth?
What are words worth? - words

He'll stop ... Don't stop ... Stop.

Jueves, 28 de abril de 2005. Actualizado a las 08:57 (CET) - time @331

6...

"e-limbo es Pixie & Dixie (Carmen Calvo dixit). Inevitable tentación de asumir la mezcla de lo culto con lo popular a través de la copula inverosímil con un Van Halen alejado de la ortodoxia heavy de un partido cada vez menos popular, es decir, impopular (me encanta esta m antes de p, ahonda la impopularidad hasta la raíz misma). todo esto tiene sentido dada la errata de Carmen Calvo, o el chiste de Carmen Calvo (que de ser así supondría una expansión de sentido desapercibida para prensa y oposición, tal vez por una adecuada inflexión de la ministra a la hora de pronunciar su réplica Pop) de salir al paso de Van Halen y su Carmen Calvo dixit, siendo ella Heavy de pro, con un jamás motear a nadie con calificativos de origen cualquiera.

En fin, e-limbo en tanto de que don de lenguas de alcance babélico, el más largo alcance de la lengua, el de su caos y confusión que indica el eterno retorno de lo mismo diferente, y / o una curiosidad de límite tan infinito que confunde nuestros sentidos.

e-limbo sentidos tralitados.

Tralitados???

"Su ultima visión fue la incandescencia de un libro, o una caja, qye

se había vuelto del todo transparente y hueco. De esto se trata según creo: no la cruda angustia de la muerte física, sino los dolores incomparables de la misteriosa maniobra mental necesaria para pasar de un estado del ser a otro.
¿sabes hijo?, se hace fácilmente."

**[I don't think in any language.
I think in images.
...Oops]**

**Lunes, 16 de Mayo de 2005. Actualizado a las 010:57 (CET) -
time @337**

5...

"Desde un profundo sueño de fenobarbital, Sivia Bohlen oyó una llamada. Era una voz aguda y partió los estratos en que estaba hundida, estropeando un perfecto estado de impersonalidad

[...]

En la oscuridad de la noche marciana, su marido y su suegro buscaban a Erna Steiner. La linterna destellaba aquí y allá. Se oían las voces, metódicas, eficaces, pacientes

e-limbo intento de estado de impersonalidad, de cuerpo sin organos.
e-limbo es.

**Jueves, 26 de mayo de 2005. Actualizado a las 12:16 (CET) -
Internet time @4704...**

4...

"Este limbo electrónico es cruce de cielo e infierno, y además, purgatorio de todo lo que en él cae.

e-limbo es tierra de nadie y de nada. Frontera difusa y diluida entre idea y forma. Nada es lo que parece y eso afecta profundamente a la relación entre las partes del todo.

e-limbo es doping hasta donde un cuerpo sin órganos puede necesitarlo y resistirlo.

e-limbo envasa al vacío.

Miércoles, 15 de junio de 2005. Actualizado a las 08:25 (CET) - Internet time @309

"Hagakure significa oculto bajo las hojas está inspirado en el célebre código Bushido. Señala el camino del guerrero, cuyos preceptos filosóficos y ética trascendental presentan al Bushi.

Bushido es vivir incluso cuando ya no se tienen deseos de vivir. Hay que saber morir en cada instante de la vida, se vive el instante, el aquí y ahora, sumido en el eterno presente. Para el Samurai, es preferible la muerte a vivir una vida indigna o impura. Eso transmite el Hagakure.

La vía del Samurai reside en la muerte...

... y la vía que yo elijo para dar comienzo a este primer editorial de nuestro limbo electrónico tiene un toque Kill Bill, ligero desde luego... pero también podría referirse a Usagi Yojimbo, el conejo Samurai de Stan Sakai, o a Samurai Sam, el anárquico guerrero de Cartoon Networks, a cualquiera de los samuráis de Kurosawa o al samurai ciego (que no tanto despues de todo) de "Beat" Takeshi. Si, desde luego que es una manera peculiar y exótica de iniciar este viajecito absolutamente a ninguna parte que es e-limbo* (cosas de la entropía)

No es que se pretenda generar una voz editorial fuerte y necesaria, tampoco la intención tiene como objetivo aclarar o despejar eternas dudas o revelar maquiavélicas conspiraciones. No, la intención editorial es mucho más diáfana y si cabe, aun peregrina; es decir... abierta al viaje parabólico y a la disertación fuera de tiempo y lugar, límbica por excelencia y excrecencia.

Que gran película Kill Bill, a mi al menos me lo pareció, ambas partes, y que modo más rocambolesco el elegido por Tarantino para reflexionar sobre toda una serie de iconos y pautas de comportamiento fundadas y basadas en estereotipos del más

diverso pelaje pero fuertemente ancladas en una sociedad que, cada vez más, es en sí misma extremadamente rocambolesca y extraña (Terciopelo Azul); una sociedad espectacularmente espectacular.

Pues bien, como no sé con exactitud alguna que es lo que quiero decir, y estoy vagabundeando con la palabra, mejor dicho, con la escritura, creo que voy a ir al grano tópico.

Unos cuantos colegas y compañeros de andanzas se han comprometido, con adecuada moderación, en el lanzamiento de esta publicación electrónica. Una más en la miríada de páginas y lugares que sobreabundan en la red (tierra de provisión y / o prometida)

Esto es una bendición menor del cielo (dios o banda a parte) que no creí me fuera concedida. Estaba equivocado. Son estas, palabras de agradecimiento para todos los que habéis aportado vuestro grano de arena a este desierto que crece, a este limbo que se abre entre tierra, mar y aire.

La declaración de principios, el estilo o el modo de entender la vida de este Limbo creo que lo podréis entrever en las líneas que se fueron publicando en el "Diario de Bitácora" previo al lanzamiento del día de hoy y que están a vuestra disposición en el archivo de edito (justo aquí al lado > sólo tenéis que mirar la esquina superior derecha >□)

No me quiero... oh! disculpadme, no quiero extenderme (ni mucho ni poco)

Quiero dejar, al menos, una cosa clara, mejor un par de ellas. Primero, que el título o denominación de este "número" 00 La cultura del Mal vino al pelo dado que diversos autores apuntaban con sus escritos hacia ciertas pautas de comportamiento claramente alteradas y tendentes al mal o a lo malo, es decir, descomponedoras a la manera espinozista. La piedra angular de este título es una larga entrevista a Moncho Tamames, pero también Víctor Martín, José Vicente Martín, Carlos Sanz, así como Ricardo Echevarría o Antonio Soto tocan la inquietante presencia del mal en no pocas y diversas facetas o expresiones de la vida;

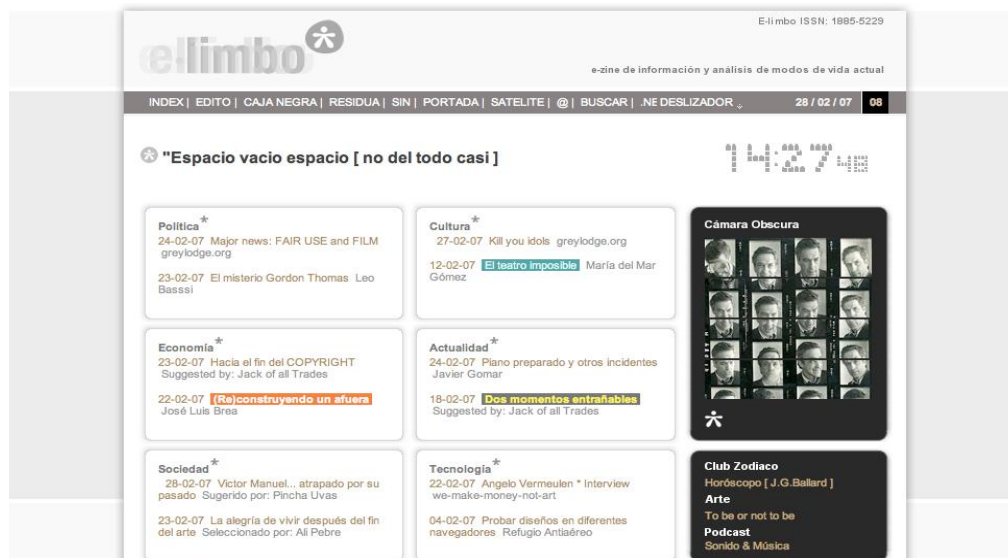
segundo, que la vocación de esta publicación es vulgar y casi parasitaria... no tratamos de alejarnos de los parámetros habituales (ja) al menos en un 50% (ja otra vez) aunque esté repleta de citas y referencias no tan vulgares, o si (qué no es ya vulgar)

No puedo decir casi nada más... pero quiero volver al principio para dejar la sensación de que no he perdido demasiado los papeles: Hagakure significa "oculto bajo las hojas" y señala el camino del guerrero o el de aquel que se obliga en algo o con alguien, en este caso con cierto talante diletante y enconadizo, a contrapelo del decir oficial e incluso del oficioso; contrario incluso de lo no dicho con palabras pero intuido en los gestos.

Estamos obligados con el fin en sí mismo poniendo limbo de por medio.

Aquí estamos: la vida del samurai reside en la muerte. (uff)

... y esto es más serio de lo que parece, me temo. Bah... tampoco tanto.



2. LA RED COMO INFLUENCIA. PRESENCIA DIFUSA Y ANONIMATO

"La actividad de un grupo así llegará a reemplazar al Arte como nosotros, pobres cabrones posmodernos, lo conocemos. La creatividad gratuita, o el "juego", y el intercambio de regalos, causarán la extinción del Arte como la reproducción de mercancías. La "epistemología dadá" borraré toda separación fundiéndolas, y dará a luz de nuevo a un paleolitismo psíquico en el que la vida y la belleza no puedan ya ser distinguidas. El arte en este sentido siempre ha sido camuflado y reprimido a lo largo de toda la Alta Historia, pero nunca se ha desvanecido enteramente de nuestras vidas. Un ejemplo favorito: el encuentro para hacer colchas (1), un diseñar espontáneo llevado a cabo por un colectivo creativo no jerárquico para producir un objeto único, útil y bello, típicamente como regalo para alguien conectado con el círculo"¹⁶

¹⁶ BEY, H., *Anarquía ontológica en pocas palabras*. Ed. Electrónica: http://www.viruseditorial.net/pagina/catalogo/folletos/inmed/texto_1.htm

Hakim Bey. Anarquía ontológica en pocas palabras. 1993.

Esta cita de Hakim Bey muestra a la perfección el espíritu y el sentido que animó y ayudó a impulsar el proyecto e-limbo*

En el capítulo anterior se analizaban los referentes conceptuales del proyecto. Uno de ellos analiza las redes y las consecuencias de la interactividad de diferentes modos y estructuras dentro de la red (anti-red / web / WEB / contra-red)

En la cita que abre este capítulo encontramos la sugerencia para reflexionar brevemente sobre el desvanecimiento del arte y las implicaciones de tal desvanecimiento para / desde el proyecto e-limbo*.

También hemos podido observar en el apartado dedicado a los modos generales del arte en la sociedad posindustrial, y al enunciado de una hipotética e incipiente teoría transmedia, como se establece un marco, un contexto, en el cual la obra de arte es / se transmedializa, transmateralizando el arte mismo en sociedad, en pura producción de sentido y en un bien más desatribuido de su cuerpo original y masivo que es hiperdistribuido.

El objeto de este capítulo es mostrar las influencias de las redes de intercambio de información, análisis y contenidos.

Cuando hablamos de contenidos (artísticos o no) no sólo nos referimos a aquellas creaciones o bienes de consumo e intercambio que podemos definir según el patrón estándar de arte, sea este más tradicional o intermedia, también hablamos de los puros análisis o comentarios que tienen un carácter literario o de ensayo relativos en tanto que los patrones propios de su rama o área de conocimiento, producción o creación; también es adecuado considerar contenido el puro tráfico y la totalidad de las transacciones, los datos transferidos, las conexiones realizadas, su duración; el espacio ocupado y desocupado... las horas de imágenes vistas, textos leídos, sonidos escuchados... la totalidad de los pensamientos y procesos en curso.

- 1 El mundo es todo lo que es el caso.
- 1.1 El mundo es la totalidad de los hechos, no de las cosas.
- 1.11 El mundo viene determinado por los hechos, y por ser éstos todos los hechos.
- 1.12 Porque la totalidad de los hechos determina lo que es el caso y también todo cuanto no es el caso.
- 1.13 Los hechos en el espacio lógico son el mundo.
- 1.2 El mundo se descompone en hechos.
- 1.21 Algo puede ser el caso o no ser el caso, y todo lo demás permanecer igual.
- 2 Lo que es el caso, el hecho, es el darse efectivo de estados de cosas.
- 2.01 El estado de cosas es una conexión de objeto (cosas).
- 2.011 Poder ser parte integrante de un estado de cosa es esencial a la cosa.¹⁷

Ludwig Wittgenstein. Tractatus Lógico-Philosophicus

Las proposiciones de Wittgenstein nos sirve para "ilustrar" lo planteado en el párrafo anterior. No es un ejemplo ortodoxo, pero es ejemplo del sentido que adquieren las relaciones en los multi_sistemas de redes.

En las siguientes páginas del presente proyecto pasaré a mostrar una serie de lugares que han sido y son una influencia importante para la generación, construcción y desarrollo del proyecto de limbo electrónico.

Todos los lugares corresponden a direcciones alojadas en servidores situados en diversos lugares del planeta. En unos casos su paradero y localización es conocido, en otros, el servidor, o cierta parte de los servicios y contenidos que se ofrecen e intercambian están perdidos u ocultos en una maraña de enlaces (ver la relación de URLs del listado de enlaces webográfico)

¹⁷ WITTGENSTEIN, L., *Tractatus Logico-Philosophicus*. Ed. Electrónica.
Version inglesa, <http://www.kfs.org/~jonathan/witt/ten.html>.
Version castellano, <http://usuarios.iponet.es/ddt/wtractatus.htm>

Todos los lugares ofrecen e intercambian contenidos bajo las licencias que hemos explicitado en el tercer apartado del primer capítulo de esta investigación. También, igual que sucede en e-limbo*, se ponen a disposición o enlazan contenidos con posibles derechos reservados bajo la absoluta buena voluntad de no realizar ninguna transacción económica en su nombre y / o en beneficio pecuniario propio. Se asegura la total y plena disposición a dar de baja, "bajar" lo "subido", todos aquellos contenidos que sus propietarios legítimos consideren lesivos para sus intereses cualesquiera que fuesen estos.

Todos los materiales que ofrece o enlaza e-limbo*, así como el resto de sites o lugares citados aquí tiene como objeto y sentido último su uso educacional y no comercial.

Quiero insistir en que estos lugares son mera muestra de todos aquellos otros con los que intercambiamos a diario información o han resultado una influencia importante para el proyecto e-limbo*

Los lugares de referencia son los siguientes:

- **UBUWEB**
- **GREYLODGE**
- **LA PETITE CLAUDINE**
- **SALON KRITIK**
- **POP OCCULTURE**
- **OPEN BUSINESS**

- WE MAKE MONEY NOT ART
- CREATIVE COMMONS
- THE PIRATE BAY
- GIRLS WHO LIKE PORNO
- KAIROSNEWS
- ELECTRONIC FRONTIER FOUNDATION
- SIVACRACY

Debido a las particularidades de cada site o lugar considero adecuado realizar una presentación de los mismos respetando los comentarios y descripciones que hacen las personas que "mantienen" el servicio y las máquinas.

Existen muchos términos para indicar la relación de las personas con los lugares virtuales alojados en máquinas: mantener me parece un término relativamente neutro para mostrar la relación entre persona y cosa; mientras que administrar, gestionar, operar, etc... se orientan hacia una actividad con aparentes fines retributivos, monetarios, o de simple manipulación técnica de la máquina y sus "recursos".

UBUWEB / <http://www.ubu.com/>

Es un lugar creado en el año 1966 centrado en contenidos de arte de vanguardia (intermedia) etnopoética y todas las artes que ellos denominan "outsiders" o al margen de las corrientes principales. Tiene estructura Portal WEB (site)



UbuWeb | Winter 2007

GO
Search UbuWeb

- Featured Resources
- Artist Index
- Recent Additions
- 365 Days Project
- Aspen Magazine
- Conceptual Writing
- Contemporary
- Ethnopoetics
- Film & Video
- Historical
- MP3 Archive
- Outsiders
- Papers
- Sound
- /ubu Editions
- Frequently Asked Questions
- Resources
- Contact

John Cage - For the Third Time (1978) John Cage speaks with a laryngitis-ridden Richard Kostelanetz about the techniques he used in "Writing Through Finnegans Wake" (1977) and "Writing for the Second Time Through Finnegans Wake" (1977). Kostelanetz whispers the entire interview, as Cage describes his work in full volume. Several other Cage videos can be viewed [here](#) and numerous Cage MP3s & audio files are available on [Cage's page in Ubuweb Sound](#).

People Like Us & Ergo Phizmix - Boots! (2006) (MP3): These recordings document a collaborative research and development process between **People Like Us & Ergo Phizmix** culminating in a live performance using vintage turntables and vinyl dupliplates, a CD album ("Boots!"), a 10" vinyl record ("Honeysuckle Boulevard"), and a CD album ("Perpetuum Mobile"). Using the internet and file sharing as our primary means of communication and collaboration, we experimented and explored our collaborative practices over a period of almost a year. The files available here constitute the research sketches, the CD, and the live performance. We would encourage others to use the dubplate files to create new juxtapositions and recontextualisations.

New Additions:

- Derek Bailey On the Edge: Improvisation from Around the World (1992)
- Bas Jan Ader Rare Film (undated)
- Péter Forgács Wittgenstein's Tractatus (1992)
- Robert Frank Me And My brother (1969)
- Julian Beck Interview (1984) [MP3]
- Eiríkur Órn Nordahl Recent Sound Poems [MP3]
- Concrete Mass Art and Mass Bandwidth (2006)

Featured Resources:
February 2007
Selected by Charles Bernstein

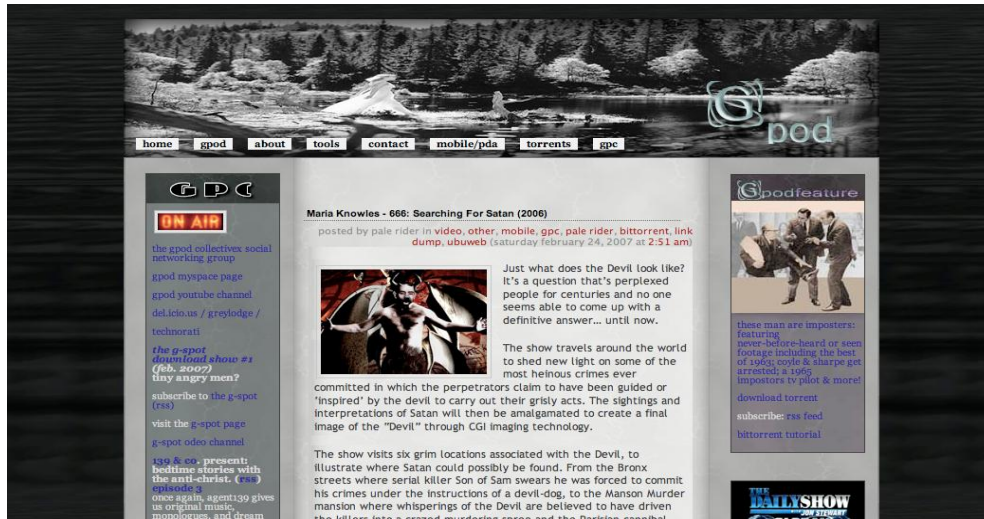
- Kevin Davies, "Pause Button" [PDF]
- Craig Dworkin, "Legion II" [PDF]
- Deanna Ferguson, "The Relative Minor" [PDF]
- Marjorie Perloff, "Concrete Prose: Haroldo de Campos Galáxias and After"
- Yunte Huang, "Angel Island and the Poetics of Error"
- George Kuchar, "The Kiss of Frankenstein" [PDF]
- Ron Silliman, "Sunset Debris" [PDF]
- Aram Saroyan, "Aram Saroyan"
- Brian Kim Stefans, "White Rabbit Poetics"

- UbuWeb is a completely independent resource dedicated to all strains of the avant-garde, ethnopoetics, and outsider arts.
- Essentially a gift economy, poetry is the perfect space to practice utopian politics. Freed from profit-making constraints or cumbersome fabrication considerations, information can literally "be free": on UbuWeb, we give it away and have been doing so since 1996.
- UbuWeb has no need for money, funding or backers. Our web space is provided by an alliance of interests sympathetic to our vision. Donors with an excess of bandwidth contribute to our cause. All labour and editorial work is voluntary; no money changes hands.
- UbuWeb embodies an unstable community, neither vertical nor horizontal but rather a Deleuzian nomadic model: a 4-dimensional space simultaneously expanding and contracting in every direction, growing "rhizomatically" with ever-increasing unpredictability and uncanniness.

GREYLODGE / <http://greylodge.org/gpc/>

Un site dedicado a buscar y poner a disposición contenidos de marcado carácter underground. Tiene especial foco en cine alternativo y en producciones de arte intermedia y transmedia. Entre sus contenidos debo destacar una base de datos de documentales sobre arte y vías alternativas de creación. Ha desarrollado un importante

trabajo en el empleo de herramientas externas aplicadas. Tiene estructura Weblog.



- MSNBC says: "Check out their whole podcasting section, there's some really good stuff there."
- Wall Street Journal says: " It's the latest reflection of an online culture where fans can function as curators of digital entertainment, bypassing libraries and museums with their own collections of music or movies."
- Boing-Boing says: "Greylodge regularly posts links to cool arty stuff on YouTube and elsewhere.wow. Subscribe to their video linkdump RSS feed."

LA PETITE CLAUDINE / <http://www.lapetiteclaudine.com/>

ELASTICO / <http://www.elastico.net/>

LA PETITE CLAUDINE

Busca en LPC

EL FUTURO COMO METAFORA

24
02.07

P-LINK + DELICIOUS ME! + MENÉAME!
CAT REFLEXIONES

Mi Antonio, estrella invitada permanente de éste su blog, habla de Ciencia Ficción y de cómo los posmodernos la han desflorado pero no para mancillarla sino para hacerla mejor.

Lo dejó en reflexiones pero, de aquí en adelante, ya no soy yo sino ét.

*Erase una vez había una princesa pura, virginal, sin mácula alguna que se llamaba Ciencia Ficción. Un día llegó de repente y por las buenas un caballero malvado y tenebroso llamado estudios literarios y así tal cual la violó viciosamente y la dejó echta unos zorros.

Pero resulta que esta princesa acaso pudo ser una pavisosa en una época de tediosa simplicidad, la de Gernsback y Campbell, que es básicamente una reunión de adolescentes masturbándose en círculo a ver quién termina antes (como hacen los nacional-liberales patrios). Y luego llega la gente como Asimov y A.C. Clarke, con su aura científica (en realidad paracientífica, de divulgadores en libros y en la tele) y Heinlein, el príncipe del hágalo usted mismo (y según el marxistus maximus Fredric Jameson, el mejor escritor de CF de la historia, hélas!). ¿Era virginal la princesita para entonces? Quien sabe. Vamos a creernos que sí.

FLECHAZO DEL DÍA

LONG EXPOSURE GAMES (via)

LPC EN TU BUZÓN

Go!

FAST FOOD

THE ART OF MEMORY
(LPC sobre este libro)

XXXXXX

XXXXXX

En palabras de Marta Peirano, persona que está detrás del Blog La Petite Claudine:

- LPC es un blog personal que empecé en el 2003 por varios motivos. Principalmente, por probar un sistema de publicación sobre el que llevaba escribiendo desde hacía tiempo y para desahogar unos intereses sobre los que ninguna publicación me dejaba escribir. Despertó tanto interés en tan poco tiempo que me animé a mantenerlo.
- Elástico (en referencia es un colectivo de cuatro personas fascinadas por las herramientas de interacción social, de difusión cultural y creación artística que ofrece la Red. Pero también somos periodistas preocupados por el monopolio de la información, músicos indignados por las prácticas mafiosas de las sociedades de gestión y, en general, cuatro individuos activos en diversos campos concienciados con el creciente control que ciertas entidades políticas y económicas ejercen sobre nuestra vida diaria. Empezar un blog era la manera más efectiva de canalizar y compartir esas inquietudes. Copyfight es otra. Se nos ocurrirán más

SALON KRITIK / <http://www.salonkritik.net/>

Salon Kritik está dirigido por José Luis Brea. Es un Weblog dedicado

a repositar crítica de arte y comentarios relativos al mundo del arte. Inicio su andadura en el año 2005. Su actitud es híbrida, recolecta tanto como crea.



22 de Febrero

Buenos días, buenas prácticas - DELFÍN RODRÍGUEZ

Originalmente en [ABC.es](#)

La reciente y aplaudida aprobación del Documento de Buenas Prácticas en Museos y Centros de Arte Contemporáneo es un acontecimiento feliz y lleno de buenas intenciones, tantas que no sé de casi nadie que pueda dudar del carácter de ideario que posee. Después de leerlo, le embarga a uno un sentimiento de dicha y dignidad, de sosiego y confianza, en verdad inesperados en el panorama de las artes (contemporáneas, en este caso) en nuestro país que, por otra parte, había sido, hasta este momento inaugural y luminoso, un sencillo y lacónico correlato del desencuentro cotidiano de nuestra vida política, social, cultural, ética y moral. Pero ya no va a ser así y este documento es mucho más que algo que tenga que ver sólo con las artes (contemporáneas), porque acabará afectando benéficamente a todos los ámbitos de nuestra vida, ya lo verán.

[Continuar leyendo "Buenos días, buenas prácticas - DELFÍN RODRÍGUEZ"](#)

Enviado por [salonKritik](#) el 22 de Febrero | [Comentarios \(0\)](#)

Solidaridad en la pasarela - MARTÍ PERAN

Originalmente en [ELPAIS.com](#)

Hace apenas unas semanas, la Pasarela Barcelona provocó una fugaz polémica con el desfile ideado por el diseñador Antoni Miró para presentar sus propuestas para la próxima temporada. Los hechos son conocidos ya por todos los lectores: el modista, proclive a presentar sus colecciones con algún gesto heterodoxo, utilizó como modelos a unos apuestos senegaleses en situación irregular, desfilando impecablemente ataviados frente a un supuesto cayuco procedente de la colección del Museo Marítimo. Para la ocasión, los eventuales modelos recibieron una paga de 150 euros sin mediar ningún tipo de contratación. Los resultados de esta muestra de solidaridad aparentemente inocua no se hicieron

PATROCINIO

[CendeaC](#)

SECCIONES

- [:: salonK ::](#) [editorial]
- [:: colaBs ::](#) [colaboraciones]
- [:: reVista ::](#) [repositorio]

POSTS RECIENTES

- [Buenos días, buenas prácticas - DELFÍN RODRÍGUEZ](#)
- [Solidaridad en la pasarela - MARTÍ PERAN](#)
- [Sobre la historia \(y sus réplicas\) - ANGELÁ MOLINA](#)
- [La risa del arte - Iván de la Nuez](#)
- [\(Re\)construyendo un afuera - José Luis Brea](#)
- [La diferencia radical - LAURA TRAFI](#)
- [Historia \(s\) del arte moderno - CHARLES GUERRA](#)
- [Apropiaciones - ANTONI MARÍ](#)

- Es un blog de crítica de arte y cultura contemporánea, con 2 secciones principales de reflexión crítica y opinión, más una amplia “revista de crítica” con cinco subsecciones diferenciadas, dedicadas a noticias, artes visuales, libros, e-culture, cine y música. [::salonKritik::](#) está desarrollado por un pequeño grupo de editores (puedes ver la relación en nuestra web) y admite colaboraciones externas de todos aquellos que deseis enviarlas. Su núcleo principal se mantiene en todo caso por vía de la republicación de reseñas, artículos y noticias recogidas del dominio público internet, citando siempre la procedencia original, de tal forma que actúa como un repositorio selectivo de la que nos parece la mejor crítica de arte y cultura contemporánea.



Home Mission Articles Submissions Network Links Contact

Pop Occulture Network

The **Pop Occulture Network** is the extended family of this site. The network features several other blogs by this site's editor, Tim Boucher, along with a number of other collaborative multi-author sites (which are always looking for new submissions).

The bold red links below will take you to the other sites in the network. And the smaller grey ones point to the latest posts on each site.

<p><i>By Tim Boucher</i></p> <p>OCCULT INVESTIGATOR</p> <p>Thanks for stopping by!</p> <p>Goodbye Blogger!</p> <p>Roberto De Nobili, The "Roman Brahmin"</p> <p>POP OCCULTURE</p>	<p><i>By Multiple Authors</i></p> <p>POP OCCULTURE FORUMS - ALL DISCUSSIONS</p> <p>Beta Testing</p> <p>H. P. Lovecraft: Genius Mind or Tormented Soul?</p> <p>Consciousness, sub-consciousness, and unconsciousness</p>	<p>FEATURE ARTICLES</p> <p>Soma Pinoline: Blinded By the Light</p> <p>Ah, To Be a Caveman Again</p> <p>The So-Called "Critique" of Civilization</p> <p>The Branding of Childhood</p> <p>PandroGENy: The Yab-Yummy Way of Imagination</p> <p>MEDIA REVIEWS</p> <p>The Teachings of Don Juan</p> <p>The (Original) Wicker Man</p> <p>Diatribes "Interconnexions"</p> <p>Accelerando by Charles Stross</p> <p>Memory And Madness</p> <p>FEED YOURSELF</p> <p>Site Comments</p>
---	--	--

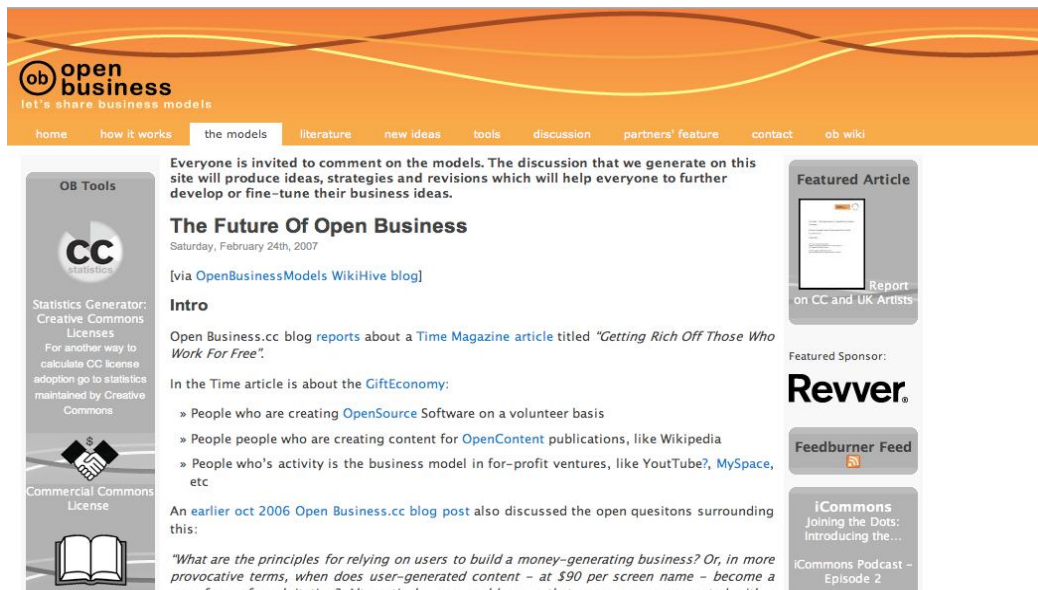
Pop Occulture es un site con estructura de Weblog que pertenece a un network (red de trabajo) más amplio. Todo el network pertenece a Tim Boucher y su interés es de carácter iconoclasta y heterodoxo. Analiza de manera vibrante los más variados aspectos de la existencia humana. En cierto modo presta especial atención a la cara oculta de las cosas y de los hechos.

- Sneak through the back alleys of pop culture & religion. Peek into unlocked doors. Pry open windows. And fish through other people's trash for hidden treasures...
- Pop Occulture is a VRAI blog which pretends to take place in "our" reality, but which actually describes a fictional alternative reality (one which never happened but will shortly) which rests alongside ours and intersects at certain important key moments within history - which are themselves mapped according to the URL/RFID/UPC/GPS/timestamp marking-marketing system. It is part of an ARG or Alternate Reality Game which is sponsored by Google (in partnership with Serpentagon and USArchonica and MicroSoft&Thick[The New Bounty]) to promote its new combined bionomic operating/tracking system, due to hit stores in time for

TOTU-Xmas, 2007, the year of our Lord who laid in His manger, surrounded by little bleating robot

OPEN BUSINESS /

Open Business es una plataforma para compartir y desarrollar ideas innovadoras en torno al mundo de los negocios y los emprendedores que estén construidas bajo los conceptos de apertura, servicios y acceso libres. La idea principal del proyecto es generar un recurso on-line para negocios diferentes, ideas y herramientas. Publican una guía sobre negocios abiertos. Su estructura de Weblog y fue fundado el año 2006. El vínculo con la plataforma de Creative Commons es muy estrecho.




The screenshot shows the Open Business website interface. At the top, there is a navigation bar with links: home, how it works, the models, literature, new ideas, tools, discussion, partners' feature, contact, and ob wiki. The main content area features a blog post titled "The Future Of Open Business" dated Saturday, February 24th, 2007. The post includes an introduction and a list of bullet points discussing the GiftEconomy, OpenSource software, OpenContent publications, and for-profit ventures. A sidebar on the left contains "OB Tools" such as a Creative Commons Statistics Generator and Commercial Commons License. A sidebar on the right features a "Featured Article" section with a report on CC and UK Artists, a "Featured Sponsor" Revver, a "Feedburner Feed", and an "iCommons" podcast.

WE MAKE MONEY NOT ART /

<http://www.we-make-money-not-art.com/>

we make money not art search

Tri-phonic Turntable
 26 February 2007 [Regine](#) [sound](#)



The **Tri-phonic Turntable** (1997), by **Janek Schaefer**, is inspired by the work of composer and choreographer **Philip Jeck**. In particular *Vinyl Requiem*, an installation/performance which utilised 180 **Dansette** record players from the '50s and '60s. Jeck mounted them on a vertical scaffold and set them all to play simultaneously.

The *Tri-phonic Turntable*, however, aims to do the opposite. Instead of using many record players to play different records Schaefer combined several record players in one portable device. The objective being to enable the artist to *create accidents and discover new sounds locked inside old vinyl finds*.

"It needed to be compact, so I decided that three arms was an optimum number," **writes** the sound artist. "I could use each tone arm for the left, the right and the centre channels of the stereo field. The revolution speed needed to be as flexible as possible so that any speed within its boundaries could be set. Micro-variable control. Very importantly a reverse mode was essential and just for good measure I designed it so that up to 3 records could be played at once. This was possible by putting a 7" or 10" on top of an LP on the platter and then by using a central spacer another disc can be placed above and played by the third

No, we don't do link exchange
regine@wmmna.com


» **About us**

Call of the moment


FOR SALE
 180x180 PIXELS
 OF
 FANTASTIC VIEW

» **more calls and events**


Latest Interviews



Interview with Alejandro Tamayo



Interview with Angelo Vermeulen



Interview with Cati Vaucelle

Ads by Google

The Mad Science Franchise
 Explore fun-to-own kids franchise! Great brand profitable fast startup
www.madscience.org

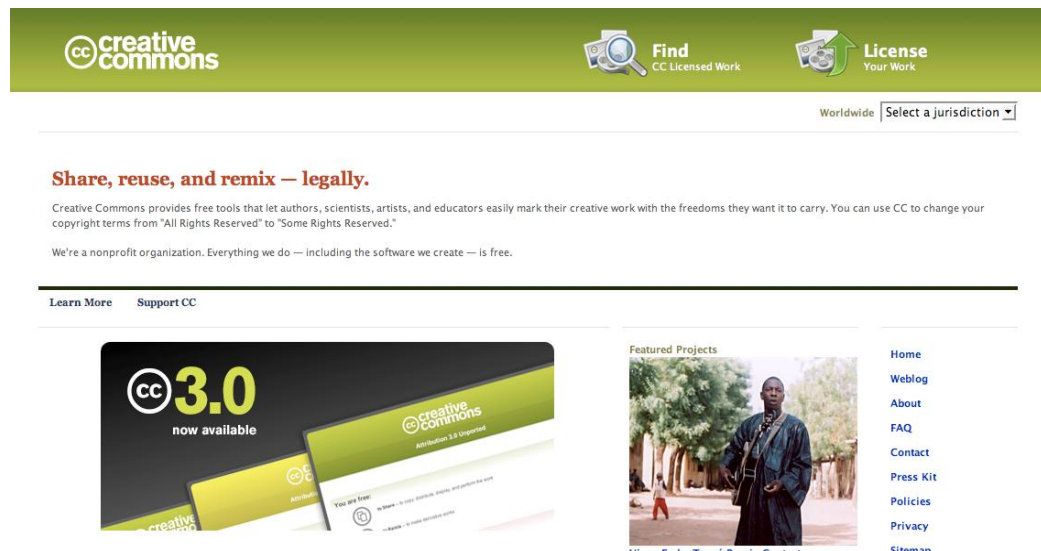
Garry Winogrand
 Fraenkel Gallery represents The Estate of Garry Winogrand
www.fraenkelgallery.com

WMMNA es una propuesta totalmente centrada en el mundo del arte y la tecnología en sus más diversas modalidades y expresiones. Sus actualizaciones son constantes y la capacidad de trabajo de Regine, principal mantenedora del site, es increíble. Su modo de actuación es crear artículos originales y realizar entrevistas a artistas emergentes del entorno arte y tecnología.

- Régine Debatty (BE/DE) studied Classics in Belgium and England, worked as a teacher of Latin and ancient Greek, then moved to media, working as a documentary director for the Belgian national TV, as a reporter for the radio Onda Cero in Spain and as a consultant for the MEDIA programme of the European Commission in Italy.
- She's now a a full-time blogger, a new media art consultant for festivals and art commissions and writes about the intersection between art, design and technology on we-make-money-not-art.com and contributes to design and art magazines such as Art Review (UK) and Front (NL). She also speaks at conferences and festivals about artists, hackers and interaction designers (mis)use of technology.

CREATIVE COMMONS / <http://www.creativecommons.cc/>

CC es la gran plataforma de lucha por un uso y/o explotación de los derechos de autor y propiedad intelectual más sensible y sensata. Su actividad comenzó a partir de una idea de Lawrence Lessig y hoy se ha convertido en un lugar imprescindible para garantizar la libertad de todos aquellos que generan contenidos y los ponen a disposición de los demás según criterio propio de posibles usos.



The screenshot shows the Creative Commons website homepage. At the top, there is a green navigation bar with the Creative Commons logo on the left, a search icon and the text "Find CC Licensed Work" in the center, and a license icon and the text "License Your Work" on the right. Below the navigation bar, there is a dropdown menu for "Worldwide" with a "Select a jurisdiction" option. The main content area features the headline "Share, reuse, and remix — legally." followed by a paragraph explaining that Creative Commons provides free tools for authors, scientists, artists, and educators to mark their work with the freedoms they want to carry. Below this, there is a link to "Learn More" and a link to "Support CC". The page also includes a "Featured Projects" section with a photo of a man playing a kora and a link to "View Farka Touré Remix Contest". On the right side, there is a vertical menu with links to Home, Weblog, About, FAQ, Contact, Press Kit, Policies, Privacy, and Sitemap.

- "Some Rights Reserved": Building a Layer of Reasonable Copyright
- Too often the debate over creative control tends to the extremes. At one pole is a vision of total control — a world in which every last use of a work is regulated and in which "all rights reserved" (and then some) is the norm. At the other end is a vision of anarchy — a world in which creators enjoy a wide range of freedom but are left vulnerable to exploitation. Balance, compromise, and moderation — once the driving forces of a copyright system that valued innovation and protection equally — have become endangered species.
- Creative Commons is working to revive them. We use private rights to create public goods: creative works set free for certain uses. Like the free software and open-source movements, our ends are cooperative and community-minded, but our means are voluntary and libertarian. We work to offer creators a best-of-both-worlds way to protect their works while encouraging certain

uses of them — to declare "some rights reserved."

- Creative Commons was founded in 2001 with the generous support of the Center for the Public Domain. It is led by a Board of Directors that includes cyberlaw and intellectual property experts James Boyle, Michael Carroll, Molly Shaffer Van Houweling, and Lawrence Lessig, MIT computer science professor Hal Abelson, lawyer-turned-documentary filmmaker-turned-cyberlaw expert Eric Saltzman, renowned documentary filmmaker Davis Guggenheim, noted Japanese entrepreneur Joi Ito, and public domain web publisher Eric Eldred.
- Fellows and students at the Berkman Center for Internet & Society at Harvard Law School and Stanford Law School Center for Internet and Society helped get the project off the ground. Creative Commons is now housed at offices in San Francisco. The Board oversees a small administrative staff and technical team, and is advised by a Technical Advisory Board. Creative Commons is sustained by the contributions of a growing group of supporters.

THE PIRATE BAY / <http://thepiratebay.org/>

Comenzó su actividad en el año 2003. Ellos mismos se definen con claridad prístina. Son el bitorrent (protocolo de compartición de datos descentralizado) más grande del mundo) su actitud es extremadamente libre y los contenidos, el tesoro, de su site son simples archivos que indican en que máquinas se encuentra un determinado contenido a compartir. En sus máquinas no se alojan los archivos del contenido. No es un P2P, se trata de un network de intercambio de archivos.

Su estructura es Web Site



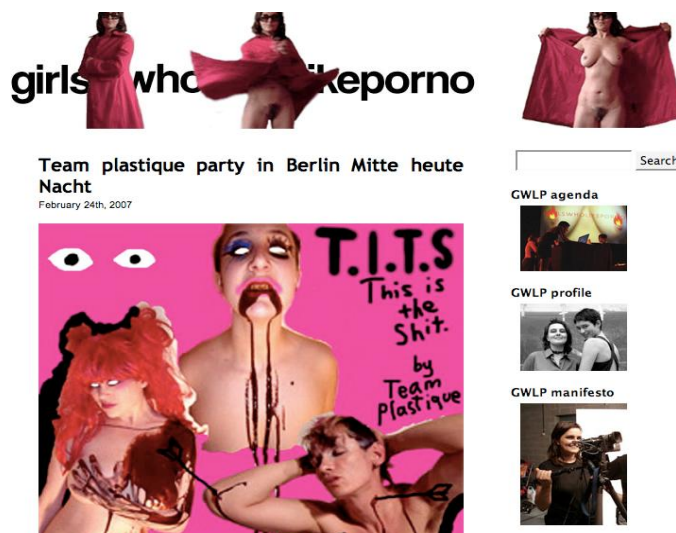
- The Pirate Bay is the worlds largest bittorrent tracker. Bittorrent is a filesharing protocol that in a reliable way enables big and fast file transfers.
- This is an open tracker, where anyone can download torrent files. To be able to upload torrent files, write comments and personal messages one must register at the site. This is of course free.
- Do not contact us if there is anything you find offensive, instead focus on the material that you find positive. The Pirate Bay only removes torrents if the name isn't in accordance with the content. One must know what is being downloaded.
- Only torrent files are saved at the server. That means no copyrighted and/or illegal material are stored by us. It is therefore not possible to hold the people behind The Pirate Bay responsible

for the material that is being spread using the tracker. Any complaints from copyright and/or lobby organizations will be ridiculed and published at the site.

- The Pirate Bay was started by the swedish anti copyright organization Piratbyrå in the late 2003, but is since October 2004 separated and run by dedicated individuals. Using the site is free of charge, but since running it costs money, donations are very much appreciated.

GIRLS WHO LIKE PORNO / <http://www.girlswholikeporno.com/>

Girlswholikeporno son Águeda Bañón (Murcia 1974) y María Llopis (Valencia 1975).



El grupo (dúo) tiene muy claras sus intenciones y esta es su trayectoria y declaración de intenciones:

- El proyecto surgió en Barcelona en 2002, con la intención de ofrecer una visión del porno propia, cuestionando identidades establecidas y prejuicios varios respecto al sexo.
- Empezaron grabando videos y haciendo sesiones de vj. En 2004 realizan un show audiovisual en directo en Sonarama, sección de Sónar dedicada al arte audiovisual. Pinchan imágenes en The art and politics of Netporn Conference, en Amsterdam, en

septiembre de 2005 y presentan un show audiovisual con motivo del día del sida en el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona ese mismo año.

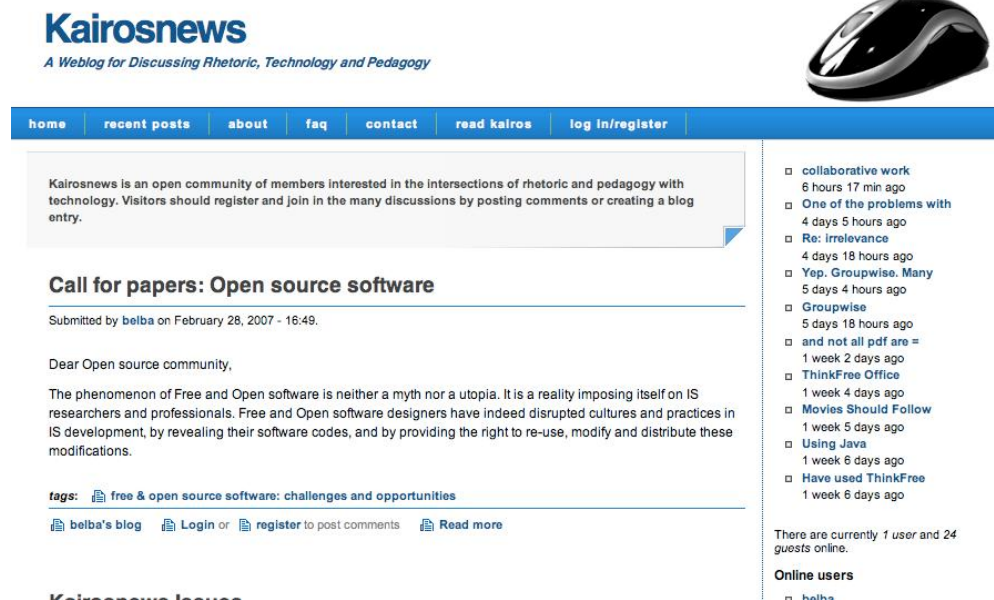
- Durante el 2005 y 2006 realizan varios Talleres sobre Pornografía y Feminismo. El fin de los talleres es reflexionar sobre la pornografía desde un posicionamiento feminista y la creación de porno-hazlo-tú-misma.
- Para ello los talleres constaban de una parte teórica, en la que se debatía sobre el posporno, el queer y los nuevos feminismos, y otra práctica, en la que las talleristas se ponían detrás y delante de la cámara para grabar sus propios videos.
- Los talleres se llevaron a cabo en Queeruption 8 (encuentro internacional de queers que se celebra en distintas partes del mundo, en Barcelona se celebró en junio de 2005), en las Jornadas Feministas de Valencia, durante una semana en Hangar (Centro de producción multimedia de Barcelona), un taller que duraría varios meses en Mambo (Centro okupado de mujeres y lesbianas de Barcelona) y en el estudio de Jürguen Brunning en el PornFilmFestivalBerlin06.
- En el Centro de Arte Santa Mónica, en Barcelona y en el PornFilmFestival Berlin mostraron los videos realizados durante los talleres y hablaron de las conclusiones de los mismos. Han presentado su trabajo como girlswholikeporno en el Post Porn Politics Symposium en Berlin y en Arteleku, centro de arte contemporáneo de Guipuzkoa, durante el Feministaldia, festival de cultura feminista.
- Sus videos han sido proyectados en MixNYC 19th (New York Lesbian and Gay Experimental Film Festival), en Pink Screens, Alternative Gender film festival en Bruselas, en el Festival XXYZ Transpedegouine, Toulouse o en el Festival de video TransMarikaBollo, en Barcelona.
- Girlswholikeporno no son ni lesbianas ni heterosexuales ni mucho menos bisexuales. Creen en la teoría queer feminista post pornográfica como sus abuelas en el padre nuestro. No creen en la feminidad, ni en que sea posible un porno para mujeres, porque esa etiqueta se está usando para hablar de un porno

lleno de feminidad, es decir, música romántica, polvos suaves y cariñosos, etc.

- La multiplicidad de nuestros deseos no puede categorizarse.

KAIROS NEWS /

Kairosnews es una comunidad para el debate orientada a educadores interesados en las intersecciones entre retórica, tecnología y pedagogía. Es una comunidad abierta en la que cualquier persona interesada en los temas indicados puede



Kairosnews
A Weblog for Discussing Rhetoric, Technology and Pedagogy

home recent posts about faq contact read kairos log in/register

Kairosnews is an open community of members interested in the intersections of rhetoric and pedagogy with technology. Visitors should register and join in the many discussions by posting comments or creating a blog entry.

Call for papers: Open source software

Submitted by [belba](#) on February 28, 2007 - 16:49.

Dear Open source community,

The phenomenon of Free and Open software is neither a myth nor a utopia. It is a reality imposing itself on IS researchers and professionals. Free and Open software designers have indeed disrupted cultures and practices in IS development, by revealing their software codes, and by providing the right to re-use, modify and distribute these modifications.

tags: [free & open source software: challenges and opportunities](#)

[belba's blog](#) [Login](#) or [register](#) to post comments [Read more](#)

- collaborative work 6 hours 17 min ago
- One of the problems with 4 days 5 hours ago
- Re: Irrelevancia 4 days 18 hours ago
- Yep. Groupwise. Many 5 days 4 hours ago
- Groupwise 5 days 18 hours ago
- and not all pdf are = 1 week 2 days ago
- ThinkFree Office 1 week 4 days ago
- Movies Should Follow 1 week 5 days ago
- Using Java 1 week 6 days ago
- Have used ThinkFree 1 week 6 days ago

There are currently 1 user and 24 guests online.

Online users

- belba

participar. Se fundó en el año 2002 y tiene estructura de Weblog.

- Kairosnews is a discussion community for educators interested in the intersections of rhetoric, technology, and pedagogy. Members contribute blog posts and comments which appear on the main page for the community to read and discuss. All participants are welcome.
- In the spring of 2002, Kairos News Section Editors Charlie Lowe and Clancy Ratliff began Kairosnews in order to provide a dynamic online forum for ongoing discussions about rhetoric, technology, and pedagogy (see Kairosnews: A News Site and Online Community for Discussing Rhetoric, Technology and Pedagogy). Kairosnews went live on March 6, 2002. It is the first

community weblog in the field of rhetoric and composition, and members of the Kairosnews community produce some of the most innovative work in the fields of computers and composition and technical communication.

- Here you can see some of the first public discussions among rhetoricians about the scholarly value of academic blogging and other work with technology, as well as issues of intellectual property, copyright, and open source software as they relate to composition studies. Kairosnews is an archive that provides a useful chronology of the issues facing scholars in computers and composition and technical communication for the past four years.

ELECTRONIC FRONTIER FOUNDATION / <http://www.eff.org/>

Es una de las organizaciones de defensa y estrategia electrónica más antiguas de la red: unos veteranos bien curtidos.

La misión de EFF misión consiste en garantizar y salvaguardar los derechos del consumidor y del público en general en la era digital.

Su estructura es de portal y comenzaron su actividad en el año 1990.

Electronic Frontier Foundation
Defending Freedom in the Digital World

PROTECT YOUR RIGHTS
JOIN EFF NOW

About EFF | News | Press Releases | Cases | Action Center | Join EFF | Sitemap | Calendar

What is EFF?
EFF is a nonprofit group of passionate people — lawyers, technologists, volunteers, and visionaries — working to protect your digital rights.
» About us

Current Hot Cases
» AT&T Class Action
» E-voting Florida Case
» Diehl v. Crook
» Zyrexia Litigation
» Travel Screening Litigation
» Spocko and KSFO

Upcoming Events
No events this week.
» View Calendar

EFF News and Press Releases
Fight Over Google's 'Sponsored Links' Threatens Internet Free Speech
EFF asked the U.S. 2nd Circuit Court of Appeals today to uphold an important ruling allowing anyone to purchase Google's "sponsored links" tied to trademarks, arguing that the practice is legal under trademark law and provides a vital means for online speakers to connect with audiences on the Internet.
Full release, EFF's Amicus in the case [PDF]
Feb 22, 2007

Judge Refuses to Release Critical Documents in AT&T Surveillance Case
A federal judge in San Francisco today denied requests from media groups to unseal critical evidence in the Electronic Frontier Foundation's (EFF's) class-action lawsuit against AT&T.
Full release, Order [PDF]
Feb 20, 2007

Search eff.org
Enter search terms
Search EFF Powered by Google
» About EFF's search

EFFector
Subscribe to EFFector!
[our free email newsletter]
Email:
Zip / Postal Code (optional)
Subscribe!
» EFFector Archive

Topics & Areas
Privacy
Intellectual Property
Fair Use and DRM
Innovation
FLAG Project
File Sharing
Free Speech
Bloggers' Rights
International
E-voting
Awards
EFF Victories
EFF White Papers

EFF en Español

- From the Internet to the iPod, technologies are transforming our society and empowering us as speakers, citizens, creators, and

consumers. When our freedoms in the networked world come under attack, the Electronic Frontier Foundation (EFF) is the first line of defense. EFF broke new ground when it was founded in 1990 — well before the Internet was on most people's radar — and continues to confront cutting-edge issues defending free speech, privacy, innovation, and consumer rights today. From the beginning, EFF has championed the public interest in every critical battle affecting digital rights.

- Blending the expertise of lawyers, policy analysts, activists, and technologists, EFF achieves significant victories on behalf of consumers and the general public. EFF fights for freedom primarily in the courts, bringing and defending lawsuits even when that means taking on the US government or large corporations. By mobilizing more than 50,000 concerned citizens through our Action Center, EFF beats back bad legislation. In addition to advising policymakers, EFF educates the press and public. Sometimes just defending technologies isn't enough, so EFF also supports the development of freedom-enhancing inventions.

SIVACRACY /

Siva Vaidhyathan es colaborador habitual de Open Democracy y desde su Weblog reflexiona en torno a cuestiones referidas a la problemática de los derechos de autor. Enlaza análisis y reflexiones de muy diversos lugares y su actitud es marcadamente política y social.

February 25, 2007

BEAUTY CONTESTPosted by [Liz Losh](#) at 07:57 PM | [Comments \(0\)](#)

Today, as the Oscars get underway, the advertisers at *The Los Angeles Times* are publicizing another contest, the "Real Ads by Real Woman" contest, sponsored by the Dove company and hosted online by AOL. Although the quality of the production values varies among [these entries](#), one of them will appear as an amateur commercial -- supposedly made by a "real woman" -- touting Dove's products and be aired during a break in this highly rated evening of TV viewership.

As an example of how fan cultures are expected to produce not only user-generated content but even the corporate marketing that would normally interrupt or gatekeep conventional mass entertainment, this competition may represent a logical extreme of what [Henry Jenkins](#) has called "convergence culture." (Of course, Siva has been justifiably leery of the corporatization of the you-empowering Zeitgeist, as a [recent MSNBC column](#) shows.)

This confusion of categories between participatory culture and corporate marketing may be particularly disturbing to those who look at the [depiction of women in the media](#) and point out that the [parent company](#) of Dove also makes ads for Eurocentric products in India, showcased in the skin color sexual politics of [this commercial](#). It also authorizes sexist campaigns for [men's deodorants and fragrances](#), which has inspired [recent criticism](#) of their corporate ideology by fellow Sivacracy blogger [Ann Bartow](#).

At the same time, Dove has just unveiled the newest piece of its pseudo-social marketing effort, the [Campaign for Real Beauty](#). Its "Beauty Has No Age Limit" ads for its hair care and skin product lines are aiming at older consumers, just as its "Real Women Have Real Curves" campaign and "Evolution" spots targeted average looking younger women who might feel unrepresented in Madison Avenue glamor pics. (Naturally, like everything else, the "Evolution" campaign has inspired a [number of parodies](#) on the YouTube.)

There's a strong Internet component to the "Beauty Has No Age Limit" campaign that shows images of women in their fifties and sixties in their birthday suits. By trying to create scandal or controversy around their supposedly positive spin on the natural process of aging, the implication is that this campaign would be offensive to mainstream sensibilities who are priggish about both nudity and viewing older women as sexual beings and wouldn't get airtime on television. As someone who spends some time in the visual culture of European advertising, I thought

The Sivacracy Team

[Ann Bartow](#) of Columbia, SC
[Joe Belk](#) of San Antonio
[Ethan Casey](#) of Seattle, Washington
[Catherine Collins](#) of Philadelphia
[Joel Dinerstein](#) of New Orleans
[Melissa Henriksen](#) of New York
[Carol Huneke](#) of Spokane, Washington
[David Leheny](#) of Madison, Wisconsin and Tokyo, Japan
[Liz Losh](#) of Irvine, California
[Laura Quilter](#) of New York, Boston, and Berkeley
[Siva Vaidhyathan](#) of New York

Bio and Contact

Siva Vaidhyathan, a cultural historian and media scholar, is the author of *Copyrights and Copywrongs: The Rise of Intellectual Property and How it Threatens Creativity* (New York University Press, 2001) and *The Anarchist in the Library: How the Clash between Freedom and Control is Hacking the Real World*

- Siva Vaidhyathan, a cultural historian and media scholar, is the author of *Copyrights and Copywrongs: The Rise of Intellectual Property and How it Threatens Creativity* (New York University Press, 2001) and *The Anarchist in the Library: How the Clash between Freedom and Control is Hacking the Real World and Crashing the System* (Basic Books, 2004). Vaidhyathan has written for many periodicals, including *American Scholar*, *The Chronicle of Higher Education*, *The New York Times Magazine*, *MSNBC.COM*, *Salon.com*, *openDemocracy.net*, and *The Nation*. He has taught at Wesleyan University, the University of Wisconsin at Madison, Columbia University, and is currently an associate professor of Culture and Communication at New York University and a fellow at the New York Institute for the Humanities. He lives in Greenwich Village, USA.

Esta es una breve guía de referencia de aquellos lugares que inspiran y alimentan los contenidos de e-limbo*.

Muchos más podrían estar aquí .

En la bibliografía aparece un listado amplio de direcciones de Internet (URLs) que alimentan e intercambian información con e-limbo*

3. E-LIMBO*. COMO HACER (se) UN CUERPO SIN ORGANOS (vivos) Arquitectura de la Información y Servicio. Definiciones.

Se puede fracasar dos veces, y, sin embargo, es el mismo fracaso, el mismo peligro: al nivel de la constitución del CsO, y al nivel de lo que pasa o no pasa. Creíamos habernos hecho un buen CsO, habíamos escogido el Lugar, la Potencia, el Colectivo (siempre hay un colectivo, incluso si se está solo), y luego nada pasa, nada circula, o algo hace que eso ya no pase. Un punto paranoico, un punto de bloqueo o un arrebató delirante, como se ve claramente en el libro de Bourroughs junior, Speed. ¿Podemos asignar ese punto peligroso, hay que expulsar al bloqueador, o, al contrario, "amar, honrar y servir al demente cada vez que sale a la superficie"? Bloquear, estar bloqueado, ¿no es todavía una intensidad? En cada caso, hay que definir lo que pasa y no pasa, lo que hace pasar e impide pasar. Como en el circuito de la carne, según Lewin, algo pasa a través de los canales cuyas secciones están determinadas por puertas, con porteros, pasadores. Abridores de puertas y cerradores de trampillas, Malabars y Fierabras. El cuerpo no es más que un conjunto de válvulas, cámaras, esclusas, recipientes o vasos comunicantes: un nombre propio para cada uno, poblamiento del CsO, Metrópolis, que hay que manejar con látigo. ¿Qué puebla, qué pasa y qué bloquea?¹⁸

¹⁸ DELEUZE, G., *Como hacerse un cuerpo sin órganos*. Ed. Electrónica:
<http://es.geocities.com/nayit8k/articulos/cso.html>

Gilles Deleuze. ¿Cómo hacerse un cuerpo sin órganos?. Mil Mesetas

Este capítulo tiene un carácter estrictamente técnico. Sin embargo es importante situar conceptualmente las definiciones que a continuación se realizarán.

La cita de Gilles Deleuze sirve para generar una metáfora, tal vez aclaratoria de la filosofía del proyecto e-limbo*, y su relación con una serie de procesos que son llevados a cabo por máquinas, por redes de máquinas, que se nutren y están programadas a través de software libre y gratuito.

Esta libertad es la generada por grupos de personas, de hackers, programadores, científicos, matemáticos y autodidactas curiosos y diestros, trabajando en equipo a muchos kilómetros de distancia o en pequeños habitáculos con sencillos equipos informáticos en comparación con las disponibilidades tecnológicas de este nuevo milenio.

Muchos de ellos fueron pioneros que introdujeron elementos de programación que aún hoy están plenamente vigentes, otros, acaban de incorporar nuevas aportaciones a la comunidad de la sociedad de la información.

La imagen parece demasiado romántica. Lo es. Pocas han sido las épocas de la historia que han aportado tanto conocimiento de forma altruista al desarrollo y evolución del saber humano.

La cita de Deleuze insinúa un mundo que es potencia de un cuerpo sin órganos, en el cual nada se organiza pero todo fluye y se transconesta. Un lugar plagado de procesos restrictivos que abren o cierran... pero también un mundo de pasadores y abridores de puertas.

Ese mundo, en parte, es el de todos aquellos que se han esforzado en aportar trabajo y libertad al apasionante proceso del conocimiento humano. La intención de este capítulo es recoger ese esfuerzo.

3.1. DE LA WEB 1.0 (1.5) A LA WEB 2.0

En los últimos 6 años hemos asistido a una transformación

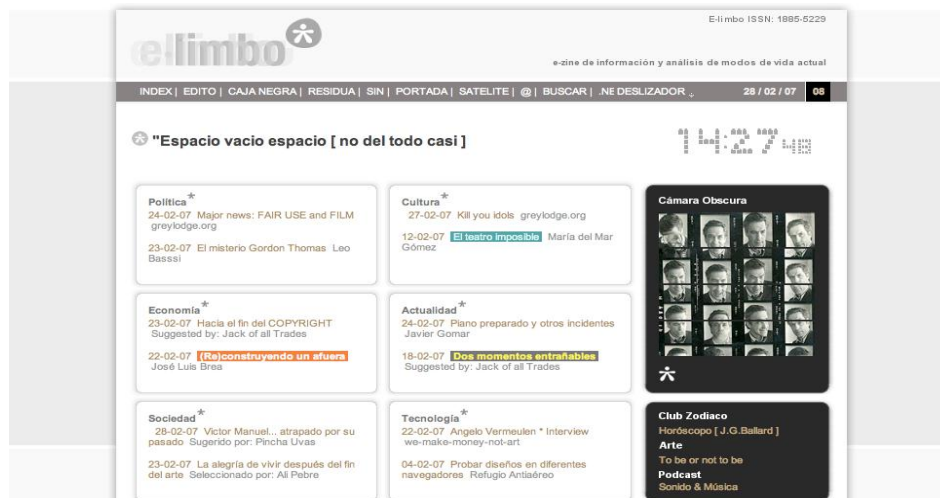
paulatina de la WEB.

e-limbo* inicio su andadura hace casi dos años. El primer año fue empleado en el análisis y comprensión del medio; en la elaboración de una declaración de intenciones y en diseño y construcción de un modelo que se consideró como anticuado, relativamente anticuado, dado el estado del arte de la tecnología y las tendencias que asomaban por el horizonte. Nos dio lo mismo. Era importante comenzar el trabajo. Empezar a conocer la realidad tecnológica y los diferentes procesos implicados. Navegar por La World Wide Web y descubrir lugares iniciando el establecimiento de relaciones. Comunicar nuestras intenciones y abrirlas a la colaboración con los demás.

No se trataba ni se trata de un proyecto de negocio. La intención era, y es, dar a conocer nuevas realidades y contenidos, establecer vínculos y participar en la propagación de cierto modo de entender la vida y el conocimiento.

e-limbo* surgía como una máquina dispuesta a distribuir el arte por todas sus secciones, la intención artística... a mostrar como el arte se desapercibía y dispersaba dejando de ocupar el lugar que siempre se supuso como suyo.

Durante el año siguiente fuimos incrementado nuestra base de datos y el número de usuarios registrados. Ha sido una tarea lenta pero enriquecedora. A día de hoy disponemos de una base con más de 2400 artículos y 2500 usuarios registrados.



Nuestro crecimiento ha sido lento, partíamos de cero, pero no hemos dejado de crecer mes tras mes. Durante los últimos meses se ha triplicado el tráfico y las visitas proceden de 55 países de media, lo cual indica que e-limbo* está creciendo adecuadamente.

En la actualidad servimos más de 250.000 paginas y estamos por encima de los 550.000 hits mes, disfrutando de 5000 usuarios únicos mes.

No son grandes números, pero las estadísticas indican que pese a haber entrado tarde en la WEB, y con un modelo clásico de site (WEB 1.5), nuestras expectativas son importantes.

El paso de un modelo de WEB clásica (1.5) a un modelo WEB 2.0 con más servicios y contenidos, además de mayores utilidades para el trabajo en red es el próximo e inminente objetivo de e-limbo*.

A continuación, una serie de definiciones técnicas y funcionales útiles para comprender el sistema de información.

3.2. INTERNET

Internet es una red mundial de computadoras con un conjunto de protocolos, el más destacado, el TCP/IP (protocolo de comunicación). Aparece por primera vez en 1969, cuando ARPAnet (internet primitivo) establece su primera conexión entre tres universidades en California y una en Utah. También se usa el término Internet como sustantivo común y por tanto en minúsculas para designar a cualquier red de redes que use las mismas tecnologías que Internet, independientemente de su extensión o de que sea pública o privada.

Cuando se dice red de redes se hace referencia a que es una red formada por la interconexión de otras redes menores.

Al contrario de lo que se piensa comúnmente, Internet no es sinónimo de World Wide Web (WWW). Ésta es parte de Internet, siendo la World Wide Web uno de los muchos servicios ofertados en la red Internet. La Web es un sistema de información mucho más reciente, desarrollado inicialmente por Tim Berners Lee en **1989**. El WWW utiliza Internet como medio de transmisión.

Algunos de los servicios disponibles en Internet aparte de la Web son el acceso remoto a otras máquinas (SSH y telnet), transferencia de archivos (FTP), correo electrónico (SMTP), boletines electrónicos (news o grupos de noticias), conversaciones en línea (IRC y chats), mensajería instantánea, transmisión de archivos (P2P, P2M, Descarga Directa), etc.

El género de la palabra Internet es ambiguo según el Diccionario de la Real Academia Española. Es común escuchar hablar de "el Internet" o "la Internet". Algunas personas abogan por "la Internet", pues Internet es una red y el género de la palabra es femenino. El artículo se utiliza como calco del inglés, the Internet, sin embargo, tampoco es necesario en castellano.

La World Wide Web, la Web o WWW, es un sistema de navegador web para extraer elementos de información llamados "documentos" o "páginas web". Puede referirse a "una web" como una página, sitio o conjunto de sitios que proveen información por los medios descritos, o a "la Web", que es la enorme e interconectada red disponible prácticamente en todos los sitios de Internet.

La intención original era hacer más fácil el compartir textos de

investigación entre científicos y permitir al lector revisar las referencias de un artículo mientras lo fuera leyendo. Un sistema de hipertexto enlazaría todos los documentos entre sí para que el lector pudiera revisar las referencias de un artículo mientras lo fuera leyendo. El nombre original del prototipo era "Enquire Within Upon Everything" (todo sobre todo).

La funcionalidad elemental de la Web se basa en tres estándares: El Localizador Uniforme de Recursos (URL), que especifica cómo a cada página de información se asocia una "dirección" única en donde encontrarla; el Protocolo de Transferencia de Hipertexto (HTTP), que especifica cómo el navegador y el servidor intercambian información en forma de peticiones y respuestas, y el Lenguaje de Marcación de Hipertexto (HTML), un método para codificar la información de los documentos y sus enlaces. Berners-Lee dirige en la actualidad el World Wide Web Consortium, que desarrolla y mantiene estos y otros estándares que permiten a los ordenadores de la Web almacenar y comunicar todo tipo de información.

El programa inicial del CERN, "www", sólo presentaba texto, pero navegadores web posteriores, como Viola de Pei Wei (1992) añadieron la capacidad de presentar también gráficos. Marc Andreessen de NCSA presentó un navegador web llamado "Mosaic para X" en 1993 que disparó la popularidad de la Web entre principiantes. Andreessen fundó Mosaic Communications Corporation (hoy Netscape Communications), añadiendo características adicionales como contenido dinámico, música y animación que están incluidas en los modernos navegadores. A menudo la capacidad de los navegadores y servidores avanza mucho más rápido que los estándares, con lo cual es habitual que las características más nuevas no funcionen en todas las máquinas, impidiendo la accesibilidad universal.

El imparable avance técnico de la WWW permite hoy incluso servicios en tiempo real como webcasts, radio web y webcams en directo e interactividad en tiempo real (es más bien una expresión aproximativa que una realidad exacta) entre los usuarios.

3.3. FORMATOS DE APOYO Y CREACIÓN. ESTÁNDAR W3C

Una de las técnicas en constante evolución en el mundo de la WWW es Flash, un formato registrado por la compañía Macromedia (Adquirida por Adobe Systems en Abril de 2005) que aportan un gran dinamismo a las webs.

Otro avance importante fue la plataforma Java, de Sun Microsystems, que permitió a las páginas web incluir pequeños programas (llamados applets) que se ejecutan en la máquina del cliente y mejoran la presentación y la interactividad.

Todas las herramientas o software de usuario (residencial) han desarrollado extensiones que permiten el trabajo vía web o su previsualización en web: Photoshop, gimp, openoffice, inkscape, frenad, etc...

La web ha crecido hasta arrinconar otras formas de comunicación anteriores, como los tableros electrónicos (BBS), los servicios de noticias (News), el Gopher, los buscadores de documento (Archie) y ha mantenido cierta convivencia con el protocolo de transferencias de ficheros (FTP) y los protocolos de correo electrónico: SMTP, POP3 e IMAP, etc

La W3C es el organismo que regula los estándares web, necesario para asegurar así el acceso universal a la información. Aun así, hay quien ignora estos estándares dando lugar a páginas web que solo se ven bien con uno o unos pocos navegadores concretos. Este el caso de Microsoft, entre otros, que no participa del estándar W3C.

Estas son las características básicas de la WEB clásica ó 1.0 (1.5), comunes en su mayoría a las de la WEB 2.0

3.4. WEB 2.0

Web 2.0 se refiere a la transición percibida en Internet desde las webs tradicionales a aplicaciones web destinadas a usuarios. Los propulsores de este pensamiento esperan que los servicios de la Web 2.0 sustituyan a las aplicaciones de escritorio en muchos usos

y casos.

El concepto original de la web (en este contexto, llamada Web 1.0) era páginas estáticas HTML que no eran actualizadas frecuentemente. El éxito de las punto-com dependía de webs más dinámicas (a veces llamadas Web 1.5) donde los CMS (Content Management System –Sistema de Gestión de Contenidos) servían páginas HTML dinámicas creadas al vuelo desde una actualizada base de datos. En ambos sentidos, el conseguir hits (visitas) y la estética visual eran considerados como unos factores muy importantes. Sobre estas bases se estructura el proyecto actual de e-limbo*, si bien estamos trabajando para consolidar nuestra propuesta 2.0

A continuación mostramos algunas de las páginas de e-limbo* que están en proceso para su versión Web 2.0 (se está construyendo la arquitectura de la información y servicio y, ajustando los diseños)

The screenshot shows the e-limbo website interface. At the top, there is a navigation menu with links: HOME, MI LIMBO, MULTIMEDIA, NOVEDADES, MÁS LEIDOS, ESPECIALES, UNDERGND, LOG IN, and REGISTRO. Below the menu is a search bar with a search button and a date indicator: "Wed, 28 Feb 2007 / Sesión no Iniciada". The main content area is divided into several sections: ACTUALIDAD (Passatiempos, AJEDREZ, El testimonio del Turco, Lecturas desde Estambul, Varia), CAJA NEGRA (Arte, Blogscope, Ciencia, Cine, Comic, D3COD3, Diseño * Arquitectura, El 5º elemento, Internet?, Literatura * Ensayo, Música, Negocios, Nac, Perlas, PODCAST, Publicidad, Realidad Aumentada, Torrentes (the fountain), TV, CAMARA, CULTURA, Espejo), _INFORMACIÓN DESTACADA (Espías como nosotros, Factory Blah, La Red ya es transparente, Las pseudociencias son como las pesadillas, John Fahey * Sea Changes And Coelacanth), and _SERVICIOS (MI LIMBO > esto es descripción, CLUB ZODIACO > xxx, BLOGS > ccc, COMUNIDAD > ddd ddd, MULTIMEDIA > aaa aaa, DESCARGAS > hhh hhh, PUBLICIDAD). The website features a clean, modern design with a mix of text and images.

Los propulsores de la aproximación a la Web 2.0 creen que el uso de la web está orientado hacia la interacción y las redes sociales. Webs que pueden servir contenido que explota los efectos de las redes generando o no webs interactivas, por definición, y visuales. Es decir, los sitios Web 2.0 actúan más como puntos de encuentro, o webs dependientes en gran parte de usuarios, que como webs tradicionales.

El término fue acuñado por Dale Dougherty de O'Reilly Media en una lluvia de ideas con Craig Cline de MediaLive cuando estaban desarrollando ideas para una conferencia. Dougherty sugirió que la

web estaba en un renacimiento, con reglas que cambiaban y modelos de negocio que evolucionaban.

Dougherty puso ejemplos — "DoubleClick era la Web 1.0; Google AdSense es la Web 2.0. Ofoto es Web 1.0; Flickr es Web 2.0." — en vez de definiciones, y reclutó a John Battelle para dar una perspectiva empresarial, y O'Reilly Media, Battelle, y MediaLive lanzaron su primera conferencia sobre la Web 2.0 en Octubre del 2004. La segunda conferencia se celebró en octubre de 2005. Es decir, esta nueva circunstancia de entorno y tendencia es muy reciente y sin embargo su evolución ha sido exponencial a lo largo de estos dos últimos años.

En 2005, Tim O'Reilly definió el concepto de Web 2.0. El mapa meme mostrado (elaborado por Markus Angermeier) resume el meme de Web 2.0, con algunos ejemplos de servicios.

Meme es, según las modernas teorías sobre la transmisión de la cultura a las nuevas generaciones, la unidad mínima de transmisión de la herencia cultural.



En 2005, Tim O'Reilly definió el concepto de Web 2.0. El mapa meme mostrado (elaborado por Markus Angermeier) resume el meme de Web 2.0, con algunos ejemplos de servicios.

En su conferencia, O'Reilly y Battelle resumieron los principios clave que consideran caracterizan a las aplicaciones web 2.0: la web como plataforma; datos como el "Intel Inside"; efectos de red conducidos por una "arquitectura de participación"; innovación y desarrolladores independientes; pequeños modelos de negocio capaces de syndicar servicios y contenidos; el perpetuo beta; software por encima de un solo aparato y el establecimiento de un concepto que se ha venido en llamar "inteligencia colectiva".

Aunque no es oro todo lo que reluce. Me permito esta expresión y apuntalo la misma con unas líneas escritas por Marta Peirano en La Petite Claudine:

"En mi penúltima visita a Inglaterra me fijé que las librerías estaban llenas de títulos sobre "Inteligencia colectiva" (IC), esa energía imparable que hace de la red y del mundo globalizado un lugar diferente, más dinámico, democrático y más mejor. Cuando volví tres semanas más tarde, la oferta se había triplicado y los nuevos títulos eran aún más entusiastas, como una especie de grito revolucionario (un grito no muy fuerte, como beige o marrón rojizo) con una taza de marketing, otra de estadística y unos toques de sociología de peluquería para darle ritmo a la acción. Le dije a Julian: *¿Tu crees que esta gente no se conecta a la Red?* Hojeando un libraco enorme de Roger Penrose me contestó: *es que empezaron el libro hace tres años cuando lo de la IC se ponía de moda y ahora que están en promoción no pueden decir que ya nada. A la editorial le costaría un riñón.*

Hace unas semanas, Tim O'Reilly se lamentaba de una pérdida de fe en lo que se ha venido a llamar la IC, la Colmena, la 2.0. Como lo dijo cabreado por las yoyas que le metió dicho enjambre tras registrar, literalmente, la Web 2.0, me limitaré a citar a Ricardo Galli: *si un evangelizador convencido de las bondades del web 2.0 y la blogocosa dice eso, es que algo de razón debe llevar.* Poco más tarde Jaron Lanier, padrino *honoris causa* de la Realidad Virtual, puso el convento patas arriba con un ácido ensayo sobre el mismo tema. Por el tono y el fondo, el ensayo podría haber sido publicado en Mondo 2000 y haberse llamado *Inteligencia Colectiva My Ass**. Lanier, sin embargo, lo publicó en Edge bajo el cuidadoso título Digital Maosim: The Hazards of the New Online Collectivism."¹⁹

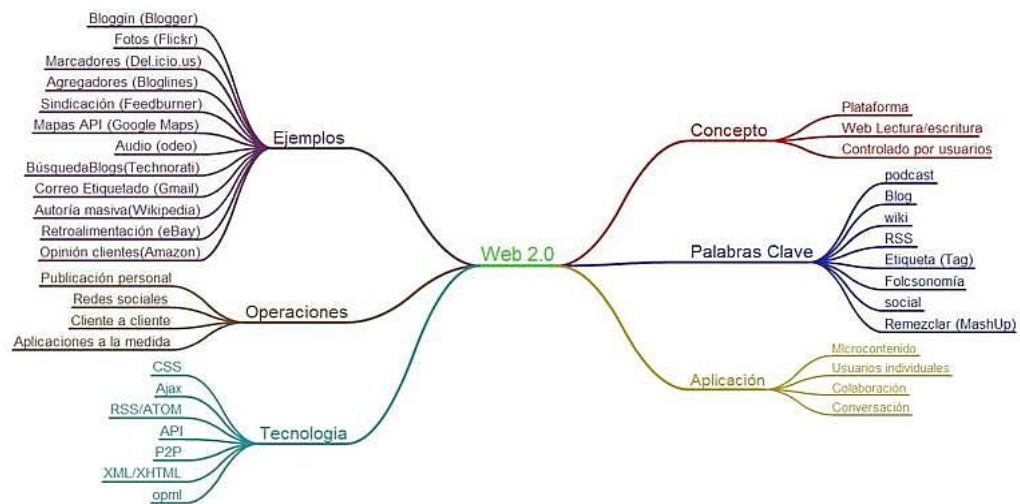
Este es un apunte crítico que pretende mostrar las tensiones existentes en el desarrollo, que insisto ha sido, fulgurante y de carácter casi "exponencial".

En general, cuando nos referimos al término web 2.0 nos referimos a una serie de aplicaciones y páginas de Internet que utilizan la inteligencia colectiva para proporcionar servicios interactivos en red dando al usuario el control de sus datos.

¹⁹ PEIRANO, M., *Inteligencia colectiva my ass*. Ed. Electrónica: <http://www.lapetiteclaudine.com/archives/008386.html>

Sin embargo la WEB 2.0 aún es un ámbito virtual que no es completamente abierto. La mayoría de Weblogs y Web sites establecen arquitecturas con muchas áreas o zonas restringidas, y buena parte de los datos son “transparentes” para el usuario.

3.5. TECNOLOGÍA



La infraestructura de la Web 2.0 es compleja y evoluciona, pero incluye el software de servidor, sindicación de contenidos, protocolos de mensajes, navegadores basados en estándares, y varias aplicaciones para clientes.

Una web se puede decir que está construida usando tecnología de la Web 2.0 si se caracteriza por las siguientes técnicas:

(ver página siguiente)

3.5.1. Técnicas:

- CSS, marcado XHTML válido semánticamente y Microformatos
- Técnicas de aplicaciones ricas no intrusivas (como AJAX)
- Java Web Start
- XUL
- Sindicación de datos en RSS/ATOM
- Agregación de datos en RSS/ATOM
- URLs sencillas y con significado
- Soporte para postear en un blog
- JCC y APIs REST o XML
- Algunos aspectos de redes sociales

3.5.2. Condiciones generales:

- El sitio no debe actuar como un "jardín cerrado": la información debe poderse introducir y extraer fácilmente.
- Los usuarios deberían controlar su propia información.
- Basada exclusivamente en la Web: los sitios Web 2.0 con más éxito pueden ser utilizados enteramente desde un navegador.

3.5.3. Sindicación de contenido

La primera y más importante evolución de la Web 2.0 se refiere a la sindicación del contenido de una Web, usando protocolos estandarizados que permitan a los usuarios finales usar el contenido de la web en otro contexto, ya sea en otra web, un plug-in de navegador, o en una aplicación de escritorio. Entre los protocolos que permiten syndicar se encuentran RSS, RDF (conocido también como RSS 1.1), y Atom, todos ellos variedades de XML. Los protocolos específicos como FOAF y XFN (ambos para redes sociales) amplían la funcionalidad de los sitios y permiten a los usuarios interactuar sin contar con sitios Web centralizados. Esta funcionalidad es aplicada a través de Microformatos.

Los **Microformatos** son marcas que permiten expresiones semánticas en una página HTML (o XHTML). Los programas pueden extraer su significado de una página web estándar que esté marcada con microformatos.

Existen estándares XHTML (y HTML) para permitir que la semántica sea embebida y codificada dentro de ellos. Esto se hace usando atributos HTML específicos:

- *class*
- *rel*
- *rev*

Agregar microformatos a una página web HTML estándar, permite al computador procesar el texto HTML y la posibilidad de cargar los datos dentro de una base de datos remota. Esto permitiría a programas como buscadores hallar datos como información de contacto, eventos y revisiones en una página web. Debido al reciente desarrollo de estos, muchos son de facto en vez de estándares.

3.5.4. SERVICIOS WEB

Los protocolos de mensajes bidireccionales son uno de los elementos clave de la infraestructura de la Web 2.0. Los dos tipos más importantes son los métodos RESTful y SOAP. REST indican un tipo de llamada a un servicio web donde el cliente transfiere el estado de todas las transacciones.

SOAP (siglas de *Simple Object Access Protocol*) es un protocolo estándar creado por Microsoft, IBM y otros, está actualmente bajo el auspicio de la W3C que define cómo dos objetos en diferentes procesos pueden comunicarse por medio de intercambio de datos XML. SOAP es uno de los protocolos utilizados en los servicios Web.

SOAP y otros métodos similares dependen del servidor para retener la información de estado. En ambos casos, el servicio es llamado desde un API. A veces este API está personalizado en función de las necesidades específicas del sitio web, pero los APIs de los servicios web estándares (como por ejemplo escribir en un blog) están también muy extendidos. Generalmente el lenguaje común de estos servicios web es el XML, si bien puede haber excepciones.

Recientemente, una forma híbrida conocida como Ajax ha evolucionado para mejorar la experiencia del usuario en las aplicaciones web basadas en el navegador. Esto puede ser usado en webs propietarias (como en Google Maps) o en formas abiertas utilizando un API de servicios web, una semilla de sindicación.

3.5.5. SOFTWARE DE SERVIDOR

La funcionalidad de la Web 2.0 se basa en la arquitectura existente de servidor web pero con un énfasis mayor en el software dorsal. La sindicación sólo se diferencia nominalmente de los métodos de publicación de la gestión dinámica de contenido, pero los servicios Web requieren normalmente un soporte de bases de datos y flujo de trabajo mucho más robusto y llegan a parecerse mucho a la funcionalidad de intranet tradicional de un servidor de aplicaciones. El enfoque empleado hasta ahora por los fabricantes suele ser bien un enfoque de servidor universal, el cual agrupa la mayor parte de la funcionalidad necesaria en una única plataforma de servidor, o bien un enfoque plugin de servidor Web con herramientas de publicación tradicionales mejoradas con interfaces API y otras herramientas. Independientemente del enfoque elegido, no se espera que el camino evolutivo hacia la Web 2.0 se vea alterado de forma importante por estas opciones.

3.6. COMPARACIÓN CON LA "WEB 1.0 (1.5)"

De acuerdo con Tim O'Reilly, la Web 2.0 puede ser comparada con la Web 1.0 de esta manera:

Web 1.0	Web 2.0
DoubleClick	Google AdSense
Ofoto	Flickr
Akamai	BitTorrent
mp3.com	Napster
Enciclopedia Británica	Wikipedia
webs personales	blogging
evite	upcoming.org y EVDB
nombres de dominios	optimización de los motores
páginas vistas	coste por clic
screen scraping	servicios web
publicar	participación
sistema de gestión de contenidos	wiki
directorios (taxonomía)	etiquetas (folcsonomía)
stickiness	sindicación

En ocasiones se ha utilizado el término *Web 2.0* como análogo a Web semántica. Sin embargo ambos conceptos, aun siendo afines, no son iguales, sino más bien complementarios. La combinación de sistemas de redes sociales junto con el desarrollo de etiquetas (o *tags*), que en su uso social derivan en folksonomías, así como el plasmado de todas estas tendencias a través de blogs y wikis, confieren a la Web 2.0 un aire semántico. Sin embargo, en el sentido más estricto de Web semántica se requiere el uso de ontologías y no de folksonomías. De momento, el uso de ontologías como mecanismo de estructurar la información en los programas de blogs es anecdótico y sólo se aprecia de manera incipiente en algunos wikis

La **Web semántica** (del inglés *semantic web*) es la idea de añadir metadatos semánticos a la World Wide Web. Esas informaciones adicionales —describiendo el contenido, el significado y la relación de los datos— deben ser dadas en forma formal, de manera que sea posible evaluarlas automáticamente por máquinas. El destino es mejorar la World Wide Web ampliando la interoperabilidad entre los sistemas informáticos y reducir la necesaria mediación de operadores humanos.

Un (o una) **wiki** (del hawaiano *wiki wiki*, «rápido») es un sitio web colaborativo que puede ser editado por varios usuarios. Los usuarios de una **wiki** pueden así crear, editar, borrar o modificar el contenido de una página web, de una forma interactiva, fácil y rápida; dichas facilidades hacen de una wiki una herramienta efectiva para la escritura colaborativa.

Bien podría hablarse de la Web 3.0 para la Web semántica. Pero una diferencia fundamental entre ambas versiones de web (2.0 y semántica) es el tipo de participante. La 2.0 tiene como principal protagonista al usuario humano que escribe artículos en su blog o colabora en un wiki. El requisito es que además de publicar en HTML emita parte de sus aportaciones en XML/RDF (RSS, ATOM, etc.).

La web semántica, sin embargo, está orientada hacia el protagonismo de procesadores mecánicos que entiendan de lógica descriptiva en OWL y concebida para que las máquinas hagan el trabajo de las personas a la hora de procesar la avalancha de información publicada en la Web.

3.7. FOLCSONOMÍA / clasificación por etiquetas simples

Folcsonomía, calco del inglés folksonomy, es un neologismo que da nombre a la categorización colaborativa por medio de etiquetas simples en un espacio de nombres llano, sin jerarquías ni relaciones de parentesco predeterminadas. Se trata de una práctica que se produce en entornos de software social cuyos mejores exponentes son los sitios compartidos como del.icio.us (enlaces favoritos), Flickr (fotos), Tagzania (lugares), floc (lugares) o 43 Things (deseos).

Si se compara con otros sistemas de categorización, como el de Gmail, que también se vale de etiquetas, se distingue en que los usuarios comparten las categorizaciones, lo que no sucede en Gmail (es un "jardín cerrado").

Las folcsonomías surgen cuando varios usuarios colaboran en la descripción de un mismo material informativo. Por ejemplo, en del.icio.us muchas personas han guardado la wikipedia marcándola con diferentes etiquetas, pero coincidiendo la mayoría en *reference*, *wiki* y *encyclopedia*.

Jon Udell (2004) sugiere que "el abandono de las taxonomías en favor de las listas de palabras claves no es novedad, y que su diferencia fundamental es el intercambio de opiniones (el feedback) que se da en la folcsonomía y no en la taxonomía."

Esta diferencia es también la que acerca la folcsonomía a la memética, en una relación similar a la que se produce entre las ontologías y la semántica. Por otra parte, el concepto tiene relación con el de clasificación facetada utilizado en biblioteconomía.

Derivado de taxonomía, el término folksonomy ha sido atribuido a Thomas Vander Wal. Taxonomía procede del griego "taxis" y "nomos": Taxis significa clasificación y nomos (o nomia), ordenar, gestionar; por su parte, "folc" proviene del alemán "pueblo" (volks). En consecuencia, de acuerdo con su formación etimológica, folcsonomía (folc+taxo+nomía) significa literalmente "clasificación gestionada por el pueblo (o democrática)".

3.8. MASHUP

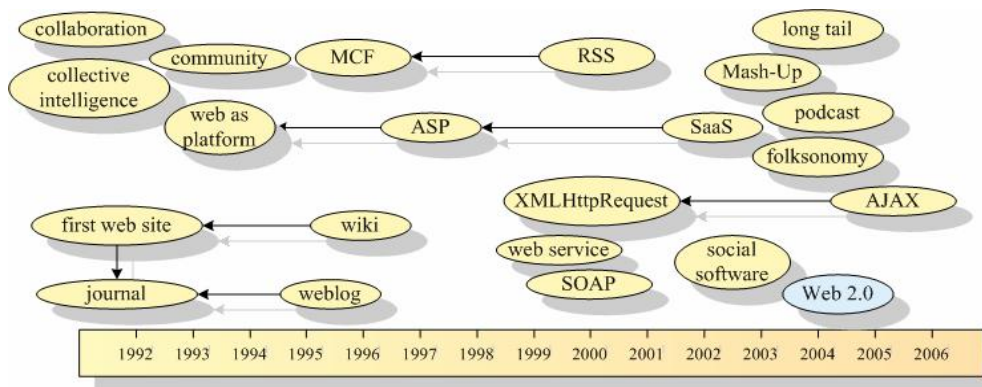
Una aplicación web híbrida (**mashup**), es un sitio web o aplicación web que usa contenido de más de una fuente para crear un nuevo servicio completo.

El contenido usado en un mashup es típicamente usado de terceros a través de una interfase pública o usando un API. Otros métodos que constituyen el origen de sus datos incluyen: sindicadores web (RSS o Atom) y JavaScript.

Así como los weblogs han revolucionado la publicación en línea, los **mashups** están revolucionando el desarrollo web, permitiendo que cualquiera combine, de forma innovadora, datos que existen en eBay, Amazon.com, Google, Windows Live y Yahoo!. Las grandes facilidades brindadas por simples y ligeras API's han hecho que los mashups sean relativamente fáciles de diseñar.

Los defensores e impulsores de las aplicaciones Web 2.0 expresan que los **mashups** son un ejemplo de este nuevo movimiento con sus usuarios en activa participación e interacción.

3.9. TECNOLOGÍAS IMPLICADAS



3.9.1. SERVIDOR http APACHE

Servidor HTTP Apache es un software (libre) servidor HTTP de código abierto para plataformas Unix (BSD, GNU/Linux, etcétera), Windows y otras, que implementa el protocolo HTTP/1.1 y la noción de sitio virtual. Cuando comenzó su desarrollo en 1995 se basó inicialmente en código del popular NCSA HTTPd 1.3. Su nombre se debe a que originalmente Apache consistía solamente en un

conjunto de parches a aplicar al servidor de NCSA. Era, en inglés, a patchy server (un servidor "parcheado").

El servidor Apache se desarrolla dentro del proyecto HTTP Server (httpd) de la Apache Software Foundation.

Apache presenta entre otras características mensajes de error altamente configurables, bases de datos de autenticación y negociado de contenido, pero fue criticado por la falta de una interfaz gráfica que ayude en su configuración.

Apache tiene amplia aceptación en la red: en el 2005, Apache es el servidor HTTP más usado, siendo el servidor HTTP del 70% de los sitios web en el mundo y creciendo aún su cuota de mercado (estadísticas históricas y de uso diario proporcionadas por Netcraft)

3.9.2. XML

XML, sigla en inglés de eXtensible Markup Language («lenguaje de marcas extensible»), es un metalenguaje extensible de etiquetas desarrollado por el World Wide Web Consortium (W3C). Es una simplificación y adaptación del SGML y permite definir la gramática de lenguajes específicos (de la misma manera que HTML es a su vez un lenguaje definido por SGML). Por lo tanto XML no es realmente un lenguaje en particular, sino una manera de definir lenguajes para diferentes necesidades. Algunos de estos lenguajes que usan XML para su definición son XHTML, SVG, MathML.

XML no ha nacido sólo para su aplicación en Internet, sino que se propone como un estándar para el intercambio de información estructurada entre diferentes plataformas. Se puede usar en bases de datos, editores de texto, hojas de cálculo y casi cualquier cosa imaginable.

XML es una tecnología sencilla que tiene a su alrededor otras que la complementan y la hacen mucho más grande y con unas posibilidades mucho mayores. Tiene un papel muy importante en la actualidad ya que permite la compatibilidad entre sistemas para compartir la información de una manera segura, fiable y fácil.

3.9.3. FEDORA LINUX (FEDORA CODE)

Fedora Core (también conocida como Fedora Linux) es una distribución GNU/Linux desarrollada por la comunidad Fedora y

promovida por la compañía estadounidense Red Hat.

El objetivo del proyecto Fedora es conseguir un sistema operativo de propósito general y basado exclusivamente en software libre con el apoyo de la comunidad Linux. Los ingenieros de Red Hat continúan participando en la construcción y desarrollo de este proyecto e invitan y fomentan la participación de miembros de la comunidad Linux.

Originalmente, Red Hat Linux fue desarrollado exclusivamente dentro de Red Hat, con la sola realimentación de informes de usuarios que recuperaban fallos y contribuciones a los paquetes de software incluidos; y no contribuciones a la distribución como tal. Esto cambió el 22 de septiembre de 2003, cuando Red Hat Linux se derivó dando origen al Proyecto Fedora que está orientado a la comunidad de usuarios, y así mismo sirve de base para que Red Hat Enterprise Linux se desarrolle con más efectividad y adopte las nuevas características que se añaden en el Proyecto Fedora.

Este modelo es similar a la relación entre Netscape Communicator y Mozilla Firefox, o entre StarOffice y OpenOffice.org, aunque en este caso, el producto comercial resultante es software libre.

3.9.4. PHP

PHP es un lenguaje de programación usado generalmente para la creación de contenido para sitios web. PHP es un acrónimo recurrente que significa "PHP Hypertext Pre-processor" (inicialmente PHP Tools, o, Personal Home Page Tools), y se trata de un lenguaje interpretado usado para la creación de aplicaciones para servidores, o creación de contenido dinámico para sitios web.

El fácil uso y la similitud con los lenguajes más comunes de programación estructurada, como C y Perl, permiten a la mayoría de los programadores experimentados crear aplicaciones complejas con una curva de aprendizaje muy suave. También les permite involucrarse con aplicaciones de contenido dinámico sin tener que aprender todo un nuevo grupo de funciones y prácticas.

Su interpretación y ejecución se da en el servidor, en el cual se encuentra almacenado el script, y el cliente sólo recibe el resultado de la ejecución. Cuando el cliente hace una petición al servidor para que le envíe una página web, generada por un script PHP, el servidor ejecuta el intérprete de PHP, el cual procesa el script solicitado que generará el contenido de manera dinámica, pudiendo

modificar el contenido a enviar, y regresa el resultado al servidor, el cual se encarga de regresárselo al cliente. Además es posible utilizar PHP para generar archivos PDF, Flash, así como imágenes en diferentes formatos, entre otras cosas.

Permite la conexión a diferentes tipos de servidores de bases de datos tales como MySQL, Postgres, Oracle, ODBC, DB2, Microsoft SQL Server, Firebird y SQLite; lo cual permite la creación de Aplicaciones web muy robustas.

PHP también tiene la capacidad de ser ejecutado en la mayoría de los sistemas operativos tales como UNIX (y de ese tipo, como Linux), Windows y Mac OS X (UNIX), y puede interactuar con los servidores de web más populares ya que existe en versión CGI, módulo para Apache, e ISAPI.

El modelo PHP puede ser visto como una alternativa al sistema de Microsoft que utiliza ASP.NET/C#/VB.NET, a ColdFusion de la compañía Macromedia, a JSP/Java de Sun Microsystems, y al famoso CGI/Perl. Aunque su creación y desarrollo se da en el ámbito de los sistemas libres, bajo la licencia GNU, existe además un IDE comercial llamado Zend Optimizer.

3.9.5. CSS

Las hojas de estilo en cascada (Cascading Style Sheets, CSS) son un lenguaje formal usado para definir la presentación de un documento estructurado escrito en HTML o XML (y por extensión en XHTML). El W3C (World Wide Web Consortium) es el encargado de formular la especificación de las hojas de estilo que servirá de estándar para los agentes de usuario o navegadores.

La idea que se encuentra detrás del desarrollo de CSS es separar la estructura de un documento de su presentación.

Por ejemplo, el elemento de HTML <H1> indica que un bloque de texto es un encabezamiento y que es más importante que un bloque etiquetado como <H2>. Versiones más antiguas de HTML permitían

atributos extra dentro de la etiqueta abierta para darle formato (como el color o el tamaño de fuente). No obstante, cada etiqueta <H1> debía disponer de la información si se deseaba un diseño consistente para una página, y además, una persona que lea esa página con un navegador pierde totalmente el control sobre la visualización del texto.

Cuando se utiliza CSS, la etiqueta <H1> no debería proporcionar información sobre como va a ser visualizado, solamente marca la estructura del documento. La información de estilo separada en una hoja de estilo, especifica cómo se ha de mostrar <H1> : color, fuente, alineación del texto, tamaño, y otras características no visuales como definir el volumen de un sintetizador de voz, por ejemplo.

La información de estilo puede ser adjuntada tanto como un documento separado o en el mismo documento HTML. En este último podrían definirse estilos generales en la cabecera del documento o en cada etiqueta particular mediante el atributo "style".

Las ventajas de utilizar CSS (u otro lenguaje de estilo) son:

- Control centralizado de la presentación de un sitio web completo con lo que se agiliza de forma considerable la actualización del mismo.
- Los Navegadores permiten a los usuarios especificar su propia hoja de estilo local que será aplicada a un sitio web remoto, con lo que aumenta considerablemente la accesibilidad. Por ejemplo, personas con deficiencias visuales pueden configurar su propia hoja de estilo para aumentar el tamaño del texto o remarcar más los enlaces.
- Una página puede disponer de diferentes hojas de estilo según el dispositivo que la muestre o incluso a elección del usuario. Por ejemplo, para ser impresa, mostrada en un dispositivo móvil, o ser "leída" por un sintetizador de voz.
- El documento HTML en sí mismo es más claro de entender y se consigue reducir considerablemente su tamaño.

Hay varias versiones : CSS1 y CSS2, con CSS3 en desarrollo por el World Wide Web Consortium (W3C). Los navegadores modernos implementan CSS1 bastante bien, aunque existen pequeñas diferencias de implementación según marcas y versiones de los navegadores. CSS2, sin embargo, está solo parcialmente implementado en los más recientes.

Un problema muy conocido de implementación de CSS es el de la versión 5.X del popular navegador Internet Explorer que utiliza un modelo no estándar para el cálculo de las medidas.

3.9.6. AJAX

AJAX, acrónimo de Asynchronous JavaScript And XML (JavaScript y XML asíncronos, donde XML es un acrónimo de eXtensible Markup Language), es una técnica de desarrollo web para crear aplicaciones interactivas. Éstas se ejecutan en el cliente, es decir, en el navegador del usuario, y mantiene comunicación asíncrona con el servidor en segundo plano. De esta forma es posible realizar cambios sobre la misma página sin necesidad de recargarla. Esto significa aumentar la interactividad, velocidad y usabilidad en la misma.

AJAX es una combinación de tres tecnologías ya existentes:

- XHTML (o HTML) y hojas de estilos en cascada (CSS) para el diseño que acompaña a la información.
- Document Object Model (DOM) accedido con un lenguaje de scripting por parte del usuario, especialmente implementaciones ECMAScript como JavaScript y JScript, para mostrar e interactuar dinámicamente con la información presentada.
- El objeto XMLHttpRequest para intercambiar datos asíncronicamente con el servidor web. En algunos frameworks y en algunas situaciones concretas, se usa un objeto iframe en lugar del XMLHttpRequest para realizar dichos intercambios.
- XML es el formato usado comúnmente para la transferencia de vuelta al servidor, aunque cualquier formato puede funcionar, incluyendo HTML preformateado, texto plano, JSON y hasta EBML.

Como el DHTML, AJAX no constituye una tecnología en sí, sino que es un término que engloba a un grupo de éstas que trabajan conjuntamente.

- Debe tenerse en cuenta que ésta es una lista general, y el soporte de las aplicaciones AJAX dependerá de las características que el navegador permita.
- Navegadores basados en Gecko como Mozilla, Mozilla Firefox, SeaMonkey, Camino, Flock, Epiphany, Galeon y Netscape versión 7.1 y superiores
- Microsoft Internet Explorer para Windows versión 5.0 y superiores, y los navegadores basados en él
- Navegadores con el API KHTML versión 3.2 y superiores implementado, incluyendo Konqueror versión 3.2 y superiores, Apple Safari versión 1.2 y superiores, y el Web Browser for S60 de Nokia tercera generación y posteriores
- Opera versión 8.0 y superiores, incluyendo Opera Mobile Browser versión 8.0 y superiores

3.9.7. XUL

XUL (acrónimo de *XML-based User-interface Language*, lenguaje basado en XML para la interfaz de usuario) es la aplicación de XML para la descripción de la interfaz de usuario en el navegador Mozilla.

XUL no es un estándar. La mejor fuente para encontrar material de referencia sobre XUL son páginas especializadas así como libros técnicos.

La principal ventaja de XUL es que aporta una definición de interfaces GUI simple y portable. Esto reduce el esfuerzo empleado en el desarrollo de software.

Otras aplicaciones aparte de Mozilla usan este lenguaje para sus interfaces de usuario. Algunas de ellas usan JavaScript para su lógica. Las aplicaciones XUL tienen la ventaja de poder correr en distintos sistemas operativos.

3.9.8. JAVASCRIPT

JavaScript es un lenguaje interpretado, es decir, que no requiere compilación, utilizado principalmente en páginas web, con una sintaxis semejante a la del lenguaje Java y el lenguaje C.

Al contrario que Java, JavaScript no es un lenguaje orientado a objetos propiamente dicho, ya que no dispone de Herencia, es más bien un lenguaje basado en prototipos, ya que las nuevas clases se generan clonando las clases base (prototipos) y extendiendo su funcionalidad.

Todos los navegadores interpretan el código JavaScript integrado dentro de las páginas web. Para interactuar con una página web se provee al lenguaje JavaScript de una implementación del DOM (Document Object Model)

El lenguaje fue inventado por Brendan Eich en la empresa Netscape Communications, que es la que fabricó los primeros navegadores web comerciales. Apareció por primera vez en el producto de Netscape llamado Netscape Navigator 2.0.

Tradicionalmente, se venía utilizando en páginas web HTML, para realizar tareas y operaciones en el marco de la aplicación únicamente cliente, sin acceso a funciones del servidor. JavaScript se ejecuta en el agente de usuario al mismo tiempo que las sentencias van descargándose junto con el código HTML.

Los autores inicialmente lo llamaron Mocha y más tarde LiveScript pero fue rebautizado como JavaScript en un anuncio conjunto entre Sun Microsystems y Netscape, el 4 de diciembre de 1995.

3.9.9. JCC

JCC, acrónimo de JavaScript Client Communication hace referencia a las técnicas de programación que, utilizando objetos JSI en el navegador (en el lado cliente y no en el servidor), facilitan la integración en la misma página Web de aplicaciones y servicios a priori independientes. Como AJAX o Web 2.0, JCC no constituye una tecnología nueva en sí misma, sino que es un término que referencia a determinada técnica de programación basada en JavaScript.

3.9.10. BITTORRENT / P2P

BitTorrent es un protocolo diseñado para el intercambio de ficheros entre iguales (peer to peer o P2P) y un programa cliente creados por el programador estadounidense Bram Cohen y que se estrenó en la Codecon 2002. El programa está escrito en el lenguaje Python y distribuido bajo la licencia MIT.

BitTorrent ganó su fama al permitir que mucha gente descargara los mismos ficheros sin que unas descargas ralentizasen a otras. Para lograr ésto el protocolo fuerza a todos los descargadores a compartir las partes que tienen de los ficheros con otros descargadores, de modo que cada miembro de un enjambre contribuye a la distribución del contenido.

A diferencia de los sistemas de compartición de ficheros tradicionales, su principal objetivo es el proporcionar una forma eficiente de distribuir un mismo fichero a un gran grupo de personas, forzando a todos los que descargan un fichero a compartirlo también con otros.

Primero se distribuye por medios convencionales un pequeño fichero con extensión .torrent. Este fichero es estático, por lo que a menudo se encuentra en páginas web o incluso se distribuye por correo electrónico. El fichero 'torrent' contiene la dirección de un "servidor de búsqueda", el cual se encarga de localizar posibles fuentes con el fichero o parte de él.

Este servidor actualmente se encuentra centralizado y provee estadísticas acerca del número de transferencias, el número de nodos con una copia completa del fichero y el número de nodos que poseen sólo una porción del mismo.

El fichero o colección de ficheros deseado es descargado de las fuentes encontradas por el servidor de búsqueda y, al mismo tiempo que se realiza la descarga, se comienza a subir las partes disponibles del fichero a otras fuentes, utilizando el ancho de banda asignado a ello. Ya que la acción de compartir comienza incluso antes de completar la descarga de un fichero, cada nodo inevitablemente contribuye a la distribución de dicho fichero. El sistema se encarga de premiar a quienes compartan más, a mayor ancho de banda mayor el número de conexiones a nodos de descarga que se establecerán.

Cuando un usuario comienza la descarga de un fichero BitTorrent

no necesariamente comienza por el principio del fichero, sino que se baja partes al azar. Luego los usuarios se conectan entre sí para bajar el fichero. Si entre los usuarios conectados se dispone de cada parte del fichero completo (aún estando disperso) el resultado final es que todos obtendrán una copia completa de él. Inicialmente alguien debe poseer el fichero completo para comenzar el proceso. Este método produce importantes mejoras en la velocidad de transferencia cuando muchos usuarios se conectan para bajar un mismo fichero. Cuando no existan ya más nodos con el fichero completo ("semillas" o "seeds") conectados al servidor de búsqueda, existe la posibilidad de que el fichero no pueda ser completado.

3.9.11. TRACKER (BITTORRENT)

Un tracker de BitTorrent es un servidor especial que contiene la información necesaria para que los peers (máquinas-muelle) se conecten con otros peers asistiendo la comunicación entre ellos a través del protocolo BitTorrent. Es también (y sin ninguna extensión al protocolo original) el único y principal punto de encuentro donde los clientes requieren conectarse para comunicarse entre sí y poder iniciar una descarga. Los clientes que comenzaron a descargar con anterioridad también se comunican periódicamente con el tracker para negociar la conexión con nuevos peers entrantes y para proporcionar una estadística, sin embargo, una vez realizada la recepción inicial de los datos del peer, la comunicación entre ellos puede continuar sin el tracker.

Los trackers no sólo coordinan la comunicación y distribución de datos entre los peers que tratan descargar el contenido de los torrents, también siguen de cerca las estadísticas y la información de verificación para cada torrent. Si el tracker se viene abajo y alguien intenta comenzar una descarga en un torrent, no podrá conectar con el enjambre de usuarios. Los errores del tracker son generalmente temporales, por lo que es recomendable el intentar conectar una y otra vez hasta lograrlo o en caso contrario, buscar otra fuente torrent de donde descargar el mismo contenido.

El tracker, es el único que sabe dónde se localiza cada peer dentro de un enjambre, por lo que es indispensable su disponibilidad para poder comunicarse con el resto de los usuarios, por lo menos hasta haber conectado con el enjambre.

Los trackers se dividen en dos clases, privados y publicos. La principal diferencia entre estos, es que los privados requieren que los peers sean usuarios registrados del tracker, mientras que en los tracker publicos cualquiera puede bajar. Los trackers privados generalmente guardan las estadísticas de trafico de cada usuario y utilizan un sistema de ratio que permite saber si el usuario comparte o no la información que descargo. Muchos de estos trackers suelen expulsar a los usuarios que tienen un ratio bajo, ya que al no compartir no colaboran con la red BitTorrent.

3.9.12. PODCAST

El **podcasting** consiste en crear archivos de sonido (generalmente en ogg o mp3) y distribuirlos mediante un archivo RSS de manera que permita suscribirse y usar un programa que lo descargue para que el usuario lo escuche en el momento que quiera, generalmente en un reproductor portátil.

El término *podcasting* surge como el acrónimo de las palabras *pod* y *broadcast*. Fue sugerido por primera vez entre otros términos, por **Ben Hammersley** en *The Guardian* el 12 de febrero de 2004 para describir la posibilidad de escuchar audio en reproductores portátiles. Así, el término *pod* sugiere *portable device*, es decir, reproductor portátil y *broadcast*, emisión de radio o televisión.

Inicialmente referido a las emisiones desde *audioblogs*, actualmente ya es aceptado para referirse a emisiones multimedia, de video y/o audio.

Su contenido es diverso, pero suele ser una persona hablando sobre diversos temas. Esta es la definición base. Ahora bien, puede ser ampliada de diferentes maneras. Hay podcasts sobre diversos temas, sobre todo tecnológicos. Mucha gente prefiere usar un guión y otros hablan *a capella* y de forma improvisada. Algunos parecen un programa de radio, intercalando música, mientras que otros hacen podcasts más cortos y exclusivamente con voz, igual que con los weblogs.

3.9.12. API's

El API Java es una Interface de Programación de Aplicaciones (API: por sus siglas en ingles) provista por los creadores del lenguaje

Java, y que da a los programadores un entorno de desarrollo completo así como una infraestructura.

Como el lenguaje Java es un Lenguaje Orientado a Objetos, la API de Java provee de un conjunto de clases utilitarias para efectuar toda clase de tareas necesarias dentro de un programa.

La API Java está organizada en paquetes, donde cada paquete contiene un conjunto de clases relacionadas semánticamente.

3.10. PANEL DE CONTROL (WEB HOSTING)

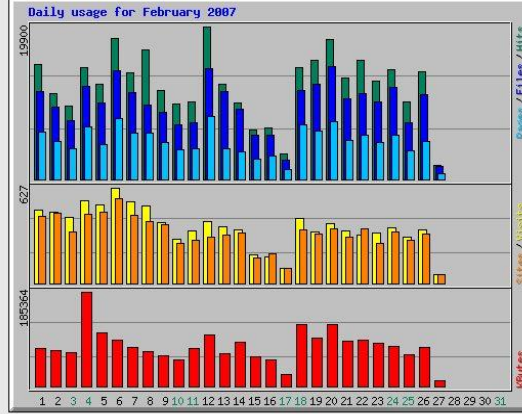
El Panel de Control en los servicios de Hosting se refiere a la interfaz que da la compañía de Hosting para el mantenimiento y monitorización del sitio hospedado.

Estas son algunas de las funciones que contienen la mayoría de los paneles:

- Estadísticas de visitas.
- Detalles sobre el bandwidth usado (banda ancha).
- Manejo de archivos.
- Configuración de la cuenta de Email.
- Manejo de bases de datos.
- Manejo de usuarios de FTP.
- Acceso a Logs del servidor.

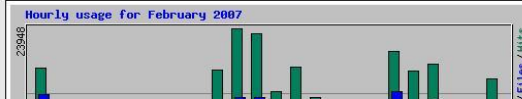
Estos son algunos ejemplos de visualización de la interfaz gráfica del “monitoreo” de los datos de tráfico controlados por el panel de control de e-limbo*:

Code 400 - Bad Request	8
Code 401 - Unauthorized	3
Code 403 - Forbidden	69
Code 404 - Not Found	4546
Code 416 - Requested Range Not Satisfiable	1



Daily Statistics for February 2007												
Day	Hits	Files	Pages	Visits	Sites	KBytes						
1	14975	4.51%	11482	4.40%	6198	4.64%	480	4.84%	439	9.28%	74334	3.49%
2	11213	3.38%	9361	3.59%	4950	3.70%	467	4.71%	458	9.68%	70648	3.31%
3	9551	2.88%	7591	2.91%	4055	3.03%	433	4.37%	340	7.19%	65790	3.09%
4	14567	4.39%	12176	4.67%	6805	5.09%	545	5.50%	452	9.55%	185364	8.69%

Daily Statistics for February 2007												
Day	Hits	Files	Pages	Visits	Sites	KBytes						
1	14975	4.51%	11482	4.40%	6198	4.64%	480	4.84%	439	9.28%	74334	3.49%
2	11213	3.38%	9361	3.59%	4950	3.70%	467	4.71%	458	9.68%	70648	3.31%
3	9551	2.88%	7591	2.91%	4055	3.03%	433	4.37%	340	7.19%	65790	3.09%
4	14567	4.39%	12176	4.67%	6805	5.09%	545	5.50%	452	9.55%	185364	8.69%
5	12357	3.72%	9998	3.83%	4508	3.37%	515	5.20%	465	9.83%	104067	4.88%
6	18392	5.54%	14205	5.45%	7943	5.94%	627	6.33%	558	11.79%	90869	4.26%
7	13883	4.18%	11257	4.32%	6057	4.53%	533	5.38%	446	9.43%	77211	3.62%
8	16829	5.07%	9691	3.72%	6020	4.51%	511	5.16%	404	8.54%	69003	3.24%
9	11616	3.50%	8768	3.36%	4777	3.58%	396	4.00%	382	8.07%	59137	2.77%
10	9836	2.96%	7146	2.74%	3791	2.84%	289	2.92%	263	5.66%	52678	2.47%
11	10121	3.05%	7378	2.83%	3962	2.97%	343	3.46%	285	6.02%	74200	3.48%
12	19900	5.99%	14479	5.55%	8144	6.09%	404	4.08%	301	6.36%	100678	4.72%
13	12417	3.74%	11472	4.40%	4054	3.03%	370	3.73%	317	6.70%	65090	3.05%
14	9987	3.01%	9179	3.52%	3652	2.73%	352	3.55%	332	7.02%	85693	4.02%
15	6395	1.93%	5753	2.21%	2615	1.96%	190	1.92%	164	3.47%	57217	2.68%
16	6724	2.02%	5779	2.22%	3035	2.27%	176	1.78%	192	4.06%	51045	2.39%
17	3321	1.00%	2539	0.97%	1289	0.96%	100	1.01%	97	2.05%	22479	1.05%
18	14595	4.40%	11619	4.46%	7143	5.35%	429	4.33%	354	7.48%	120747	5.86%
19	15471	4.66%	12407	4.76%	6289	4.71%	340	3.43%	321	6.79%	94549	4.43%
20	18229	5.49%	14624	5.61%	7525	5.83%	395	3.99%	356	7.52%	120721	5.86%
21	13185	3.97%	10456	4.01%	5067	3.79%	341	3.44%	304	6.43%	88285	4.14%
22	15567	4.69%	11220	4.30%	5746	4.30%	319	3.22%	356	7.52%	90863	4.26%
23	12751	3.84%	10024	3.84%	4799	3.59%	331	3.34%	262	5.54%	83546	3.92%
24	14315	4.31%	11982	4.60%	5819	4.35%	362	3.65%	337	7.12%	79302	3.72%
25	10052	3.03%	7416	2.84%	3703	2.77%	304	3.07%	284	6.00%	61185	2.87%
26	14001	4.22%	11025	4.23%	4950	3.70%	349	3.52%	324	6.85%	76625	3.59%
27	1807	0.54%	1725	0.66%	725	0.54%	56	0.57%	61	1.29%	10817	0.51%



Top 30 of 1248 Total URLs					
#	Hits	% Hits	KBytes	% KBytes	URL
1	97286	29.30%	140364	6.58%	/jphthumb/phpThumb.php
2	9768	2.94%	491009	23.03%	/articulo/articulo.php
3	6544	1.97%	291102	13.85%	/caja_negra/articulo.php
4	4707	1.42%	31939	1.50%	/css/global.css
5	3360	1.01%	89910	4.22%	/js/overlib.js
6	2630	0.79%	43302	2.03%	/js/menu_com.js
7	1414	0.43%	13830	0.65%	/
8	1388	0.42%	61683	2.89%	/sin/articulo.php
9	1232	0.37%	47806	2.24%	/archivo/archivo_detallada.php
10	1206	0.36%	5769	0.27%	/clases/mini.php
11	1146	0.35%	1711	0.08%	/favicon.ico
12	1078	0.32%	49135	2.30%	/caja_negra/cajanegra.php
13	1036	0.31%	81945	3.84%	/indexo.php
14	711	0.21%	20541	0.96%	/noticias/zmail/admin.php
15	685	0.21%	26620	1.25%	/seccion/seccion_detallada.php
16	659	0.20%	32232	1.51%	/residua/articulo.php
17	554	0.17%	139	0.01%	/css/enlaces.css
18	422	0.13%	167	0.01%	/css/submenu.css
19	421	0.13%	422	0.02%	/css/categoria.css
20	369	0.11%	4542	0.21%	/elimbo_2006/control/articulo/editar.php
21	343	0.10%	9896	0.46%	/categoria/categoria.php
22	337	0.10%	4119	0.19%	/noticias/admin/cuerpo.php
23	300	0.09%	12241	0.57%	/sin/sin.php
24	287	0.09%	5702	0.27%	/traductor/imp_articulo.php
25	286	0.09%	36	0.00%	/elimbo_2006/control/includes/blank.htm
26	283	0.09%	6412	0.30%	/traductor/translate.php
27	280	0.08%	10622	0.50%	/noticias/admin/editnews.php
28	264	0.08%	17095	0.80%	/processing/portada01/apple/portada01.jar
29	255	0.08%	9149	0.43%	/elimbo_2006/control/articulo/editar1.php
30	253	0.08%	4947	0.23%	/articulo/imp_articulo.php

Top 10 of 1248 Total URLs By KBytes					
#	Hits	% Hits	KBytes	% KBytes	URL
1	97286	29.30%	140364	6.58%	/jphthumb/phpThumb.php
2	9768	2.94%	491009	23.03%	/articulo/articulo.php
3	6544	1.97%	291102	13.85%	/caja_negra/articulo.php
4	4707	1.42%	31939	1.50%	/css/global.css
5	3360	1.01%	89910	4.22%	/js/overlib.js
6	2630	0.79%	43302	2.03%	/js/menu_com.js
7	1414	0.43%	13830	0.65%	/
8	1388	0.42%	61683	2.89%	/sin/articulo.php
9	1232	0.37%	47806	2.24%	/archivo/archivo_detallada.php
10	1206	0.36%	5769	0.27%	/clases/mini.php

Top 15 of 518 Total User Agents		
#	Hits	User Agent
1	45479	Mozilla/5.0 (Windows; U; Windows NT 5.1; es-ES; rv:1.8.1.1) G
2	44488	Mozilla/4.0 (compatible; MSIE 6.0; Windows NT 5.1; SV1; .NET
3	24094	Mozilla/4.0 (compatible; MSIE 6.0; Windows NT 5.1; SV1)
4	18819	Mozilla/4.0 (compatible; MSIE 7.0; Windows NT 5.1; .NET CLR 1
5	18583	Mozilla/5.0 (X11; U; Linux i686; en-US; rv:1.8.0.9) Gecko/200
6	18007	Mozilla/5.0 (Macintosh; U; PPC Mac OS X Mach-O; es-ES; rv:1.8
7	13619	Mozilla/4.0 (compatible; MSIE 6.0; Windows NT 5.1)
8	9087	Mozilla/4.0 (compatible; MSIE 7.0; Windows NT 5.1)
9	7388	Mozilla/5.0 (compatible; Googlebot/2.1; +http://www.google.co
10	7149	Mozilla/5.0 (Macintosh; U; PPC Mac OS X; es) AppleWebKit/418.
11	6571	Mozilla/5.0 (Windows; U; Windows NT 5.1; es-ES; rv:1.8.0.9) G
12	6302	Mozilla/4.0 (compatible; MSIE 6.0; Windows NT 5.0)
13	6061	Mozilla/4.0 (compatible; MSIE 6.0; Windows NT 5.0; .NET CLR 1
14	5204	Gigabot
15	5190	Mozilla/5.0 (compatible; Yahoo! Slurp; http://help.yahoo.com/

Country/Category	Percentage
Network	53%
Unresolved/Unknown	15%
US Commercial	14%
Spain	6%
Mexico	2%
Colombia	1%
US Educational	1%
Argentina	1%
Italy	1%
Other	0%

3.11. BASES DE DATOS

Una base o banco de datos es un conjunto de datos que pertenecen

al mismo contexto almacenados sistemáticamente para su posterior uso. En este sentido, una biblioteca puede considerarse una base de datos compuesta en su mayoría por documentos y textos impresos en papel e indexados para su consulta.

En la actualidad, y gracias al desarrollo tecnológico de campos como la informática y la electrónica, la mayoría de las bases de datos tienen formato electrónico, que ofrece un amplio rango de soluciones al problema de almacenar datos.

En informática existen los sistemas gestores de bases de datos (SGBD), que permiten almacenar y posteriormente acceder a los datos de forma rápida y estructurada. Las propiedades de los sistemas gestores de bases de datos se estudian en informática.

Aunque las bases de datos pueden contener muchos tipos de datos, algunos de ellos se encuentran protegidos por las leyes de varios países. Por ejemplo en España, los datos personales se encuentran protegidos por la Ley Orgánica de Protección de Datos de Carácter Personal (LOPD)

3.12. EL DISEÑO WEB DE E-LIMBO*

El diseño web es una actividad que consiste en la planificación, diseño e implementación de sitios web y páginas web. No es simplemente una aplicación del diseño convencional sobre Internet ya que requiere tener en cuenta cuestiones tales como navegabilidad, interactividad, usabilidad, arquitectura de la información y la interacción de medios como el audio, texto, imagen y vídeo.

El diseño no es sólo una faceta visual, es además la comunicación textual (contenidos) existente en Internet, esto obliga a pensar una mejor estructuración de los mismos en este soporte. La unión de un buen diseño con una jerarquía bien elaborada de contenidos aumenta la eficiencia de la web como canal de comunicación e intercambio de datos, que brinda posibilidades como el contacto directo entre el productor y el consumidor de contenidos, característica destacable del medio internet.

A lo largo del presente proyecto he desarrollado, definido, analizado y presentado los diversos factores conceptuales, referenciales y

sociales, además de constructivos y tecnológicos relacionados con el proyecto e-limbo*.

Terminaré este último capítulo de la presentación mostrando en este apartado final referido al diseño web cual es la imagen y la distribución de contenidos de e-limbo*

Parte de las secciones de e-limbo* están dedicadas a Samuel Beckett.

Secciones como Residua, Sin, Sedimento y Detritus están denominadas en relación a obras homónimas del autor irlandés.

Otras secciones se nombran en tanto que su área natural de conocimiento o interés, o bien como homenaje fetichista a algunas producciones estéticas.

El diseño del anagrama está desenfocado, tratando de enunciar su afinidad con el término que indica e ilustra.

El logotipo es un ser asexuado (género humano) desatribuido. Este avatar está situado dentro de una bolsa amniótica.

Todo el diseño del site es de tonos claros y / o rosáceos (un pequeño homenaje a la carne más plástica) y el color de marca es un ocre que simula dorado (cierto misticismo... espiritualidad)

"Caja Negra

Música



- ▶ [Honey Bunny * Vincent Gallo](#)
- ▶ [Animal Collective * People](#)
- ▶ [John Fahey * Sea Changes And Coelacanths](#)
- ▶ [Robert Henke: Layering Buddha](#)
- ▶ [The Fall: The Wonderful and Frightening World of Mark E Smith](#)
- ▶ [Alva Noto en concierto y pista](#)
- ▶ [Enderrock](#)
- ▶ [New York Doll](#)
- ▶ [Stoned](#)
- ▶ [Stephen Colbert vence a los Decemberists](#)

Cámara Oscura



Club Zodiaco

[Horóscopo \[J.G.Ballard \]](#)

Arte

[To be or not to be](#)

Podcast

[Sonido & Música](#)

Ajedrez en el limbo

[por el Turco](#)

[Secciones](#)

"Caja Negra

Literatura * Ensayo



- ▶ [Jacques Derrida * Leer lo ilegible](#)
- ▶ [Entrevista * Peter Sloterdijk](#)
- ▶ [El manifiesto Neoyorkino y las gentes que lo abrazaron](#)
- ▶ [Siegfried Kracauer * Estética sin Territorio](#)
- ▶ [UbuWeb Featured Resources February 2007 Selected by Charles Bernstein](#)
- ▶ [The Waste Land by T.S. Eliot](#)
- ▶ [La historia del buen viejo y la bella muchacha * Italo Svevo](#)
- ▶ [La mujer zurda * Peter Handke](#)
- ▶ [El ayudante * Robert Walser](#)
- ▶ [Hypertext 3.0: Critical Theory and NewMedia in an Era of Globalization](#)
- ▶ [La mejor serie de TV](#)

Cámara Oscura



Club Zodiaco

[Horóscopo \[J.G.Ballard \]](#)

Arte

[To be or not to be](#)

Podcast

[Sonido & Música](#)

Ajedrez en el limbo

[por el Turco](#)

[Secciones](#)

* "Caja Negra

" Index con todos lo torrentes y descargadas enlazadas desde e-limbo"



TRANSLATE

e-limbo* 22-02-07

A fin de organizar parte del material que enlazamos desde e-limbo*, y que ponemos a vuestra disposición con todo el amor del mundo, hemos comenzado a organizar un pseudo index que puede ser de cierta utilidad. Saluditos ;-)

43 torrentes & otros codefactos [de momento... el resto están repartidos por e-limbo*]

El número se irá incrementando a medida que encontramos todos los enlaces.

La RIAA y la MPAA tienen la costumbre de crear archivos descargables trampa para ir haciendo...

Cámara Oscura

✪

Club Zodiaco
[Horóscopo \[J.G.Ballard \]](#)
Arte
[To be or not to be](#)
Podcast
[Sonido & Música](#)

Ajerez en el limbo

* "Contacta

e-limbo* version 2.0 / **Gracias por Tú Opinión**

Transformarse o morir. Todo cambia... para mejor?
Eso deseamos en e-limbo*, limbo electrónico para todos y de todos.
Nuestros primeros objetivos se han cumplido: construir el site, crear una base de colaboradores y artículos suficiente, y crecer en usuarios y paginas vistas.

Ahora queremos lograr establecer un contacto con usuarios, colaboradores y visitantes ocasionales más fluido e interactivo.
Es por esto que hemos iniciado una transformación del site, conservando lo que consideramos mejor, arreglando parches y desarrollando nuevos servicios y contenidos.

Sería fantástico si os animaseis a enviarnos vuestros comentarios y sugerencias.

Somos conscientes de lo mucho que debemos y podemos mejorar.
Vuestra ayuda será un aliciente y una sorpresa inesperada... Oops.

El formulario para enviar vuestro feedback lo tenéis más abajo.

Gracias mil y una.

Un saludo desde el limbo*.

LIMBO Etimología: del latín "limbus", borde de una vestido. En el contexto religioso, el limbo se refiere a un estado vida después de la muerte que no es ni cielo ni infierno.

El Limbo es una especialidad teológica, jamás he sido considerado destino dentro de lo...

Cámara Oscura

✪

Club Zodiaco
[Horóscopo \[J.G.Ballard \]](#)
Arte
[To be or not to be](#)
Podcast
[Sonido & Música](#)

Ajerez en el limbo
[por el Turco](#)
Secciones

Aquí se muestran parte de los diseños que se están desarrollando para la nueva versión de e-limbo*, en este caso bajo WEB 2.0

e-zine de información y análisis de modos de vida actual **e-limbo** 

HOME | MI LIMBO | MULTIMEDIA | NOVEDADES | MÁS LEIDOS | ESPECIALES | UNDERGND | LOG IN | REGISTRO

Wed, 28 Feb 2007 / Sesión no Iniciada

ACTUALIDAD
Pasatiempos
AJEDREZ
El testimonio del Turco
Lecturas desde Estambul
Varia
CAJA NEGRA
Arte
Blogscope
Ciencia
Cine
Comic
D3COD3
Diseño * Arquitectura
El 5º elemento
Internet ?
Literatura * Ensayo
Música
Negocios
Nez
Perlas
PODCAST
Publicidad
Realidad Aumentada
Torrentes (the fountain)
TV
CAMARA
CULTURA
Espejo

_INFORMACIÓN DESTACADA

Espías como nosotros
La Petite Claudine
Hasta hace poco, cuando conocía a alguien interesante, me entregaba furiosamente a mi afición favorita: escribir.

Factory Blah
La Petite Claudine
Pobre Eddie. La película de George Hickenlooper tiene la ambición, la calidad y la profundidad de Dirty Dancing 2.

La Red ya es transparente
Suggested by: Terry & The Pirates
La lección del software libre es contundente y ha calado en instituciones hasta hace poco inimaginables.

Si no te conectas es por que no quieres...



Las pseudociencias son como las pesadillas
La Petite Claudine
Ejemplos: alquimia, astrología, caracterología, comunismo científico, creacionismo científico, grafología, ovniología, parapsicología y psicoanálisis.

John Fahey * Sea Changes And Coelacanth
José Manuel Costa
Incluso en la era de lo digital, no caben mayores dudas sobre que la guitarra acústica, en sus casi infinitas formas y

_SERVICIOS



_MI LIMBO >
esto es descripción

_CLUB ZODIACO >
xxx


_BLOGS >
ccc

_COMUNIDAD >
ddd ddd

_MULTIMEDIA >
aaa aaa

_DESCARGAS >
hhh hhh

_PUBLICIDAD

e-zine de información y análisis de modos de vida actual **e-limbo** 

HOME | MI LIMBO | MULTIMEDIA | NOVEDADES | MÁS LEIDOS | ESPECIALES | UNDERGND | LOG IN | REGISTRO


Wed, 28 Feb 2007 / Sesión no Iniciada

ACTUALIDAD | AJEDREZ | CAJA NEGRA | CAMARA | CULTURA | ECONOMÍA | EDITORIAL | LÚCIDA | PLACER | POLÍTICA | RESIDUA | SIN | SOCIEDAD | TECNOLOGÍA | WABI SABI


ARTE | BLOGSCOPE | CIENCIA | CINE | COMIC | D3COD3 | DISEÑO * ARQUITECTURA | EL 5º ELEMENTO | INTERNET ? | LITERATURA * ENSAYO | MÚSICA | NEGOCIOS | NEZ | PERLAS | PODCAST | PUBLICIDAD | REALIDAD AUMENTADA | TORRENTES (THE FOUNTAIN) | TV

_CAJA NEGRA


Música

 John Fahey * Sea Changes And Coelacanth
Robert Henke: Layering Buddha
The Fall: The Wonderful and Frightening World of Mark E Smith
Alva Noto en concierto y pista
Enderock **+ 206**


Literatura * Ensayo

 UbuWeb Featured Resources February 2007 Selected by Charles Bernstein
The Waste Land by T.S. Eliot
La historia del buen viejo y la bella muchacha * Italo Svevo
La mujer zurda * Peter Handke
El ayudante * Robert Walser **+ 152**


Arte

 El profeta de la nueva melancolía
People Like Us & Ergo Phizmiz - Bootal
Del lápiz al píxel * Fantasmagoría. Dibujo en movimiento
Transforming e-waste into art
Hacer cantera **+ 331**

Cine

 Factory Blah
Primer* The movie... the file... the download...
This film is not yet rated
Hickman Wolcott: Rise of Love & Death **+ 119**

_SERVICIOS



_MI LIMBO >
esto es descripción

_CLUB ZODIACO >
xxx

_BLOGS >
ccc


_COMUNIDAD >
ddd ddd

_MULTIMEDIA >
aaa aaa

_DESCARGAS >
hhh hhh

_PUBLICIDAD

<p>_MÚSICA</p> <p>John Fahey * Sea Changes And Coelacanth José Manuel Costa</p>  <p>Incluso en la era de lo digital, no caben mayores dudas sobre que la guitarra acústica, en sus casi infinitas formas y nombres, es uno de los grandes instrumentos musicales inventados por la humanidad. Y uno de los más populares.</p>	<p>_MÁS ARTICULOS</p> <p>New York Doll greyldodge.org</p>  <p>Watching the mild-mannered, seemingly befuddled Arthur Kane sitting quietly in the back of a Los Angeles municipal bus, it is impossible to imagine that this 55-year-old librarian was once among the most influential figures in rock history.</p> <p>Stoned greyldodge.org Stoned is directed by British</p>	<p>_HISTORICO_MÚSICA</p> <p>Coelacanth</p> <p>28-01-07 Robert Henke: Layering Buddha 30-01-07 The Fall: The Wonderful and Frightening World of Mark E Smith 23-01-07 Alva Noto en concierto y pista 23-01-07 Enderrock 18-01-07 New York Doll 25-02-07 Stoned 17-01-07 Stephen Colbert vence a los Decembristas 24-01-07 Black Devil Disco Club, 28 later. 24-02-07 Tod Dockstader * Aerial 12-01-07 Moondog * Viking of Sixth Avenue 05-01-07 Agitación extrema 04-01-07 Roaratorio: An Irish Circus on Finnegans Wake By John Cage 03-01-07 20.000 videos musicales 01-01-07 El sonido de lo anónimo 24-12-06 Lithops * Mound Magnet 19-12-06 The Kings 17-12-06 Se movió el 2006??? 14-12-06 Joanna Newsom 08-12-06 My love is gonna come to me 03-12-06 4 American Composers * Directed by Peter Greenaway 02-12-06 Music Overheard 02-12-06 Tweedles I 02-12-06 Kanodino Rav</p>
---	--	--

<p>John Fahey * Sea Changes And Coelacanth 28-02-07 José Manuel Costa</p>  <p>Incluso en la era de lo digital, no caben mayores dudas sobre que la guitarra acústica, en sus casi infinitas formas y nombres, es uno de los grandes instrumentos musicales inventados por la humanidad. Y uno de los más populares.</p> <p>John Fahey Sea Changes And Coelacanth - A Young Person's Guide To John Fahey Table of the elements Guitarra</p> <p>Sin embargo, una parte sustancial de los músicos que ayudaron a cambiar, a ampliar y a actualizar la paleta de ese instrumento durante el siglo XX, han padecido los olvidos más penosos y solo nos alcanzan gracias a rescates míticos o a reediciones voluntaristas de algún fan visionario.</p> <p>Es el caso de John Fahey ((Febrero 1939 – Febrero 2001), una de esas figuras clave que corrió el riesgo de abandonar la música en 1990, enfermo, arruinado e ignorado, tras haber sido uno de los grandes maestros del instrumento y uno de los pocos en reunir la extrañeza del folk americano con búsquedas que habitualmente se calificarían como vanguardistas. No es que en su primera época de esplendor, los años 60, Fahey fuera un personaje especialmente popular, pero su influencia fue indudable en establecer la guitarra folk americana como un instrumento solista y como una base sobre la que alcanzar nuevas perspectivas trascendiendo lo tradicional. Además de fundar el sello Takoma, en el que sacarían sus primeros discos gente como Robbie Basho o el más popular Leo Kottke, Fahey era un gran musicólogo (y escritor) y trabajos como su tesis doctoral <i>A textual and musicological analysis of the repertoire of Charley Patton (early bluesman american)</i> nacieron a</p>	<p>28-02-07 John Fahey * Sea Changes And Coelacanth 28-01-07 Robert Henke: Layering Buddha 30-01-07 The Fall: The Wonderful and Frightening World of Mark E Smith 23-01-07 Alva Noto en concierto y pista 23-01-07 Enderrock 18-01-07 New York Doll 25-02-07 Stoned 17-01-07 Stephen Colbert vence a los Decembristas 24-01-07 Black Devil Disco Club, 28 later. 24-02-07 Tod Dockstader * Aerial 12-01-07 Moondog * Viking of Sixth Avenue 05-01-07 Agitación extrema 04-01-07 Roaratorio: An Irish Circus on Finnegans Wake By John Cage 03-01-07 20.000 videos musicales 01-01-07 El sonido de lo anónimo 24-12-06 Lithops * Mound Magnet 19-12-06 The Kings 17-12-06 Se movió el 2006??? 14-12-06 Joanna Newsom 08-12-06 My love is gonna come to me 03-12-06 4 American Composers * Directed by Peter Greenaway 02-12-06 Music Overheard 02-12-06 Tweedles I</p> <p>_ORBITAL_MÚSICA</p> <table border="1"> <tr> <td>MÁS LEIDOS</td> <td>NOVEDADES</td> <td>ESPECIALES</td> <td>ENLACES</td> </tr> </table> <p>28-02-07 John Fahey * Sea Changes And Coelacanth 24-02-07 El Esplendor de la Tortuga 24-07-06 The Syd Barrett documentary 'Crazy Diamond' 27-06-06 MSTRKRFT: Superdiscobukkake 22-07-06 Agradable sorpresa 21-07-06 Goodbye Crazy Diamond 28-06-06 Arthur Russell * First Thought 07-06-06 Sonic Youth - Live in Paris 2006 17-11-06 Paris 1919 * John Cale 05-06-06 Neil Young * 1989-12-10 Amsterdam 28-02-06 Edan / The beauty and the beat / José Manuel Costa 10-06-06 M.I.A. - Arular 02-04-06 Saturday night... * Cock Rock Disco 26-10-06 Bloc Party - Live at Splendor in the Grass</p>	MÁS LEIDOS	NOVEDADES	ESPECIALES	ENLACES
MÁS LEIDOS	NOVEDADES	ESPECIALES	ENLACES		

Este es un resumen de parte de las tecnologías, aplicaciones y

componentes implicados en la materialización de e-limbo*. Máquinas procesando líneas de código e instrucciones; lenguajes que se engranan para dotar de funcionalidades cada vez mayores al WWW e imbricando redes con redes. Generando, parafraseando a Jacques Lacan, “la cosa” (das ding) y “cualquiercosa” (quelquechose), ... la blogocosa, que es lo que viene a ser, estadísticamente, la WEB 2.0 y ese otro concepto que es la Inteligencia Colectiva todos a una.

Las definiciones contenidas en este apartado proceden en parte de la enciclopedia colectiva WIKIPEDIA, de la que soy editor registrado desde hace dos años. He contribuido con múltiples aportaciones a diferentes términos y definiciones de dicha enciclopedia on-line (WEB 2.0)

CONCLUSIONES

Si tomamos en consideración que el arte es uno de los ámbitos en los cuales mejor se muestran, e incluso predicen, los cambios culturales de una sociedad, estamos en disposición de afirmar que el siglo XX y los albores del siglo XXI han supuesto una transformación radical de la sociedad en muchas de sus facetas, e incluso en algunos aspectos fundamentales y esenciales de su constitución.

Esta transformación radical que tiene su origen en las tensiones y necesidades económicas, políticas y culturales de la civilización occidental, ha sido anunciada a través de mecanismos sutiles que vinculaban a los diferentes sectores en un oligoelemento extraño y diferente que es arte en todas sus formas y expresiones.

Es un rasgo evolutivo de la civilización vehicular sus tensiones, ilusiones, frustraciones e inquietudes en el cuerpo del arte. También ha sido, y es en buena medida, la herramienta para convocar ánimos y modificar actitudes. El arte no ha sido nunca ornamento, no en sus modos más intensos y eficientes, de una sociedad satisfecha y plena de si misma. El arte siempre ha marcado un momento de deseo e insatisfacción no cumplido que ha movilizadado todas sus capacidades en pos de un algo otro irresoluble e inalcanzable.

El arte ha reflexionado con intensidad acerca de cuestiones pretendidamente externas a él y ha establecido modalidades de reflexión estética en constante feedback con su entorno en un sentido amplio.

Todos los cambios que la sociedad ha experimentado, y las diferentes soluciones o modelos de relación que se han planteado han marcado el devenir del arte. El arte no es indiferente a su sociedad, tampoco es reflejo de la misma. El arte es sociedad.

La evidente transformación de los medios de producción y de comunicación, en intensa Interrelación, así como un estado del arte de la tecnología en progresión de carácter exponencial, han

afectado en profundidad todas las definiciones, nociones y atributos particulares del arte en las décadas finales del siglo XX y en lo que llevamos transcurrido de siglo XXI.

Es por todo esto, movimientos y revoluciones silenciosas de gran calado, que deberíamos considerar, con la llegada de la cultura digital, última superación de un límite que aún mantenía los ámbitos de la civilización intermediados e ínter producidos, es decir, en manos de los grupos de poder y gestión que orientaban los medios y la producción en base a sus intereses y por tanto, al mantenimiento de una espectacularización creciente de la realidad y a una alineación de la sociedad, que se han liberado una serie de fuerzas productivas nuevas que se inscriben en la desmaterialización de los bienes de consumo, entre ellos el arte, y en la hiperdifusión de la cultura y las herramientas de conocimiento, entre ellas el arte.

En el momento histórico que vivimos, podríamos llamarlo poshistórico, la perspectiva es sustituida por la inmediatez y multiplicidad de los acontecimientos, intereses y fuerzas, vinculados a los mismos. Es un momento de extrema complejidad e infinitas expectativas.

Estamos ante el fin de muchas cosas tal y como las habíamos conocido hasta hoy, personas (algunas volverán en su forma de yo otro clonado en un nuevo advenimiento de la humanidad, o en su yo otro virtual residente en un paquete de software auto ejecutable), relaciones, producción, arte... y la vida misma en definitiva.

El proyecto e-limbo*, en tanto que caso práctico de investigación, trata de participar de esta transmaterialización del arte, de la obra artística y del sentido de la misma en estos tiempos de hipercomunicación e intangibilidad de los bienes de consumo. La obra de arte es dispersada a través de múltiples interconexiones de hechos, comunicaciones, reflexiones, horas de acceso, servidores conectados, archivos abiertos y cerrados... lenguajes interrelacionados, ideas en movimiento, trabajo en equipo, compartición de bienes culturales y desaparición progresiva del autor único y trascendental.

Remarcare aquí, pues es el sentido de este trabajo de investigación, que el arte es heraldo de esta nueva

circunstancia.

El arte no puede escapar a su condición de habitante de entre tiempos y entre espacios; de fisuras y resquicios; de estar siempre en una situación de falta y de vacío, y de ser siempre lo que está y no es.

El fin último del arte es dejar de estar para ser al fin.
No veamos imágenes donde no las hay.

BIBLIOGRAFÍA

Albera, F., «Destruction de la forme et transparence au cinéma et dans les arts plastiques», en *Les Cahiers du Musée National d'Art Moderne. N° 48*. Ed. Georges Pompidou, París, 1994.

Aranowitz, S., Martinsons, B., y Menser, M., comps., *Tecnociencia y cibercultura. La interrelación entre cultura, tecnología y ciencia*, Barcelona, Paidós. 1998

Artaud, A., *El cine*. Ed. Alianza, Madrid, 1993.

Augé, M., *Los no lugares. Espacios del anonimato*, Ed. Gedisa, Barcelona, 1993

Baigorri, L., *El Video y Las Vanguardias Históricas*. Ed. Universitat de Barcelona, 1997.

Barthes, R., *La cámara lucida. Nota sobre la Fotografía*. Gustavo Gili. Barcelona, 1980

—, *El grado cero de la escritura*, Buenos Aires, SXXI, 1975.

—, *Lo obvio y lo obtuso: imágenes, gestos, voces*. Ed. Paidós, Barcelona, 1992.

—, «El mensaje fotográfico», en *La Semiología*. Ed. Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1972.

Baudrillard, J., *Pantalla total*. Ed. Anagrama, Barcelona 2000.

Baym, N.K., “The Emergence of Community in Computer-Mediated Communication”, en Jones (ed.) *Cybersociety. Computer-Mediated Communication and Community*, Thousand Oaks (CA) SAGE, 1995

Baym, N.K., “The Emergence of On-line Community, en

Cybersociety 2.0, Steven Jones Editor, Sage Publications, California, 1998

Beckett, S., *Film*. Ed. Tusquet, Barcelona, 1985.

—, *L'image*. Ed. Minuit, París, 1988.

—, *Sin, seguido de El Despoblador*. Ed. Tusquets, Barcelona, 1972.

—, *Pavesas*. Ed. Tusquets, Barcelona, 1987.

Benjamín, W., “Sobre el lenguaje en general y sobre el lenguaje de los hombres” en *Angelus Novus*, Editorial Sur, Barcelona, 1971.

—, “La tarea del traductor”, en *Angelus Novus*, Editorial Sur, Barcelona, 1971

—, “La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica”, en *Discursos interrumpidos* Ed. Taurus, Madrid, 1973.

—, “El autor como productor” en *Iluminaciones III*, Ed. Taurus, Madrid, 1975.

—, *El libro de los pasajes*. Madrid: Akal, 2005.

Bergson, H., *El pensamiento y lo moviente*. Ed. Austral. Madrid 1976

—, *La evolución creadora*, Ed. Planeta-Agostini, Barcelona, 1985.

—, *Memoria y vida*. Textos escogidos por G. Deleuze, Ed. Alianza, Madrid, 1987.

—, *Introducción a la metafísica. La risa*. Ed. Porrúa, México. 1986.

Berger, J., *Mirar*. Ed. Blume, Madrid, 1987.

—, *Modos de ver*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1980.

Blanco, R. J., “Sobre sujetos virtuales y mundos digitales: el caso de las comunidades virtuales”, en *Política y Sociedad* n.30, “La des/reconstrucción del agente social”, Madrid, 1999.

Blanchot, M., *El diálogo inconcluso*, Monte Ávila, Caracas, 1976.

—, *El espacio literario*, Paidós, Barcelona, 1992.

—, *El libro que vendrá*, Monte Ávila, Caracas, 1992.

—, *La ausencia del libro/Nietzsche y la escritura fragmentaria*, Ed. Caldén, Argentina, 1973.

—, *La risa de los dioses*, Ed. Taurus, Madrid, 1976.

—, *Falsos pasos*, Ed. Pre-textos, Valencia, 1977.

Bonet, E., *En torno al vídeo*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1980.

Brecht, B. "Sobre el realismo", en *El compromiso en literatura y arte*. Barcelona: Península. 1984

Brooks, C.H., Montanez, N., *Data mining classification: Improved annotation of the blogosphere via autotagging and hierarchical clustering*. Proceedings of the 15th international conference on World Wide. ACM Press, May 2006.

Bruggen, V, C., *Bruce Nauman*. Ed. Rizzoli, New York, 1988.

Burch, N., *El tragaluz del infinito*. Ed. Cátedra, Madrid, 1987.

—, *Praxis du cinema*. Ed. Fundamentos, Madrid, 1986.

Burgin, V., «Espacio perverso», en *Revista de Occidente*, Madrid. Nº127.

In Different Spaces: Places and Memory in Visual Culture, Ed. Berkeley & Los Angeles (USA), University of California Press, 1996.

Castells, M., *La Galaxia Internet*. Ed. Areté, Barcelona 2001

—, *La sociedad red. La era de la información vol. I*. Alianza, Madrid, 1996

—, *El poder de la identidad. La era de la información vol. II*. Alianza, Madrid, 1997

—, *Fin de milenio. La era de la información vol. III*. Alianza, Madrid, 1999.

Crary, J., *Techniques of the observer*. Ed. MIT Press, Cambridge, 1990

Critical art ensemble, "Plagio utópico e hipertextualidad en la cultura electrónica", en: *El Paseante. La revolución digital y sus dilemas*, Madrid, núm. 27-28, pp. 35-43, 1998.

Clerc, J.R., *Fotografía, teoría y práctica*. Ed. Omega, Barcelona, 1975.

Cocteau, J., «Vanguardia y fotografía (Seis textos críticos)», en *Revista de Occidente*, Madrid. Nº127.

Company, J.M., *El trazo de la letra en la imagen*. Ed. Cátedra,

Madrid, 1987.

—, «De la letra a la imagen», en *Las imágenes y las palabras (Arte y literatura)* Ed. IVAJ, Valencia, 1992.

Da Vinci, Leonardo. *Tratado de la pintura*. Ed. Akal, Madrid, 1993.

Debord, G., *La Sociedad del espectáculo*, Ed. Pretextos, Valencia, 1999. [versión on-line <http://sindominio.net/ash/espect.htm>]

Deleuze, G., *Lógica del sentido*, Ed. Barral, Barcelona, 1976.

—, *La imagen-movimiento*, Ed. Paidós, Barcelona, 1984.

—, *La imagen-tiempo*, Ed. Paidós, Barcelona, 1984.

—, *Foucault*, Ed. Paidós, Barcelona, 1987.

—, *Diferencia y repetición*, Ed. Júcar, Madrid, 1988.

—, *El pliegue*, Ed. Paidós, Barcelona, 1989.

—, *El bergsonismo*. Ed. Cátedra, Madrid, 1987.

—, *Conversaciones*. Ed. Paidós, Barcelona, 1995.

Deleuze, G. y Guattari, F., *Mil mesetas*, Ed. Paidós, Barcelona, 1994.

Derrida J., *La escritura y la diferencia*. Ed. Anthropos, Barcelona, 1989.

—, *La voz y el fenómeno*. Ed. Pre-textos, Valencia, 1985.

Dertouzos, M. L., y Moses, J. C., *The Computer age: a twenty-year view*, MIT Press, Cambridge, Mass, 1979.

Dery, Mark, *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo*, Ediciones Siruela, Madrid, 1998.

Drucker, P. F., *The age of discontinuity: guidelines to our changing society*, Harper & Row, New York. 1969.

Duchamp, M., *Escritos. Duchamp du signe*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1975.

Etant donnés: 1º La chute d'eau. 2º Le gaz d'éclairage... Ed. Philadelphia Museum of Art, 1987.

—, *Notas*. Ed. Tecnos, Madrid, 1989.

Echevarría, J., *Los Señores del aire: Telépolis y el tercer entorno*, Destino, Barcelona, 1999.

—, *Un mundo virtual*, Delbolsillo, Barcelona, 2000

—, *Arte, cuerpo, tecnología*, Ediciones Universidad de Salamanca, 2003.

—, *Telépolis*, Destino, Barcelona, 1994.

Enzensberger, S., *Elementos para una teoría de los medios de comunicación*. Ed. Anagrama, Barcelona, 1972.

Foucault, M., *Las palabras y las cosas*. Ed. Siglo XXI, México, 1988.

—, *Nietzsche, la genealogía, la historia*. Ed. Pre-textos, Valencia, 1988.

—, *El pensamiento del afuera*. Ed. Pre-textos, Valencia, 1989.

—, *Tecnologías del yo*. ed. paidós, barcelona, 1991.

García Bacca, J. D., *Infinito, transfinito, finito*. Ed. Anthropos, Barcelona, 1987.

—, *Elogio de la técnica*. Ed. Anthropos, Barcelona, 1987.

—, *De magia a técnica*. Ed. Anthropos, Barcelona, 1989.

—, *Necesidad y azar*. Ed. Anthropos, Barcelona, 1985.

Giannetti, C., *Estética Digital – Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología* ACC L'Angelot, Barcelona, 2002.

Habermas, J., *The Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry Into a Category of Bourgeois Society*, MIT Press, Cambridge, 1989

—, *Ciencia y técnica como "ideología"*, Editorial Tecnos, Madrid, 1986.

—, *Historia y crítica de la opinión pública: la transformación estructural de la vida pública*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2002.

Graham, D., *Ma position. Écrits sur mes oeuvres*. Ed. Le Nouveau Musée/Institut, Villeurbanne, 1992.

—, *Rock my religion. Writing and art projects 1965-1990*. Ed. Brian Wallis, Massachusetts, 1993.

Handke, P., *Poema a la duración*. Ed. Lumen, 1991.

Horan, T. A., 2000, *Digital places: building our city of bits*, ULI-the Urban Land Institute, Washington, D.C.

Heidegger, M., *El ser y el tiempo*. Ed. fondo de Cultura Económica. Madrid 1982.

—, “La pregunta por a técnica”, en *Conferencias y artículos*, Ediciones del Serbal, Barcelona, 1994.

—, “El origen de la obra de arte” en *Caminos de bosque*, Madrid, Alianza, 1996.

—, *Arte y poesía*, Ed. Fondo de Cultura Económico, México, 1985.

—, *El ser y el tiempo*, Ed. Fondo de Cultura Económico, Madrid, 1989.

—, *Serenidad*, Ed. del Serbal, Barcelona, 1989.

Jones, S.G., “Information, Internet and Community: Notes toward an Understanding of Community in the Information Age”, en *Cybersociety 2.0*, Steven G. Jones Editor, Sage Publications, California, 1998.

Krauss, R., «La escultura en el campo expandido», en *La postmodernidad*. Ed. Kairós, Barcelona, 1986.

Kerckhove, Derrick de, *Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web*, Barcelona, Gedisa, 1999.

—, *La piel de la cultura. Investigando la nueva realidad electrónica*, Barcelona, Gedisa. 1999.

—, “Inteligencias conectivas”, en: *Revista de Occidente*, Madrid, pp. 32-34, 1998.

Krikorian, R. C., *Internet 0*, Thesis S.M. --Massachusetts Institute of Technology School of Architecture and Planning Program in Media Arts and Sciences, Cambridge, Mass. 2004.

Landow, George P., *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*, Barcelona, Paidós. 1995.

Lewis, D., *What is web 2.0? Crossroads*, Volume 13 Issue 1. ACM Press, September 2006

—, “La Pantalla Ubicua, comunicación en la sociedad digital”, Ed. Cíccus La crujía, Buenos Aires, 1999.

Lovink, Geert, “La importancia de ser un medio”, en: *El Paseante. La revolución digital y sus dilemas*, Madrid, num. 27-28, pp. 32-33, 1998.

—, *Fibra oscura: rastreando la cultura crítica de Internet*. Ed. Tecnos:Alianza, Madrid, 2004.

Ludlow, P., 2001, *Crypto anarchy, cyberstates, and pirate utopias*, MIT Press, Cambridge, Mass.

Lunenfeld, P. (ed.): *The digital dialectics: new essays on new media*. MIT press, 1988.

Mackinnon, R.C., “Searching for the Leviathan in Usenet”, en Jones (ed.) *Cybersociety. Computer-Mediated Communication and Community*, Thousand Oaks (CA) SAGE, 1995.

McLuhan, M., *Understanding Media: The Extensions of Man* Gingko Press, California, 1964.

—, *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*, Paidós, Barcelona, 1996.

—, McLuhan, E., y otros., *McLuhan : escritos esenciales*, Paidós, Barcelona, 1998.

—, Quentin, F., y otros., *El medio es el masaje*, Paidós, Barcelona, 1992.

Maldonado, T., 1998, *Crítica de la razón informática*, Paidós, Barcelona.

Malevitch, K., *El nuevo realismo plástico*. Ed. Alberto Corazón, Madrid, 1975.

Manovich, L., *Engineering Vision. From constructivism to the computer*. Univ. Texas Press, 1999.
—, *El lenguaje de los Nuevos Medios*. Ed. Paidós, Barcelona, 2005.

Marlow, C., Naaman, M., Boyd, D., Davis, M., *Social networks, networking & virtual communities: HT06, tagging paper, taxonomy, Flickr, academic article, to read*. Proceedings of the seventeenth Conference on Hypertext and Hypermedia HYPERTEXT '06. ACM Press August 2006.

Marzo, J.L. “Individuos públicos y espacio privatizado”, en Me, Mycell and I. Tecnología, movilidad y vida social. Barcelona Fundació Tàpies. 2003.

Millard, D.E., Ross, M., *Blogs, wikis & rss: Web 2.0: hypertext by any other name?* Proceedings of the seventeenth Conference on Hypertext and Hypermedia. HYPERTEXT '06. ACM Press August 2006.

Mishne, G., *Browsers and UI, web engineering, hypermedia & multimedia, security, and accessibility: AutoTag: a collaborative approach to automated tag assignment for weblog posts*. Proceedings of the 15th international conference on World Wide Web WWW '06. ACM Press, May 2006

Mitchell, W. J., *City of bits: space, place, and the infobahn*, MIT Press, Cambridge, Mass. 1995

—, *Me++ : the cyborg self and the networked city*, MIT Press, Cambridge, Mass. 2003.

—, *Placing words: symbols, space, and the city*, MIT Press, Cambridge, Mass. 2005.

Ramonet, I. (ed.), *Internet, el mundo que llega: los nuevos caminos de la comunicación*. Alianza, Madrid, 1998.

Rekalde, J., *Lo tecnológico en el arte, de la cultura vídeo a la cultura ciborg*. Ed. Virus, Barcelona, 1997.

Serres, M., *El nacimiento de la física*. Ed. Pre-texto, Valencia.

—, *El paso del noroeste*. Ed. Debate, Madrid, 1991.

Sharp, H., Rogers, Y., Preece, J., *Interaction Design: Beyond Human Computer Interaction*, John Wiley & Sons, 2007

Stuckenschmidt, H., Harmelen, F., *Information sharing on the semantic web*. Ed. Springer, New York, 2005.

Trías, E., *Lógica del límite*. Ed. Destino, Barcelona, 1991.

Turkle, S., “Repensar la identidad de la comunidad virtual”, en *El Paseante. La revolución digital y sus dilemas*, n.27-28, pp.48-53, Ed. Siruela S.A., Madrid, 1984

Virilio, P., *El ciber mundo, la política de lo peor: entrevista con Philippe Petit / Paul Virilio*, Cátedra, Madrid, 1997.

—, *La bomba informática*, Cátedra, Madrid, 1999.

—, *Lo que viene*, Arena, Madrid, 2005.

—, *La máquina de visión*, Cátedra, Madrid, 1989.

Wagensberg, J., *Ideas sobre la complejidad del mundo*. Ed. Tusquets, Barcelona.

Wellmann, B., Salaff, et al, “Computers Networks as Social Networks: Collaborative Work, Telework, and Virtual Community”, *Annual Review of Sociology*, 22; pp.213-238, 1996.

Wittgenstein, L., *Observaciones sobre los colores*. Ed. Paidós, Barcelona, 1994.

—, *Sobre la certeza*. Ed. Gedisa, Barcelona, 1988

—, *Conferencia sobre ética*. Ed. Paidós, Barcelona, 1990.

—, *Tractatus. Lógico-Philosophicus*. Ed. Alianza, Madrid, 1994.

—, *Ocasiones filosóficas*. Ed. Cátedra, Madrid, 1997.

William Hart-Davidson, Clay Spinuzzi, Mark Zachry, *Design of communication 2: Visualizing writing activity as knowledge work: challenges & opportunities*. Proceedings of the 24th annual conference on Design of communication SIGDOC '06. ACM Press October 2006

Xian Wu, Lei Zhang, Yong Yu, *Social networks: Exploring social*

annotations for the semantic web. Proceedings of the 15th international Conference on World Wide. ACM Press May 2006

Youngblood, G., *Expanded Cinema*, New York (USA), Dutton, 1969.

CATÁLOGOS

- *The Art of light + space*. Ed. Abbeville, New York, 1993.
- *Arte Minimal de la Colección Panza*. Ed. Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, 1988.
- *Jean-Pierre Bertrand: El volumen rojo*. Ed. Instituto Valenciano de Arte Moderno, 1991
- *Beuys. Klein. Rothko. Profecía y transformación*. Ed. Fundación Caixa de Pensions, Madrid, 1987.
- *Bienal de la imagen en Movimiento'90*. Ed. Ministerio de Cultura, Madrid, 1990.
- *Brennpunkt. Düsseldorf. 1962-1987*. Ed. Kunstmuseum Düsseldorf. 1987.
- *Cage. Cunningham. Jonhs. Dancers on a plane*. Ed. Tames and Hudson, London, 1990.
- *Càmeres indiscretas*. Ed. Generalitat de Catalunya, Barcelona, 1992.
- *Colección Sonnabend*. Ed. Ministerio de Cultura, Madrid, 1988.
- *Como luz oscura. Maribel Domènech*. Ed. Galería Punto, Valencia, 1994.
- *Prácticas artísticas. Correspondencias: 5 arquitectos-5 escultores, Palacio de las Alhajas*, Ed. Caja de Ahorros de Madrid, 1982.
- *Jan Dibbets. Luz interior*. Ed. Polígrafa, Barcelona, 1991.
- *2 cegazones & el paso de las horas*, Galería Antony Estrany, Barcelona, 1991.
- *Stan Douglas*. Ed. Ministerio de Cultura, Madrid, 1994.
- *Marcel Duchamp*. Ed. Fabri Bompiani, Milán, 1993.

- *Els 90 en els 80. Proposta d'Escultura Valenciana.* Ed. Instituto Valenciano de Arte Moderno, Valencia, 1995.
 - *En el rastre de la llum.* Ed. Museu de Granollers, Barcelona, 1996.
 - *Entre la geometría y el gesto, Palacio de Velázquez,* Ed. Ministerio de Cultura, Madrid, 1986.
 - *L'époque. La mode. La morale. La passion.* Ed. Centre Georges Pompidou, París, 1987.
 - *El espacio privado. Cinco siglos en veinte palabras.* Ed. Ministerio de Cultura, Madrid, 1990.
 - *Europa oggi.* Ed. Centro di Electa, Prato, 1988.
 - *Dan Flavin.* Ed. Staatliche Kunsthalle, Baden-Baden, 1989.
 - *Forma y medida.* Ed. Ministerio de Cultura, Madrid, 1977.
 - *Dan Graham.* Ed. Ministerio de Cultura, Madrid, 1987.
 - *Dan Graham.* Ed. Centro Gallego de Arte Contemporáneo. Santiago de Compostela, 1997.
-
- *Hacen lo que quieren.* Ed. Museo de Arte Contemporáneo de Sevilla, 1987.
 - *Eva Hesse.* Ed. Instituto Valenciano de Arte Moderno, Valencia, 1993.
 - *Gary Hill.* Ed. Instituto Valenciano de Arte Moderno, Valencia, 1993.
 - *Haut Tension.* Ed. Centre d' Art Contemporain, Corbeil-Essonnes, 1988.
 - *Iluminaciones profanas. La tarea del arte.* Ed. Arteleku, San Sebastian, 1993.
 - *Installationen in fluoreszierendem licht 1989-1993.* Ed. Städtische Galerie im Städell, Frankfurt am Mainz, 1993.
 - *El jardín salvaje.* Ed. Fundación Caja de Pensiones, Madrid, 1990.
 - *Anish Kapoor.* Ed. The British Council, Londres, 1990.
 - *Llum 1960-1970.* Ed. Galería Alfonso Alcolea, Barcelona, 1990.
 - *La Llum.* Ed. Palma Dotze. Villafranca del Penedés, Barcelona, 1995.
 - *Madrid. Espacio de interferencias.* Ed. Círculo de Bellas Artes, Madrid, 1990.
 - *Maldonado, J. (*) 11111010001.* Ed. Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana, Valencia, 1999.
 - *Man Ray.* Ed. Ayuntamiento de Valencia, 1982.
 - *Gordon Matta-Clarck.* Ed. IVAM, Valencia, 1993.

- *Ingo Maurer. Making Light.* Ed. Helmut Bauer, Munich, 1992.
 - *Minimal Art.* Ed. Diputación Foral de Guipúzcoa, 1996.
 - *Moholy-Nagy.* Ed. IVAM, Valencia.
 - *Muestra Nuevos Creadores 90.* Ed. Generalitat Valenciana, 1990.
 - *Bruce Nauman.* Ed. Ministerio de Cultura, Madrid, 1993.
 - *Bruce Nauman. 25 years.* Ed. Susan Brundage, New York, 1994.
 - *Bruce Nauman: neons.* Ed. The Baltimore Museum of Art, 1983.
 - *Nature Artificielle.* Ed. Fondation Electricité de France, 1990.
 - *Overture. Arte contemporanea. Castello de Rivoli.* Ed. Umberto Allemandi & C., Torino, 1985.
 - *Blinky Palermo. 1964-1976.* Ed. Galerie-Verein, München, 1980.
 - *Blinky Palermo.* Ed. Sperone Westwater, New York, 1987.
 - *Palermo. Zeichnungen 1963-73.* Ed. Kunstraum München, 1974.
 - *Palermo B.* Städtisches Kunstmuseum, Bonn, 1981.
-
- *Passages de l'image.* Ed. Fundació Caixa de Pensions, Barcelona, 1990.
 - *Pistoletto.* Ed. Ministerio de Cultura, Madrid, 1983.
 - *Polke.* Ed. I.V.A.M., Valencia, 1995.
-
- *Qu'est-ce que la sculpture moderne?.* Ed. Georges Pompidou, Paris, 1986.
 - *Raumbilder. Cinco escultores alemanes en Madrid.* Ed. Ministerio de Cultura, Madrid, 1987.
 - *La razón revisada, Caixa de Pensions.* Ed. Fundación Caixa de Pensions, Madrid, 1989.
 - *Gerhard Richter.* Ed. Ministerio de Cultura, Madrid, 1987.
 - *Skulptur Projekte in Münster 1987.* Ed. CIP-Kurztitelaufnahme der Deutschen Bibliothek, Köln, 1987.
 - *Robert Smithson. El paisaje entrópico.* Ed. IVAM, Valencia, 1993.
 - *Today's Art face to face with Amsterdams past.* Ed. BDO/Dijker Group, Amsterdam, 1987.
 - *Tomasello.* Ed. Ministerio de Cultura, Madrid, 1985.
 - *Toponimias.* Ed. La Caixa, Madrid, 1994.
 - *James Turrell.* Ed. Galería Froment & Putman, Paris, 1989
 - *James Turrell. The Art of Light and Space.* Ed. University of

California, 1990.

- *James Turrell: first light*. Ed. Cantz, Stuttgart, 1991.
- *James Turrell*. Ed. Fundación La Caixa, Madrid, 1992.
- *James Turrell. Long Green*. Ed. Turske & Turske, Zurich, 1990.
- *Bill Viola*. Ed. Whitney Museum of American Art, 1997.
- *La Vitesse*. Ed. Flammarion, París, 1991.
- *Krzysztof Wodiczko*. Ed. Fundación A. Tàpies, Barcelona, 1992.
- *Zeitlos*. Ed. Werkstatt, Berlín, 1988.
- *Vidéo et après*. Ed. Centre Gerges Pompidou, Paris, 1992.

DIRECCIONES DE INTERNET

Revista on-line Acción Paralela:
<http://www.accpar.org>

Revista on-line Arte: proyectos e ideas
<http://www.upv.es/laboluz/revista>

Revista on-line Artszin:
<http://www.artszin.net>

Aleph - Arte y pensamiento contemporáneo
<http://aleph-arts.org/>

Página de Arteleku:
<http://www.gipuzkoa.net/~arteleku/pag1.html>

Institute d'Art Contemporaine Frac Rhône-Alpes:
<http://www.i-art-c.org>

</div>

Revista sobre Cine y Vídeo Milenium-Film
<http://mfj-online.org/>

Critical Art Ensemble:
<http://www.critical-art.net/>

Resumen del Cine Experimental elaborado por Eugeni Bonet:
http://www.iaa.upf.es/recerca/sintesi_imatges/cinexp/cinexp2.html

Ediciones Alternativas de Colectivos Editoriales:
<http://www.literaturagris.com>

Espacio de exposición alternativo en la red:
<http://www.museumserver.nl/deappel/english/exhibition/planb/>

Film-philosophy:
<http://www.film-philosophy.com/>

Sobre Godard:
<http://www.arte-tv.com/cinema/godard/ftext/00.htm>

Entrevista a Peter Greenaway:
<http://www.iaa.upf.es/planb/EntPeter.htm>
Hybrid Media Lounge:
<http://www.medialounge.net/lounge/intro.html>

Página de Información sobre webs de arte y nuevas tecnologías de Laura Baigorri:
<http://www.interzona.org/transmisor.htm>

Grupo de Investigación audiovisual de la univ. París 8:
<http://hypermedia.univ-paris8.fr/>

Grupo de Investigación del MIT sobre interactive cinema:
<http://ic.www.media.mit.edu/groups/ic/>

Revista on-line del MECAD:
<http://www.mecad.org/e-journal/reindex.htm>

MECANOZINE:
<http://www.mecano.org/>

Archivo Situacionista Hispano". Edición electrónica:
<http://www.sindominio.net/ash/>

Synesthésie 8 - L'Image d'Art Contemporaine:
<http://www.synesthesie.com/syn8/index.htm>

The Velvet Underground Films:
<http://hometown.aol.com/olandem3/films.html>

Ubu:
<http://www.ubu.com/>

We Make Money Not Art
<http://www.we-make-money-not-art.com/>

Greylodge
<http://www.greylodge.org/gpc/>

Pop Occulture
<http://www.popocculture.com/network>

La Petite Claudine
<http://www.lapetiteclaudine.com/>

Fundacion Copyleft
<http://www.fundacioncopyleft.org/>

Creative Commons
<http://creativecommons.org/>

Salon Kritik
<http://salonkritik.net/>

VIDEOGRAFÍA

Título	Año	director	duración	País
Opus I,II,III,IV	1920	Walter Ruttmann	20'	Alemania
Rythme 21	1921	Hans Richter	4'	Alemania
Symphonie Diagonale	1921	Viking Eggeling	7'	Alemania
Manhatta (New York The Magnificent)	1921	Paul Strand y Charles	9'	USA
Rythme 23	1923	Hans Richter	4'	Alemania
Ballet Mécanique	1923	Fernand Léger	15'	Francia
Retour À La Raison	1923	Man Ray	5'	Francia
Cinq Minutes De Cinéma Pur	1924	Henri Chomette	5'	Francia
Entr'Acte	1924	René Clair (guión:	13'	Francia
Anémic Cinéma	1925	Marcel Duchamp	5'	Francia
Jeux De Reflets Et De Vitesse	1925	Henri Chomette	6'	Francia
Filmstudie	1926	Hans Richter	5'	Alemania
Emak-Bakia	1926	Man Ray	20'	Francia
Vormittagsspuk	1927	Hans Richter	7'	Alemania
Inflation	1927	Hans Richter	3'	Alemania
München Berlin Wanderung	1927	Oskar Fischinger	5'	Alemania
Rennsymphonie	1928	Hans Richter	7'	Alemania
Zweigroschenzauber	1928	Hans Richter	2'	Alemania
L'Étoile De Mer	1928	Man Ray	15'	Francia
L'Étoile De Mer	1928	Man Ray	15'	Francia
La Coquille Et Le Clergyman	1928	Germaine Dulac	28'	Francia
Regen	1929	Joris Ivens	12'	Países Bajos
Überfall	1929	Erno Metzner	21'	Alemania
Les Mystères Du Château Du Dé	1929	Man Ray	24'	Francia
Les Mystères Du Château Du Dé	1929	Man Ray	24'	Francia
Alles Dreht Sich, Allesbewegt Sich	1930	Hans Richter	3'	Alemania
Colour Box	1935	Len Lye	4'	Gran
Trade Tattoo	1937	Len Lye	5'	Gran
À Bout De Souffle	1959	Jean Luc Godard	90'	Francia
Vivir Su Vida	1962	Jean Luc Godard	85'	Francia
The Flicker	1963	Tont Conrad	12'	USA
Lapis	1963	James Whitney	10'	USA
Les Carabiniers	1963	Jean Luc Godard	fragmento	Francia
Le Mépris	1963	Jean Luc Godard	97'	Francia
Les Carabiniers	1963	Jean Luc Godard	80'	Francia
Scorpio Rising	1964	Kenneth Anger	29'	USA
Window	1964	Ken Jacobs	12'	USA
Fire Of Waters	1965	Stan Brakhage	6'	USA
Film In Wich There Appear Sprocket Holes,	1965	George Landow	4'	USA
Alphaville	1965	Jean Luc Godard	90'	Francia
Pierrot Le Fou	1965	Jean Luc Godard	105'	Francia
	Año	director	duración	País
Castro Street	1966	Bruce Bailie	10'	USA
Notes On The Circus	1966	Jonas Mekas	12'	USA
Wavelength	1966	Michael Snow	45'	USA

Reflektorische Farblichtspiele (Kurt	1967	Rudolf Jüdes	24'	Alemania
Diploteratology Or Bardo Folly	1967	George Landow	7'	USA
T,O,U,C,H,I,N,G,	1968	Paul Sharits	12'	USA
69	1968	Rober Breer	5'	USA
Stemping In The Studio	1968	Bruce Nauman	5'	USA
Einstine	1968	Eric Siegel	5'	USA
Runaway	1969	Standish D. Lawder	5'	USA
Our Lady Of The Sphere	1969	Larry Jordan	10'	USA
Bleu Shut	1970	Robert Nelson	33'	USA
The Black And White Tapes	1970	Paul McCarthy	7'	USA
Caligrams	1970	Woody and Steina	4'	USA
Double Vision	1971	Peter Campus	15'	USA
ATTICA INTERVIEWS	1971	Portable Channel	ex. 8	USA
PARTICIPATION	1972	Woody and Steina	ex 6'	USA
FIRST TRANSRNISSION OF	1972	ACTV and George	4'	USA
Tout Va Bien	1972	Jean Luc Godard	90'	Francia
Two Dogs And Bail	1972	William Wegman	3'	USA
Used Car Salesman	1972	William Wegman	1'40"	USA
Dog Biscuit	1972	William Wegman	6'	USA
Baldeasari Sings Lewitt	1972	John Baldessari	4'	USA
Undertone	1972	Vito Acconci	10'	USA
Vertical Roll	1972	Joan Jonas	19'	USA
The Continuing Story Of Carel End Ferd	1972	Arthur Ginsberg and	33'	USA
Exchange	1973	Robert Mords y	36'	USA
5 Minute Romp Through The IP	1973	Dan Sandin	6'30"	USA
Triangle In Front Of Square In Front Of	1973	Dan Sandin	2'	USA
Queen Mother Moore Speech at Greenhaven	1973	P. Communication	17'	USA
TELEVISION DELIVERS	1973	Richard Serra And	6'	USA
JONESBORO STORYTELLING	1974	Broadside Tv	6'	USA
THE POLITICS OF LNTIMACY	1974	Julie Gustafson	Ex. 10'	USA
Boomerang	1974	Richard Serra y	11'	USA
The Children's Tapes	1974	Terry Fox	30'	USA
Video-Taping	1974	Ernest Gusella	3'	USA
Crossings And Meetings	1974	Ed Emshwiller	4'	USA
Performer/Audienco Mirror	1975	Dan Graham	23'	USA
My Father	1975	Shigeko Kubota	15'	USA
Illuminatin'sweeney	1975	Skip Sweeney	5'	USA
Island Song	1976	Charlemagne	16'	USA
CYCLES OF 3s AND 7s	1976	Tony Conrad	3'	USA
Lightning	1976	Paul and Madene Kos	1'17"	USA
The Red Tapes, Tape 2	1976	Vito Acconci	58'	USA
Out Of Body Travel	1976	Richard Foreman	24'	USA
	1976	Stephen Beck	4'	USA
Título	Año	director	duración	País
ETERNAL FRAME	1976	Ant Farm	23'	USA
Sweet Light	1977	Bill Viola	10'	USA
Complex Wave Forms	1977	Ralph Hocking	4'	USA
Exquisite Corpse	1978	Ernest Gusella	8'	USA
Merce By Merce By Paik	1978	Nam June Paik	28'	USA

Pictures Of The Lost	1978	Barbara Buckner	8'	USA
Video Locomotion	1978	Peer Bode	5'	USA
Music on Triggering Surfaces	1978	Peer Bode	3'	USA
Soundings	1979	Gary Hill	18'	USA
THE LAUGHING ALLIGATOR	1979	Juan Downey	27'	USA
Prénom Carmen	1983	Jean Luc Godard	Ext.100'	Francia
The Lost Days	1999	Laura Waddington	47'	UK
Homesteaders	1999	HalfLifers	16'	USA
Zoetrope	1999	Joseph Hyde	23'	UK
Harvest	1999	HalfLifers	12'	USA
The Vision Engine	1999	Anthony DiScenza	5'	USA
Mess Hall	1999	HalfLifers	10'	USA
All Smiles And Sadnes	1999	Anne McGuire	8'	USA
They Don't Make Em	1999	Mark Roth	4'	USA
Ode	1999	Kelly Reichardt	50'	USA
2 Speel Bound	1999	Les LeVeque	7'	USA
Fire Of Time	2000	Adam Cohen	28'	USA
Guided Tours	2000	Michael Gitlin	19'	USA
6 Easy Pieces	2000	Jon Jost	68'	Italia
Relación Especial	1996	Begoña Hernández	7'	España
Retratos	1996	Estibaliz Sadaba	4'	España
Olvido	1995	Teresa Ruiz	12'	España
Infección Palúdica	1996	Juan Lesta	5'	España
Quedate Aquí	1996	Carol Green y Yolanda	2'	España
La Revolución De Los Hombres Aún Está	1995	Salvador Mascarell	4'	España
Mi Tia	1994	Marta-Volga de	11'	España
Les Promenades Nocturnes	1994	Francisco Ruiz de	11'	Francia
Abre Los Ojos	1995	Juan Crego	8'	España
Soy De La Gran Ciudad	1995	Raul Bajo	1'40"	España
Vivan Las Caenas	1996	Virginia Zabala	5'	España
Territorios Ocupados	1994	Ramón Parramón	4'	España
Sevillanas Solteras	1994	Pedro G. Romero	4'	España
Contando Con Los Dedos De Una Mano	1996	Josu Rekalde	8'	España
La Cuna Del Daiquiri	1995	Pedro Ortuno	33'	España
Segundos Fuera	1994	Rogelio López Cuenca	30"	España
Aeronauta Off	1995	Josep M. Jordana	3'	España
Acción N°7 CULTURAL TRIBUTE TO	1993	Alcalde	5'	España
Acción N°5 KUNST	1995	Luís Ángel Abad	4'	España
Abordant El Context I	1998	Empar Cubells	1'	España
Abordant El Context Ii		Empar Cubells	2'	España
Jessie Is Thinking About It	1997	Carles Congost	13'	España

