“Hay que luchar contra la hegemonía de lo visual para ganar tiempo”

Entrevista a Chiu Longina por Pedro Jiménez

Chiu Longina www.longina.com
Pedro Jiménez www.zemos98.org | pedro@zemos98.org

Chiu Longina ha cursado estudios de Musicología en la Universidad de La Rioja y Antropología en la Universidad Complutense de Madrid. Como artista sonoro ha participado en numerosos festivales. Forma parte del grupo de trabajo del Centro de Creación Experimental de la Facultad de Bellas Artes de Cuenca. Ha sido uno de los coordinadores de las propuestas sonoras del Festival de Arte Sonora IFI en Pontevedra y forma parte del colectivo SINSALaudio de Vigo. Coordina mediateletipos.net y artesonoro.org

Pedro Jiménez es miembro del equipo de coordinación de ZEMOS98. Licenciado en Comunicación Audiovisual en la Universidad de Sevilla ha coordinado proyectos de narrativa digital y dirigido varios vídeos. Especialista en Eduación a través de Internet por la UNED y Doctorando en Proceso de la Comunidación. Forma parte del blog colectivo mediateletipos.net y del equipo de redacción de >> Forward

Chiu Longina es su nombre artístico, muchos no conocen su verdadero nombre y ahora no importa, porque de todos modos él no lo oculta, sino que ese sobrenombre representa, de manera simbólica, la total asunción del planteamiento Fluxus: arte = vida, y sin tapujos. Chiu Longina es un amigo, un compañero y un "socio" y para seguir conociéndolo surge esta entrevista vía *e-mail*.

Ante todo, Chiu Longina es un incansable trabajador y activista de lo sonoro, que desde el entusiasmo y la honestidad trabaja por ensanchar la percepción colectiva del audio con las herramientas de la cultura libre. Chiu Longina viene participando en ZEMOS98 desde la quinta edición, con él hemos compartido información de todo tipo, ha actuado en las primeras experiencias sonoras y ha escrito textos, publicado informes y desarrollado audio.acciones.

Pedro Jiménez: en la octava edición de ZEMOS98 estuviste presentando algunos de los últimos proyectos en los que has trabajo ¿qué es artesonoro.org? ¿y mediateletipos.net?

Chiu Longina: Artesonoro.org y mediateletipos.net son comunidades en red abiertas cuyo principio fundamental es la libertad (frente al máximo beneficio). Mediateletipos.net es una agencia libre de noticias relacionadas con lo sonoro en la que trabajamos 6 personas (Juan Gil, José Antonio Sarmiento, Pablo Sanz, Julio Gómez y tú, Pedro Jiménez), y que tiene como objetivo (entre muchos otros que se pueden leer en la web), ofrecer información sobre el mundo sonoro. En ambas comunidades tenemos muy claro que la innovación se fortalece si se comparte (todo lo que no se da se pierde), ese es el principal valor de estos proyectos comunitarios con una importante dimensión ética basada en el compromiso y en el valor de la cooperación. Por ejemplo, Mediateletipos reflexiona sobre en qué medida el espíritu *open source* empieza a llegar a los componentes esenciales del poder; en qué medida la movilización de recursos, fuera de las instituciones del estado, contribuyen a diluir el poder de las corporaciones y cuestionan la teoría económica del valor. Estos proyectos se han subido al barco de la dinamización social apoyando la fuerza y la garantía que ya ofrecen otras comunidades en red. La guerra de guerrillas. Se posicionan en contra de las posiciones neutrales y, al mismo tiempo, reflexionan sobre los peligros del fundamentalismo tecnológico. Presentan las opiniones de todos los frentes sociales sin someterlas a juicio. La cultura es una construcción social dinámica y relatar/registrar su tiempo real es uno de los objetivos de estos proyectos.

En ambas comunidades tenemos muy claro que la innovación se fortalece si se comparte (todo lo que no se da se pierde)

Usamos herramientas de producción propias (o del procomún), las sometemos a la opinión pública, a la discusión y, en definitiva, creamos cultura. Una investigación colectiva alejada de los principales centros de producción, lo cual supone un doble esfuerzo (periferias *versus* centro). También sirve de plataforma de información, de mediateca digital que facilita herramientas para el uso crítico de la red. Generan una base de datos de acciones y prácticas sociales relacionadas con el audiovisual y las pone a disposición de la sociedad: abierta y libremente. Un trabajo de campo abierto y público.

PJ: Coge un poco de aire y contesta rápido ¿Tienes televisores? ¿Qué ves en los televisores?

ChL: Sí. Uno en cada habitación, dos portátiles y dos tarjetas sintonizadoras en los ordenadores. En total 9 televisores. Veo en él a toda una nueva generación que se ha educado a través de su pantalla. Me parece bien. También veo la serie *Weeds*, un pequeño milagro en América (la bajé con el torrent y la conecto a las teles con el ordenador). Y después veo mucha basura, rollo *muzak-tv,* para tener compañía cuando estoy solo en casa [3].

PJ: ¿Vas al cine?

ChL: Veo mucho cine, pero la mayoría en casa, sentado a 40 cm del portátil con unos buenos cascos. Con un adaptador para dos cascos la experiencia con la otra persona gana mucho. La proporción entre una pantalla de cine gigante y una pantalla LCD de 15.4 pulgadas a 40 cms es exactamente la misma. El cine debe dar un paso más, acercarse al puro espectáculo multimedia. Una buena opción es el cine 3D (rollo imax). Recuerdo que hace unos años me fui al parque de la imagen de Poitiers, en Francia, allí vi un montón de películas en 3D de Jean Jacques Annaud y eso cambió mi percepción de lo que es un espéctaculo cinematográfico (en realidad todo esto empezó con aquel Tiburón 3 en el que había que poner las gafas de cartón). Y otro asunto es el tema del P2P, con ese invento puedes sintonizar con la escena cinematográfica mundial, en tiempo real. El cine surcoreano no tiene rival (si lo montaran en 3D ya sería la pera).

PJ: Vale, eres un artista sonoro, pero has fijado muchas de tus acciones sonoras en fotografías. ¿Te interesa la fotografía? ¿Y el resto de las "artes plásticas"?

ChL: Una fotografía no es más que la 25ava parte de un segundo de vídeo, pero no la estoy despreciando, simplemente observo. Nunca me ha atraído el trabajo con fotografías, aunque reconoz-

co que bien hecha puede enviar claros mensajes. Yo la he utilizado en algunas ocasiones pero siempre como "testigo" de algún hecho que me interesa representar, nunca como obra definitiva; la utilizo para documentar acciones. Llevo años tratando de encontrar el modo de fotografiar el sonido y no lo he encontrado, más bien lo que he averiguado es que el sonido no se deja fotografiar. Tiene un componente subversivo muy interesante cuya "alma" no puede ser "objeto" de un "objetivo" y todo intento no es más que poesía al estilo francés.

Si entendemos "plástica" por un modo de "modelar" o "dar forma" a una idea pues sí que utilizo técnicas de este tipo. El problema (para el sistema mercantilista que necesita de los objetos tangibles), es que produzco ideas y no materias, y esos intangibles son los objetos de mi trabajo. Te pondré el caso del sonido, su uso, consumo y distribución, que es lo mio: la invención del fonógrafo a finales del Siglo XIX por Alva Edison, una tecnología que permitía grabar o "capturar" el sonido, abrió una nueva puerta al incipiente capitalismo que vio en esa tecnología la posibilidad de crear un nuevo producto para el mercado; una oportunidad para crear una nueva necesidad en la sociedad. La industria consiguió entonces "apresar", "empaquetar" y "poseer" el sonido convirtiéndolo en un producto tangible sometido a las leyes de mercado. Le dio forma física a un elemento que es, en esencia, intangible y creó, mediante esa manipulación, un producto que ha contribuido a la construcción cultural de valores humanos. A partir de ese momento, la sociedad occidental, su imaginario común, asocia la música al soporte físico (la presencia de un disco implica automáticamente sonido). La música se asocia desde entonces, y culturalmente, a un "objeto que suena", aquella invención supuso un importante conflicto dentro del entorno de los profesionales de la música que pensaban que tal invención restaría público a los eventos en directo, y por tanto, restaría negocio.

Pero al mismo tiempo la industria ha generado, más recientemente, una tecnología que cuestiona su propio negocio. Una tecnología que está permitiendo la distribución y el flujo del sonido sin necesidad de asociarlo a un soporte material (es el caso de los ordenadores y, recientemente, de los reproductores de audio mp3, los discos duros portátiles o los pequeños ordenadores personales).
Ahora, la industria se encuentra con la necesidad de plantearse una adaptación a estos nuevos modos de consumo, un necesario cambio de estrategia comercial empujado por un nuevo tipo de demanda. Se ha generado un nuevo conflicto, de nuevo de tinte económico. Analizar y "modelar" este fenómeno sociocultural es mi obra plástica.

PJ: Hablas de que la fotografía forma parte del vídeo, je, eso es posmodernidad. Esta es una pregunta, por tanto, muy obvia ¿te interesa el vídeo más que la fotografía?.

ChL: Si, me gusta más. Lo utilizo para documentar las acciones que hago y cuido mucho el aspecto estético (que no técnico). Me gusta componer situaciones artificiales, muy forzadas, aparentemente mentiras. Después las grabo y la post-producción es casi nula. Es algo parecido a la Audio-Visión de Michel Chion, si es que es necesario poner un ejemplo. El último vídeo que grabé (con Berio Molina, un artista sonoro que trabaja habitualmente conmigo), es una crítica coñera al virtuosismo en lo post-digital. Aunque estas músicas, las postdigitales, ya contienen intrínsecamente una crítica a la perfección de la tecnología al aprovecharse y realzar sus fallos técnicos y errores, no han podido evitar caer en la misma trampa que unos años antes atrapara a la música históricamente llamada "seria" o "culta" (la Música Clásica). El oído absoluto *(Perfect-Pitch)* ha sido un "valor" en la música clásica y el dominio de un lenguaje de programación, el programador *(Perfect-Byte),* es también un "valor" en las nuevas músicas. Pero ninguno de los dos valores garantizan un discurso sonoro de calidad. Tras ese manto valeroso se han escondido fakes, bluff-es y otros sub-organismos cuya capacidad de seducción y embaucamiento han sido efectivas.

Luciano Berio ya los criticaba en los 60 con sus series *Sequenza,* Paul McCarthy en los 70, un poco más ácido y en la pintura, como Elmyr d'Hory o la corriente lo-fi en el arte sonoro. Sea como sea en este vídeo se hace una crítica a este valor (también desde el virtuosismo), y se hace de la manera más contundente posible al celebrar el funeral por los entornos de programación más difundidos en el mundo del arte sonoro digital (aunque el vídeo, en este caso, es un complemento a una serie de fotografías en las que aparece ese funeral). El vídeo es la parte más lúdica de esa crítica, se titula *Inter [L] Corporation* y se busca un *byte* en un ordenador portátil, ese *byte* perfecto. Berio, mientras tanto, lava una gaita para desprenderla del peso que la reciente Historia ha cargado sobre ella -Fraga Iribarne se ha acompañado de gaiteiros en todas sus tomas de posesión de sus cargos de presidente-. ¿Qué culpa tendría la gaita, no?.

Estos días he publicado una nueva web que integra parte de mi trabajo en vídeo, muy accesible todo, aquí: www.longina.com/web

PJ: Descansen en paz todos los softwares. ¿Qué importancia tiene el humor en tu acción artística?

ChL: Mucho menos del que desearía. Quizás mi trabajo peque de "pelín transcendente", de serio y sistemático, de frío y superficial, pero es sólo apariencia o, si quieres, un rito de iniciación. A veces recuerdo cuando zaj daba de comer a los pianos (les daba alpacas) o aquel director de orquesta que salía al escenario y al agacharse para recibir el saludo aprovechaba para atarse los cordones de los zapatos. Cuando recuerdo aquellas acciones me troncho de risa y al mismo tiempo entiendo el profundo compromiso político de aquellas performances. El humor es la vía más compleja de lanzar mensajes y aspiro a manejarlo, pero no es fácil. Un ejemplo de humor en el Arte Sonoro es el de Nilo Gallego o el de Ladrilio en Valladolid, estos artistas han pasado la línea y llegan por esa vía. Recuerdo una acción de Nilo con un rebaño de ovejas, una especie de *Sinfonía para artista sonoro y ovejas* que hizo con Felipe Quintana y que repitió después en Nodar (Portugal). La acción consistía en volver a casa con las ovejas (y con sus cencerros), imaginaros la sinfonía. Humor también era el de Paul McCarthy cuando se disfrazaba y criticaba el mundo del arte y humor (negro, eso sí) es el que hice yo al oficiar un funeral por todos los entornos de programación. Me gustaría darle la vuelta a la tortilla y pintar ese humor de color amarillo.

PJ: Y la política ¿cómo entra en tu trabajo?

ChL: La propia pregunta que lanzas, si recordamos el *Vigilar y Castigar* de Foucault, es ya un un tipo de examen. Un examen, decía él, "hace de cada individuo un "caso": un caso que a la vez constituye un objeto para un conocimiento y una presa para un poder". Quizás la comparación es poco afortunada e injusta, sobre todo en cuanto a que con esta pregunta no se desea ejercer poder, pero yo me veo obligado a explicar que mi trabajo tiene un componente político importante, que lo tiene, y debo rellenar las hojas de un examen que permitirá a los demás calificar y clasificar mi obra.
Entiendo política como "ejercicio del poder", como un acuerdo y decisión colectiva que incluye medidas coercitivas o la amenaza de usarlas, es un juego al fin y al cabo. En ese juego no quiero entrar, al menos con esas reglas, pero si entro en el concepto de resistencia, resistencia a consentir mi propia dominación. Resisto a ser un ventrílocuo del poder y uso, por ejemplo, el ruido en tanto que se opone al silencio (el ruido puede generar desorden). He renunciado a una plaza de funcionario, después de aprobarla, y aspiro a ser un pez en el océano y no un tiburón en una charca. Todo lo que hago en mi trabajo incluye estos componentes.

El humor es la vía más compleja de lanzar mensajes y aspiro a manejarlo, pero no es fácil

PJ: Perdona el examen, pero esta pregunta vale 4,33 puntos para la nota final. ¿Existe una guerra entre lo sonoro y lo visual?, ¿quién es el oprimido y quién es el opresor?

ChL: Más que una guerra, lo que ahora hay es un pacto de sangre; lo uno se alimenta de lo otro, se complementan y se produce la sinergia. La imagen visual se ha dado cuenta recientemente del poder del sonido, pero lo sigue utilizando para reforzar su propio poder, así que el oprimido sigue siendo el sonido. Si aplicamos la perspectiva histórica y hacemos un ejercicio de memoria, es

fácil darse cuenta que el invento de la imprenta (que la historia atribuye a *Gutenberg*, pero que en realidad se inventó tres siglos antes en China, es decir, en el Siglo XII -pensemos en la tinta china-), está muy lejos cronológicamente del invento del fonógrafo o del gramófono (prácticamente en el siglo XX). Son casi ocho siglos de hegemonía de lo visual respecto a lo sonoro. La imprenta permitió conservar el pensamiento escrito y la imagen, y ejerció como tecnología para su difusión. Actualmente muchos estudios e investigaciones de comunicólogos, antropólogos y otros científicos de lo social enmarcan sus trabajos dentro de un paradigma que se podría llamar "influencia de la tecnología en las transformaciones socioculturales", es decir, que tratan de comprender y explicar cómo la tecnología puede cambiar el modo de percibir el mundo, lo cognitivo y, por tanto, las prácticas sociales, los hechos, lo cotidiano, el pensamiento. Incluyen en el mismo saco, para entendernos, los procesos de percepción, cognición y comunicación por un lado, y los medios, artefactos y tecnologías por el otro.

Déjame profundizar un poco más en este tema, porque has lanzado una pregunta que se las trae, has apuntado muy fino.

Tanto McLuhan (por citar al más citado) como Edward T. Hall, (antropólogo) hacían referencia a la influencia de los medios electrónicos en el cambio de la percepción cultural del espacio. Pero no sólo comparten este interés por el espacio, por cómo se percibe y por cómo se transforma, ambos entienden también que toda tecnología es una extensión del cuerpo o la mente del ser humano, que en el análisis de la comunicación humana se debe tener en cuenta que los medios tecnológicos entendidos como ambientes en sí mismos, son ambientes que tienden a transformar la propia percepción humana y, en consecuencia, la cultura. Esta tecnología de la que hablo creada por el ser humano, no sólo es una extensión del organismo, de su cuerpo, también se convierte, al mismo tiempo, en amputaciones sobre este cuerpo. Cada vez que el ser humano sufre un cambio, particularmente un cambio adaptativo, como consecuencia de la creación de una nueva tecnología o medio, hay una experiencia dolorosa en el organismo. Con todo esto lo que quiero decir es que el invento de la imprenta cambió (traumáticamente) el modo de ver el mundo (de verlo con los ojos), y hasta que se inventó el fonógrafo no se produjo este otro cambio acerca de cómo oírlo. Han tenido que pasar ocho siglos para lograrlo.

Vamos a sacar una nueva capa a la cebolla (siguiendo a estos dos autores).

Mientras la visión es síntesis, la audición es holística. Con la vista, el ser humano sintetiza la experiencia, aprende al ver y lo que aprende influye en lo que ve. La distinción entre campo visual y mundo visual responde a esta interrelación, la cual implica una diferenciación entre lo que se ve y lo que se percibe (se interioriza). La visión sintetiza, selecciona, y la selección está mediada por la percepción, que a su vez está mediada por la cultura. Al analizar el medio de la imprenta como una nueva tecnología, se descubrió el impacto que tuvo en la sociedad la transición de la oralidad a la mecanización de la escritura. La imprenta transformó un ambiente sonoro en un ambiente visual y al hacerlo transformó también la forma de percibir el mundo en la sociedad occidental. La tecnología de la imprenta, al ser capaz de generar numerosas copias de un escrito, promovió un sentido de identidad privada e inicio un proceso de anulación de la palabra hablada, ese espacio acústico que congrega a las personas en torno al orador y promueve la comunicación verbal entre ellos.

Afortunadamente, hoy, las nuevas tecnologías aplicadas a los medios de comunicación han vuelto a construir un espacio acústico que, al ser virtual, conlleva otra serie de implicaciones socioculturales. Sin embargo, este espacio acústico se caracteriza por la amputación de fronteras de tiempo y espacio (hablo de internet). Al ser amputada la síntesis propia de la visión, el sentido que se extiende es el sentido del oído, cuyas características esenciales, tanto físicas como culturales, no han sido cabalmente estudiadas en este contexto. Mejor apunto una cita literal sobre este tema de una antropóloga de la UNAM, Rossana Quiroz Ennis, que ha trabajado con estos dos autores:

"Mientras Hall intenta explicar el espacio acústico y el visual de acuerdo con sus características fisiológicas, McLuhan lo hace a partir de sus características históricas y culturales. Describe al espacio acústico como el conjunto mental de la civilización occidental, tal como ha procedido durante los últimos 4000 años para esculpir una imagen de sí misma monolítica y lineal, una imagen que enfatiza el funcionamiento del hemisferio izquierdo del cerebro y que, en el proceso, glorifica el razonamiento cuantitativo. El espacio acústico, en cambio, es una proyección del hemisferio derecho del cerebro humano, una postura mental que aborrece el dar prioridades y rótulos y que enfatiza las cualidades tipo norma del pensamiento cualitativo. El espacio acústico está basado en el holismo, la idea de que no hay un centro cardinal sino varios centros flotando en un sistema cósmico que sólo exalta la diversidad".

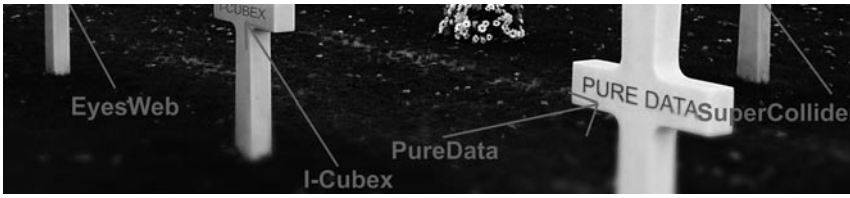
Lo sonoro es protagonista ahora del frente. Con esta cita te estoy contestando también a las siguientes preguntas que me lanzas: **¿por qué hay que luchar contra la hegemonía de lo visual?, ¿dónde está lo subversivo?.** Está claro. Hay que luchar contra la hegemonía de lo visual para ganar tiempo, para promocionar lo cualitativo frente a lo cuantitativo, para desarrollar el hemisferio derecho, para conformarse con querer y ser queridos, para aceptar esa diversidad que tanto molesta al nuevo Papa, para darle bien por el culo a la derecha política, para dejar que el caos y la indeterminación (la de John Cage) se apropien de lo cotidiano, para romper la dominación simbólica del poder, para alertar a los dominados de que son cómplices de su propia dominación, para crear resistencia y compensar la balanza. Empecé esta lista -malaleche- con "ganar tiempo", me refiero a que son ocho siglos de ventaja, de hegemonía de un sentido sobre el otro, de lo visual sobre lo sonoro, así que si promocionamos y difundimos lo sonoro estaremos trabajando en esa línea, estaremos en ese frente.

Hay que luchar contra la hegemonía de lo visual para ganar tiempo, para promocionar lo cualitativo frente a lo cuantitativo

PJ: ¿Cómo hacemos? En qué estás trabajando para hacer más visible ese frente de lo sonoro.

ChL: Voy a empezar a trabajar en el proyecto *www.escoitar.org,* con Horacio González, Berio Molina (el equipo con el que trabajaba en el Festival IFI de Arte Sonoro) y Juan Gil (uno de los editores de mediateletipos.net). Este proyecto es un software social que permite subir sonidos a cualquier usuario y relacionarlos con *google-map* (es un *hack de google-map*). Un poco en la línea del *World Soundscape Proyect* de Murray Schaffer, pero con un componente social muy marcado (no sólo se podrán subir sonidos ambientales, también conversaciones, opiniones de colectivos, manifiestos, deseos, etc.)

Pensamos que la actitud hacia el sonido de cualquier lugar no sólo debe ser positiva, sino que se debe estudiar para identificar aquellos componentes que merecen la pena conservar, o, incluso, restaurar. Una aproximación al sonido de una ciudad, por ejemplo, es una aproximación a su patrimonio, que puede recogerse con fines estrictamente documentales, o, este caso, como materia bruta para el posterior trabajo sociológico y también para suscitar debate y cooperación en la red. Los sonidos son materias no renovables y el hecho de capturarlos y exponerlos supone un alargamiento de su vida útil, generando nuevos espacios vivos y mutantes. Percibir, comprender y concebir nuestra identidad sonora, la de nuestros lugares, su coherencia y su idiosincrasia es un ejercicio necesario y saludable. El sonido como patrimonio, el sonido como documento histórico. Todo ello sirviéndose de las posibilidades que ofrece la red como sistema horizontal y demo



crático. Vamos a presentar el proyecto en Galicia en septiembre, después en Córdoba y más tarde en Madrid.

También trabajaré en un proyecto muy bonito que hacemos desde SINSALaudio, en Vigo. Se trata de la "Escola SINSAL", una idea de Julio Gómez de llevar a los colegios de enseñanza primaria cursos de iniciación a la escucha, a la producción sonora y, en general, un montón de aspectos relacionados con lo sonoro (historia de la grabación, *scratch* para niños, *glitch* y errores digitales con CDs, DVDs, etc.). Hemos ido ya a dos colegios y hemos presentado un proyecto para hacer una gira por toda Galicia. En la web de SINSAL (sinsalaudio.com) se puede acceder a este apartado "Escola SINSAL" y ver allí las fotos y comentarios de las primeras experiencias, realmente alucinantes. Como puedes comprobar seguimos hablando de promocionar y difundir el fenómeno sonoro a través de pequeños actos políticos.

Y un último proyecto que tengo en mente es salir de esta rueda virtuosa en la que he entrado, me refiero a la cosa intelectual, que empieza a cansarme. Necesito acción.

PJ: Seguimos...

Licencia **Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 2.5 España**
http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.5/

Usted es libre de: copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra.
Bajo las condiciones siguientes:

Reconocimiento. Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador.
No comercial. No puede utilizar esta obra para fines comerciales.
Sin obras derivadas. No se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.

Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra. Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor.

Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven afectados por lo anterior.

© 2006, de la edición de la Asociación Cultural comenzemos empezemos, Hapaxmedia.net, Universidad Internacional de Andalucía e Instituto Andaluz de la Juventud.

© 2006, textos, los autores.
© 2006, traducciones, los traductores.
© 2006, fotografías, los autores.

Miguel Brieva, Mar Villaespesa, José Luis Brea, Laura Baigorri, Antonio Orihuela, Eugeni Bonet, Alan Dunn, José Luis de Vicente, Josevi Soria, Carles Ameller, Leo Martín, Beatríz Rodríguez, Fran Ilich, Pedro Jiménez, Eva San Agustín, Juan Varela, Toni Roig, Chiu Longina y Carlos Desastre.

Fe de erratas:

Las imágenes que ilustran los textos del libro "Creación e Inteligencia Colectiva", editado a propósito de la séptima edición de zemos98 (2005), pertenecen a la primera edición del proyecto "Photolatente" de Oscar Molina, llevada a cabo por la Revista Photovisión en 2002.

La imagen de la portada forma parte de la serie GIC, Ignacio Domínguez.