

# ESCENARIOS EMERGENTES EN LAS PRÁCTICAS SOCIALES Y ARTÍSTICAS CON TECNOLOGÍAS MÓVILES

Efraín Foglia

## INTRODUCCIÓN

Al desarrollo de las prácticas sociales colaborativas debemos sumar un nuevo elemento. Se trata de las tecnologías móviles, que cada vez más se convierten en catalizadoras de espacios de convivencia mixtos, en donde la información artificial coexiste con el espacio urbano. Estas tecnologías emergentes llegan en un momento histórico clave, ya que la cultura de redes se encuentra en un nuevo ciclo beneficioso para las prácticas sociales y artísticas. Las promesas de la llamada Web 2.0 empiezan a mostrar su lado más real a través de prácticas de colaboración que, en muchos casos, repiten los vicios pasados. No obstante, la ausencia de intermediarios en áreas como el periodismo (Blogs), el intercambio de información (P2P) y la creación de nodos descentralizados para conectarse a Internet (WiFi) nos muestran nuevas formas de construcción de conocimiento. Sumado a esto, la penetración de las tecnologías móviles se proyecta como una posibilidad de generar escenarios de comunicación alternativos en lugares geográficamente desfavorecidos debido a la precariedad de las infraestructuras tecnológicas. La portabilidad y la capacidad de procesamiento de las tecnologías móviles están propiciando el nacimiento de prácticas que facilitan acciones colectivas al aumentar la posibilidad de trabajar desde la periferia.

## MOVIMIENTOS SOCIALES GLOBALMENTE PARTICIPATIVOS Y LOCALMENTE RESTRINGIDOS

En la década de los noventa surgieron movimientos sociales que se han vuelto referencia en la historia mundial. Estas prácticas sociales se gestaron en un momento en que diversas tecnologías de la comunicación emergían para posicionarse como catalizadoras de la participación colectiva. En la actualidad, es difícil imaginar estos movimientos sin el uso de redes de comunicación como Internet. Podemos decir que esas experiencias participativas dieron origen a nuevas prácticas sociales que se han normalizado en la actualidad. El creciente acceso a las redes telemáticas ha propiciado que la participación colectiva en Internet sea el eje de acción. «Además, más allá del nivel de morfología social, las redes están cada vez más relacionadas con valores asociados con la democracia

participativa de base, la autogestión, las conexiones horizontales y la coordinación descentralizada basada en la autonomía y la diversidad.» (Juris, 2006:417).

Podemos situar el nacimiento de estos fenómenos sociales en el movimiento zapatista en la selva chiapaneca de México en 1994. Para entender este suceso socio-político deberíamos analizar la verdadera participación de la sociedad mexicana en este proceso de flujos informativos a través de Internet. En aquellos tiempos, México era -y sigue siendo- un país en vías de desarrollo, a pesar de su engañoso ingreso en el Tratado de Libre Comercio de Norteamérica en 1994 que, supuestamente, lo posicionaba en la lista de países desarrollados. Grandes contrastes económicos y sociales reflejan una desigualdad ingente en cuanto al nivel de vida de gran parte de la población. En definitiva, México es un país que históricamente se ha debatido entre grandes cantidades de pobreza y grandes flujos económicos generados por su riqueza de recursos naturales, culturales e industriales. Un factor importante dentro de este panorama es su proximidad a Estados Unidos, que lo ha dotado de un puente para el acceso a las tecnologías más sofisticadas de forma inmediata -ya sea lícita o ilícitamente-, y cuya diseminación en la población ha resultado desigual.

Se puede decir que en 1994 el grueso de la población mexicana -que podría perfectamente superar el 50% del total- se encontraba muy alejado de las nuevas tecnologías que irrumpían en las sociedades globales, incluso en el ámbito universitario público, que por aquellos tiempos tenía un acceso restringido a la conexión a Internet. Esto sin pensar que más allá de las tres grandes ciudades del país -México D.F., Guadalajara y Monterrey- se tenía poco conocimiento de lo que significaba Internet.

Sin embargo, en el caso de la frontera norte, la relación con la tecnología siempre ha sido diferente por su cercanía con los centros tecnológicos de California.

Es, pues, evidente que la información sobre este conflicto se transmitió a la mayoría de la población a través de los *Old Media*: diarios, revistas, televisión, medios de difusión monolineales y controlados en su mayoría por intereses muy concretos. Paralelamente, como forma de participación colectiva, se sucedieron grandes protestas en las calles de algunas ciudades mexicanas. De ahí que el gran *boom* mediático generado a través de Internet se diera de forma externa, ya que estaba dirigido a receptores en el extranjero.

En su libro *La Ciudad Global* de 1999, Saskia Sassen subraya en relación a estos movimientos sociales que son «movimientos restringidos a jóvenes de clase media con conexión a Internet y recursos para viajar», jóvenes situados en “ciudades globales” principales o secundarias.

En relación al movimiento zapatista podemos concluir que la mayor parte de la población mexicana quedó al margen de los flujos de diseminación de la información a través de Internet. De hecho, fue la clase media-alta y los participantes extranjeros los que finalmente nutrieron este movimiento con el uso de las nuevas tecnologías. En este sentido, el movimiento zapatista se vio favorecido por las posibilidades de nuevas formas de comunicación, que permitieron transmitir sus ideales a través de Internet a personas susceptibles de recibirlos, personas que, a diferencia de la sociedad mexicana, contaban con las infraestructuras necesarias para recibir y amplificar esta información. Paradójicamente, la población nacional no participó tan activamente como otros grupos en las estrategias que llevaron este movimiento a un lugar importante a nivel global. Sin embargo, el tiempo ha pasado y la semilla plantada mediante la cooperación global a través de redes cooperativas ha crecido a lo largo de los últimos años resultando en un modelo ejemplar de participación en función de una causa social.

### **SALTO DE LA BRECHA TECNOLÓGICA Y NUEVAS POSIBILIDADES DE PARTICIPACIÓN COLECTIVA.**

La normalización de las tecnologías móviles en la sociedad se debe, en gran medida, al componente comercial presente en éstas. Las tecnologías que históricamente han evolucionado, como el teléfono fijo o Internet, pueden dar cuenta de ello. Lo paradójico del asunto es que muchos lugares periféricos en los que nunca se desarrolló adecuadamente la telefónica fija y, en consecuencia, las conexiones a Internet, cuentan hoy en día con tecnologías móviles: «[...] la paradoja de estar saturada de las tecnologías de telecomunicaciones más punteras, como la telefonía móvil, al tiempo que se deterioran otras infraestructuras básicas como las carreteras, los servicios postales, el ferrocarril, los generadores de electricidad y las líneas terrestres.» (Rheingold, 2004:185).

Sistemas portátiles de transmisión de datos digitales que anteriormente se percibían como lujos de unos pocos hoy en día los podemos ver en casi cualquier país subdesarrollado debido a su penetración comercial y a los bajos costos.

La comunicación en tiempo real es una característica que ha dado potencia a los movimientos sociales, pues anteriormente la diseminación de la información era bastante compleja, costosa y, además, carente de réplica instantánea. Las nuevas redes de comunicación «proporcionaron mecanismos concretos para la creación de comunicación física y virtual y para la coordinación en tiempo real entre los diversos movimientos, grupos y colectivos.» (Juris, 2006:418).

De alguna forma, se ha dado un salto en la brecha tecnológica en lugares donde la conexión a Internet o la telefonía fija nunca había sido totalmente accesible debido a la precariedad y a la falta de políticas sociales. Estas tecnologías móviles han propiciado formas culturales basadas en nuevos formatos, grupos auto-organizables, con capacidad de transmisión de datos y actualización constante.

Los nuevos modelos culturales basados en la cooperación en red a través de dispositivos inalámbricos pueden convertirse en laboratorios de la democracia en la era de la información. El salto tecnológico ha generado nuevas opciones de cooperación social en el Tercer Mundo y esta paradoja tecnológica puede ser fuente de nuevas fórmulas de participación y creación de conocimiento: «la expansión y diversificación de las redes es mucho más que un objetivo organizativo concreto: es también una meta cultural muy valiosa por sí misma.» (Juris, 2006:429).

A modo de ejemplo, en ciudades como Río de Janeiro o la Ciudad de México, países dentro de otros países, ciudades caóticas con dimensiones geográficas desmesuradas, el uso de Internet desde un ordenador de sobremesa no representó, en definitiva, ningún apoyo logístico u organizativo en la difícil tarea de desplazarse por estas urbes con todo lo que esto supone. En cambio, las comunicaciones portátiles sí que han representado una gran ayuda en diversos aspectos problemáticos, como la seguridad pública o la organización, con su consiguiente impacto en la economía local. Este dato no es en absoluto insignificante si consideramos que, debido a los flujos migratorios globales, las ciudades se están convirtiendo gradualmente en los lugares más densamente poblados de la Tierra y la posibilidad de comunicación se vuelve fundamental en el desarrollo de éstas.

Obviamente, las nuevas oportunidades en este mundo globalizado siempre son aprovechadas de modo eficaz por las corporaciones que buscan nichos de mercado en cualquier cambio social por mínimo que sea. Los comportamientos generados a partir del uso de dispositivos móviles han atraído a la industria audiovisual, que

ha perdido cuota de mercado con la ascensión de Internet y está planificando y aplicando estrategias para invadir nuestras pequeñas pantallas con el envío de todo tipo de contenidos con el fin de generar consumo masivo. En el reciente *3GSM World Congress*, el Congreso Mundial de Telefonía Móvil celebrado en Barcelona, pudimos constatar que esta industria espera recaudar millones de euros por los servicios de difusión de pornografía destinada a dispositivos móviles.

La parte positiva de esto quizás sea que, en definitiva, al tratarse de un gran negocio, se seguirá invirtiendo en investigación sobre esta forma de comunicación y, si somos capaces de idear usos alternativos, probablemente se generen beneficios sociales importantes.

### **SIMPLIFICACIÓN TECNOLÓGICA Y USO GRATUITO**

Cuando se habla de tecnologías de comunicación y se menciona al omnipresente servicio de mensajería *Messenger* de Microsoft, se suele hablar de él de forma peyorativa y su uso parece reflejar una ignorancia informática.

El éxito del programa, así como del correo electrónico gratuito *Hotmail*, reside en el acceso y uso de forma simple, gratuita y, ante todo, en la gran capacidad de gestión. Sin intención alguna de publicitar la empresa creadora de estos programas informáticos y mucho menos sus políticas de control y monopolio, sería importante subrayar que estos servicios han permeado en la sociedad por sus características de fácil uso y accesibilidad y, que hoy en día forman parte de la cultura popular a nivel global. Su penetración en la sociedad ha sido gradual y actualmente muchos millones de usuarios viven utilizando estos servicios de manera cotidiana. El estudio de estos casos es fundamental para tratar de potenciar sus aciertos y dibujar caminos alejados del control corporativo.

Presentimos que su punto fuerte reside en su facilidad de comunicar sin poner demasiadas trabas a la ejecución, pues mientras los usuarios se sientan alejados o temerosos hacia los artilugios tecnológicos será complicado que se decanten por utilizarlos y, muy probablemente, seguirán preocupados o asombrados por la ejecución y no por los contenidos.

Al éxito de estos servicios podemos añadir el nacimiento de las tecnologías de la llamada Web 2.0, Blogs, Wikis, P2P, etc., que tienen un eje común: la simplicidad de uso y las posibilidades de colaboración mediante las que se puede sumar

conocimiento. «Es también un proceso de reivindicación cultural, en el cual el individuo vuelve a acceder al circuito de producción y difusión de la información.» (Rheingold, 2004:195).

Recientemente, el afamado teórico Lev Manovich hablaba de un concepto recién acuñado, la *fisicalidad* de los artilugios tecnológicos, que hace referencia a la experiencia estética de poseer y manejar los nuevos dispositivos móviles. Si bien esto es importante para la industria, parece que aún queda pendiente el uso sencillo e inteligible para sociedades en las que el índice de analfabetismo es muy elevado, es decir, que afecta, al menos, a tres cuartas partes de la población mundial.

### **NUEVAS POSIBILIDADES PARA VIEJOS PROBLEMAS**

¿Qué hacemos cuando contamos con nuevas posibilidades de participación colectiva?, ¿qué ventajas y desventajas representa la irrupción en nuestras sociedades de dispositivos móviles con capacidad de procesamiento y conexión?

Evidentemente, las sociedades en vías de desarrollo que cuentan con problemas serios como el desempleo, la vivienda o la pobreza, no podrán cambiar la situación socio-política de la noche a la mañana por el simple hecho de usar estas tecnologías de cooperación. Los cambios sociales siempre han estado acompañados de políticas sociales y de mejora económica, pero también es cierto que si sumamos experiencias pasadas y conocimiento se pueden proyectar futuros escenarios de acción que apuntan hacia un cambio social. Obviamente, las estructuras de poder controlan los flujos informativos y cognitivos que pasan por sus manos, pero ¿qué pasa cuando estos flujos son pequeños y circulan por nuevos canales de distribución? En este sentido, habría que estudiar a fondo los nuevos espacios de interacción y la cultura que están generando, ya que es ahí donde podremos encontrar formas de creación de conocimiento colectivo emergentes y alejadas del poder hegemónico. «La comunicación inalámbrica ofrece una plataforma poderosa para la autonomía política mediante canales independientes de comunicación autónoma y de persona a persona.» (Castells, 2006:289). Por otro lado, la investigación proveniente de los territorios artísticos que trabajan con estos dispositivos puede ser una sabia bruta generadora de ejercicios sociales para la democracia de base coordinada a escala, local, regional y global. «Los medios móviles que pueden complementar los intercambios de información informales, generalmente inconscientes, que se producen en el orden de interacción, o influir en el tamaño o localización del público de dichos intercambios, tienen la capacidad de

cambiar el umbral de la acción colectiva.» (Rheingold, 2004:201).

## **LA METÁFORA ARTÍSTICA Y SU CERCANÍA A LA ACCIÓN SOCIAL**

Cuando una idea en el arte de los nuevos medios se aleja mucho de una posible aplicación real, ésta se convierte en utopía.

Las prácticas artísticas han sido -en mayor o menor medida- catalizadoras de las utopías ligadas al futuro tecnológico de la civilización. Las premoniciones provenientes de la ciencia ficción, tanto en la literatura como en el cine, han arrojado ideas novedosas en relación a las nuevas posibilidades de convivencia entre hombre y máquina. En realidad, muchas de esas utopías han creado esperanzas y finalmente se han derrumbado, dejando a la sociedad a la espera de otra utopía en la que creer para no caer nuevamente en la desesperanza. Nos acercamos al punto más alto de una nueva utopía, la creada por la Web 2.0, en la que se respira gran optimismo. Esta nueva etiqueta se encuentra en la parte más alta de la ola y, en muchos casos, se promete la anhelada “democracia informativa”, si bien es cierto que la historia indica que debemos ser cautelosos con las lecturas futuras de estos fenómenos.

Quizás podemos detectar este *gap* en el hecho de que, en el ámbito de la investigación, siempre se podrá ir más lejos con las palabras que con los hechos. Esto da como resultado líneas teóricas alejadas de la realidad o únicamente aplicables en sectores de la sociedad muy reducidos. El equilibrio podría residir en una investigación paralela situada en un punto medio exacto entre la teoría y su aplicación en el desarrollo tecnológico práctico, como es el caso de los laboratorios artísticos y los de innovación y diseño.

En relación a estas prácticas sociales, una de las líneas más interesantes provenientes del arte puede ser aquella basada en el uso cotidiano de la tecnología, dirigida al ciudadano común y corriente, sin la necesidad de tener que capacitarlo para ser partícipe de una pieza o instalación. En referencia a los medios tecnológicos, Marshall McLuhan afirmaba: «A medida que su uso se hace más fácil, se intensifica la descentralización.» (McLuhan, 1996:131).

En este sentido, es interesante el trabajo de Antoni Abad, *zexe.net*. Son proyectos de participación con tecnologías emergentes, los teléfonos móviles, con el fin de generar una red en un sector en que se pueden encontrar grandes ventajas de auto-organización social. Como se explica en su página Web, se trata de «un proyecto de

comunicación audiovisual celular para colectivos sin presencia activa en los medios de comunicación preponderantes».

Este colectivo ha generado conocimiento propio e independiente a partir de las primeras directrices del artista, quien desaparece al iniciarse el proyecto. Con los dispositivos móviles se documentan los trayectos de los taxista de la Ciudad de México, las vivencias de las prostitutas de Madrid y el entorno de los Gitanos de Lleida: «colectivos maltratados mediáticamente para que gestionen su propia representación. [...] mediante la construcción de plataformas y herramientas para que la realidad misma tome la palabra.» (Peran, 2007).

A través de este tipo de proyectos entramos en diversos terrenos de la problemática, desde el acceso a la tecnología, hasta las posibilidades de generar un canal alternativo a los medios hegemónicos. «Sólo con reconstruir sus costosas negociaciones para acceder a la tecnología necesaria en tan diversos lugares, podría construirse un elocuente relato sobre los protocolos económicos, sociales y políticos que rigen la gestión de las nuevas tecnologías de la comunicación.» (Peran, 2007).

Otro ejemplo es el colectivo británico Blast Theory, con su proyecto *Can You See Me Now?* Trabajan con los sectores excluidos de países desarrollados, concretamente, habitantes rurales, adolescentes y demás personas que, por una cuestión demográfica y/o geográfica, se encuentran desfavorecidas. Involucrar a este tipo de grupos sociales resulta destacable, pues históricamente la importancia de las poblaciones se ha relacionado con la cercanía al centro del poder. «Cuando se ponga en práctica un funcionamiento “cultivado” fuera de los ámbitos especializados y de los medios restringidos en el que generalmente está encuadrado, se habrá comenzado a resolver numerosos problemas cruciales del mundo contemporáneo.» (Lévy, 199:108).

El proyecto mezcla la información virtual y el espacio físico y explora la relación de las infraestructuras tecnológicas con las ciudades y los escenarios de interacción donde los habitantes conviven. Lo cierto es que la penetración en la sociedad de dispositivos de comunicación inalámbrica constituye un proceso irreversible y este tipo de proyectos ayuda a visualizar las posibilidades de prácticas futuras.



Un tema que se ha tratado recientemente es la labor pedagógica que se debe realizar desde el arte y las nuevas tecnologías hacia las personas ajenas a este ámbito. En este sentido, se debería facilitar el entendimiento de estos proyectos a partir de su diseño, es decir, a partir, por ejemplo, de la proyección de piezas fácilmente digeribles por el público en general. Quizás debamos pensar en el diseño como una disciplina clarificadora, de manera que no solo los investigadores y artistas puedan imaginar futuras aplicaciones, sino que el ciudadano común y corriente también pueda contribuir transformando la tecnología y adaptándola a sus necesidades, pues finalmente él es el partícipe de esta sociedad.

### **DE LA PERIFERIA A LA “CIUDAD GLOBAL”**

Las Ciudades Globales, como lugar en donde se concentra todo el poderío e infraestructura tecnológica, se caracterizan por tener demasiados intereses económicos y políticos dentro de su funcionamiento, lo cual es comprensible si tenemos en cuenta que en los tiempos del mercado global las corporaciones proyectan su poder sobre el Estado-nación. Además, las políticas referentes a las telecomunicaciones constituyen un eje en el desarrollo de muchos países. Siguiendo esta lógica, poblaciones pequeñas o poco trascendentes por su falta de visibilidad y alejadas de estos centros neurálgicos tienen la posibilidad de experimentar de forma despreocupada y convertirse en laboratorios de investigación socio-tecnológica. El paradigma en el mundo del arte tecnológico se encuentra en Linz, una ciudad austriaca pequeña, nada especial para estar situada en Centro-europa, que vivía a la sombra de Salzburgo con Mozart aún como residente. En la era de la globalización, lugares con estas características pueden convertirse a través de ideas innovadoras en auténticos laboratorios de la comunicación, creando modelos que posteriormente son copiados por las grandes ciudades por su probada efectividad.

En la ciudad de Vic, en Cataluña, ha surgido el proyecto *guifi.net* como reacción a la necesidad de conexión de datos de forma inalámbrica entre sus pueblos aledaños. El proyecto se ha gestado de forma independiente a través de la colaboración de personas que, sin ningún tipo de interés económico y sin salirse de la legalidad, han colaborado de tal forma que en la actualidad cuentan con 3.253 nodos de conexión inalámbrica de intercambio de archivos y de conexión compartida a Internet distribuidos entre Vic y los pueblos vecinos.

Joan Gaudes, un estudiante de la Escuela Politécnica de Vic, menciona que el proyecto se ha gestado con el único compromiso de cooperar. Han pedido ayuda al ayuntamiento para comprar el hardware necesario, ya que según Gaudes el

ayuntamiento debe ayudar, pues «nosotros los pusimos ahí y si quieren seguir ahí deben ayudar a la ciudadanía, el dinero que ellos ponen es nuestro dinero». Este proyecto nació con la idea de conectar dos pueblos a través de cables para jugar videojuegos en serie y hoy en día diversos grupos de la ciudad de Barcelona les piden ayuda para hacer lo mismo. Gaudes asegura que si el sistema de células de distribución de nodos de acceso se implantara en algunos edificios de Barcelona, seguramente se iría sumando gente hasta llegar al punto en que empresas de telefonía terminarían integrándose en este sistema, pues les resultaría más rentable prestar sus servicios con este modelo. Como comenta Gaudes, la gente se acerca al proyecto pensando que el beneficio es solamente la conexión a Internet, pero el proyecto abarca la comunicación en general e implica cooperación, intercambio de ideas y asesoramiento para la instalación de este sistema en otros pueblos. Todo esto se lleva a cabo en una atmósfera de colaboración en la que, al parecer, todos los participantes entienden que el beneficio es común.

Otro caso similar relacionado con esta tendencia serían los programas de código abierto usados por la administración pública de Extremadura. La Junta sostiene que las ventajas son diversas y pasan por una relación más sencilla con los usuarios hasta el ahorro de muchos millones de euros que, generalmente, iban destinados a la compra de programas comerciales.

Estos proyectos nos hacen pensar que se está creando un nuevo modelo para la producción colaborativa de masas y que, a pesar de los intereses de la industria, podemos ver luces en el camino hacia el conocimiento en grupo, camino que, aparentemente, es de la periferia hacia el centro.

## **CONCLUSIONES**

Han pasado 13 años desde que la insurgencia zapatista sorprendió al mundo con su forma novedosa de utilizar el nuevo medio con fines sociales y muchas cosas han cambiado, especialmente en cuanto al uso de Internet. Hoy en día las posibilidades de colaboración se muestran infinitas y, posiblemente, el problema reside en entender si existen ciertamente nuevas formas de acción social o si nos hemos convertido en meros consumidores de estas prácticas en beneficio de los productores de tecnología, sin contribuir realmente a la mejora de la sociedad. En definitiva, la sociedad ha madurado y como menciona Manuel Castells en referencia a la tecnología inalámbrica: «No solo encontramos nuevos escenarios, sino que ya existe una serie de estrategias, a nivel institucional y de los consumidores, para

apropiarse de las tecnologías de comunicación inalámbricas con el propósito de extender el acceso.» (Castells, 2006:331).

Las nuevas posibilidades de colaboración a través de medios portátiles pueden llevarnos a integrar a esa parte de la población que se quedó marginada en la primera ola de Internet y que nunca llegará a contar con las infraestructuras necesarias para navegar en un ordenador. Por otro lado, si las metáforas provenientes de las prácticas artísticas se acercan a las prácticas sociales, descubriendo posibilidades alternativas en el uso de las tecnologías móviles, el resultado puede ser enriquecedor.

Los puntos candentes para analizar en estos territorios serían, en definitiva, la cortina de humo creada a partir de la llamada Web 2.0 y su objetivo de integrar las voces ciudadanas. Nos referimos a la promesa de ser partícipe de los medios de comunicación que finalmente se convierten en grandes bases de datos con un control nuevamente centralizado, con la posibilidad de vender esa información sin consultar ni retribuir a los creadores/participantes. El nuevo modelo de negocio aún no está claro, pero se sabe a ciencia cierta que generar y almacenar audiencias es un valor a la alza que se convierte en un activo con capacidad de negociación económica en donde la promesa de participación social solo es un pretexto más para generar hiperconsumo.

#### **BIBLIOGRAFÍA IMPRESA**

CASTELLS, M. & JURIS, S. J. 2006. *La Sociedad Red, Una visión global*. Alianza.

CASTELLS, M.; FERNÁNDEZ-ARDÈVOL, M.; LINCHUAN QIU, J. & SEY, A. 2006. *Comunicación móvil y sociedad, Una perspectiva global*. Ariel.

LÉVY, P. 1999. *¿Qué es lo virtual?* Paidós Multimedia.

MCLUHAN, M. 1996. *La Aldea Global*. Gedisa.

RHEINGOLD, H. 2004. *Multitudes Inteligentes, La próxima revolución soicial*. Gedisa.

SASSEN, S. 1999. *La Ciudad Global, Nueva York, Londres, Tokio*. Eudeba.

#### **BIBLIOGRAFÍA ONLINE**

PERAN, M. 2007. *Descartando posibilidades*.

<http://www.a-desk.org/15CAST/peran.php>

#### **PÁGINAS WEB CITADAS**

<http://enlacezapatista.ezln.org.mx/>

<http://www.mobileworldcongress.com/>

<http://www.zexe.net/>

<http://www.blasttheory.co.uk/>

<http://www.guifi.net/>