

COLABORACIÓN

Jóvenes, tecnofilosofía y arte digital

Colaboran en este número

Gloria ANDRADA DE GREGORIO

(Madrid, 1988), licenciada en Filosofía por la Universidad Autónoma de Madrid (2011). Máster en Ciencia Cognitiva y Lenguaje por la Universidad de Barcelona (2012) becada por la Caixa. Actualmente comenzando doctorado en la Universidad Autónoma de Madrid, en un proyecto sobre experiencia temporal dirigido por Jesús Vega Encabo. La mente, el tiempo y el cuerpo son los tres pilares de su investigación.

Eusebio BAÑUELOS.

Productor cultural interesado en la relación arte-tecnología trabaja en la planeación y desarrollo de diferentes proyectos culturales y artísticos como investigador, curador y editor impulsando el desarrollo de estrategias creativas de participación social y creación colectiva. Estudió en la Escuela Nacional de Artes Plástica y en el Instituto Mora el diplomado "Gestión Estratégica para la Cultura". Realiza una especialización en Educación Artística y forma parte de la Plataforma de Investigación Nerivela, espacio de investigación artística enfocado a la creación de proyectos artístico-culturales. Su trabajo artístico ha merecido el reconocimiento de distintas menciones y becas dentro y fuera del país. Desde el 2002 trabaja en el centro multimedia del CENART, primero como coordinador del área de imágenes en movimiento y ahora como investigador y asesor generando líneas de investigación que devienen en la realización de proyectos expositivos y educativos. Del 2010 al 2012 fue tutor del área de multimedia en el programa "Jóvenes creadores" del FONCA.

Eurídice CABAÑES

Presidenta de ARSGAMES y colaboradora con el Centro Multimedia del CENART. Filósofa especializada en Filosofía de la Tecnología, cuenta con un máster en Lógica y Filosofía de la Ciencia y otro de Experto en Neurociencias. Escribe la tesis doctoral sobre Creatividad Computacional en el Posgrado oficial de Lógica y Filosofía de la Ciencia, motivo por el cual en 2010 fue miembro visitante del Computational Creativity Group del Imperial College of London.

Cuenta con más de 40 publicaciones y ha organizado y participado en congresos entre los que destaca la presidencia del comité de organización y miembro del comité de programa del 6th International Conference on the Philosophy of Computer Games: The Nature of Player Experience 2012. Lleva a cabo proyectos relacionados con tecnología, entre los que destacan el proyecto de pedagogías libres con arte tecnología y videojuegos Gamestar(t) o el diseño de videojuegos que experimentan con la interfaz como Audiogames.

Luca CARRUBBA

(1981, Italia), sociólogo. Como creador digital ha dado vida al proyecto artístico estereotips.net, que enlaza el software libre, el código como

fenómeno cultural y las nuevas tecnologías aplicadas al movimiento y al cuerpo.

Como investigador independiente muestra su vehemencia por el videojuego como herramienta de creación artística, interviniendo a través del análisis e investigación teórica con el proyecto Arsgames y desarrollando el experimento Audiogames. Con sus proyectos ha participado en diferentes festivales a lo largo del sur del planeta. Actualmente es un polígamo espacial, nómada, y migrante permanente.

David CASACUBERTA

Profesor de filosofía de la ciencia en la Universidad Autónoma de Barcelona. Su línea de investigación actual son los impactos sociales y cognitivos de las TIC y ha publicado diversos libros, capítulos de libro y artículos sobre el tema, tanto en papel como en formato electrónico. Recibió el premio Eusebi Colomer de la Fundación Epson al mejor ensayo sobre los aspectos sociales, antropológicos, filosóficos o éticos relacionados con la nueva sociedad tecnológica con su libro "Creación colectiva". También es ganador del premio Ingenio 400 organizado por el Ministerio de Cultura y la Sociedad Estatal de conmemoraciones culturales al mejor proyecto de net.art con su obra (en colaboración con Marco Bellonzi) X-Reloaded.

David GARCÍA ARISTEGUI

Licenciado en Ciencias Químicas por la Universidad Complutense de Madrid. Durante los últimos años ha trabajado como desarrollador de software, especializado desde el 2005 en el campo de la bioinformática y el software libre científico. Fue codirector de *Comunes*, uno de los únicos programas de radio dedicado en exclusiva a la propiedad intelectual, derechos de autor y copyleft. Exmúsico y muy interesado en el movimiento copyleft, ha escrito diversos textos relacionados con la cultura y el conocimiento libre, dando diversas charlas sobre los conflictos que la propiedad intelectual está generando en el ámbito académico y científico.

Raquel RENNO

Profesora de postgrado en Arte, Cultura y Lenguaje de la Universidad Federal de Juiz de Fora (UFJF, Brasil) y consultora de postgrado en Arte y Cultura Digital de la UOC (Barcelona). Coordinadora del grupo de investigación en Prácticas artísticas, espacialidad y ciencias de la vida (<http://www.ufjf.br/paec/>). Ha sido investigadora postdoctoral por la Universidad Mackenzie y es doctora en Comunicación y Semiótica por la Universidad Católica de São Paulo (2007). Es miembro del ICA (Institut Català d'Antropologia), de la International Society for Biosemiotics, del International Center for Info Ethics (ICIE, ZKM, Karlsruhe) y de la Asociación de Investigación e Innovación Cultural ZZZINC (Barcelona).

María RUBIO MÉNDEZ.

Vicepresidenta de ARSGAMES. Licenciada en Filosofía por la Universidad de Valencia, con Máster de Formación del Profesorado por la Universidad Complutense de Madrid y Máster interuniversitario de Lógica y Filosofía de la Ciencia.

Sus intereses de investigación giran en torno a la Innovación Pedagógica a través del uso de la Tecnología, en concreto de los videojuegos. Cuenta con numerosas publicaciones en materia de educación, tanto nacionales e internacionales entre las que destacan su participación en el libro *Student Usability in Educational Software and Games: Improving Experiences*, la coordinación de un número monográfico del INJUVE y la generación de los contenidos del curso de formación para el diseño y desarrollo de simuladores formativos SIMULEXUS. También cuenta con una gran experiencia en innovación pedagógica a través de la tecnología y los

videojuegos con su participación y coordinación del proyecto educativo de ARSGAMES.

Paula SÁNCHEZ PERERA

(Lanzarote, 1988), recientemente licenciada en Filosofía por la Universidad Autónoma de Madrid (2012), durante la cual disfrutó de la beca de excelencia del Gobierno de Canarias (2007-2011) y la beca de colaboración del Ministerio de Educación (2011-2012) bajo la tutela de Jesús Vega Encabo, con el proyecto El papel de la conciencia en el problema de la medida de la mecánica cuántica, actualmente cursa el Master de investigación en humanidades Teoría y crítica de la cultura de la universidad Carlos III de Madrid.

Paz SASTRE

(Madrid, 1975) Es licenciada en filosofía por la Universidad Autónoma de Madrid y doctora cum laude por la Universidad Complutense. Actualmente vive en México DF y es profesor-investigador del Departamento de Arte y Humanidades de la Universidad Autónoma Metropolitana-Unidad Lerma y miembro del grupo de investigación independiente en estética y nuevos medios Icono14, en Madrid. Además de su trabajo académico colabora activamente en diferentes proyectos dedicados especialmente a la construcción, recuperación y acceso a diversos archivos como el acervo patrimonial del Pueblo Huichol, la memoria del activismo feminista mexicano registrada por Ana Victoria Jiménez y el repositorio del Laboratorio del Procomún México, colectivo del que forma parte junto con Alan Lazalde y Leslie García desde el año 2010.