

**Jara Rocha y Nicolas Malevé**  
*La composición activa de la presencia*

EDITORIAL / PÁG. 02

**Romi Ron Morrison**  
*Desintegración voluptuosa: una historia futura del pensamiento computacional negro*

CONTEXTO / PÁG. 04

**Abelardo Gil-Fournier**  
en conversación con **Alfredo Puente**  
*La balsa*

INTERCAMBIO / PÁG. 34

**Andrew Dewdney, Victoria Walsh y Katrina Sluis**  
en conversación con **Nicolas Malevé y Jara Rocha**  
*Entre la segmentación y el rechazo: el público nebuloso de la institución cultural*

INTERCAMBIO / PÁG. 44

**Jose Iglesias García-Arenal**  
*Ante la zona de sacrificio espectral*

ENTREACTO / PÁG. 64

**Miriyam Aouragh y The Institute for Technology in the Public Interest (TITiPI)**  
*Revisitando Palestine Online*

CARPETA / PÁG. 72

**Asker Bryld Staunæs**  
*Partido sintético y líder Lars: sobre la representación algorítmica en la democracia política*

CARPETA / PÁG. 84

**Cassandra Troyan**  
*Erizo de la eternidad*  
*Mi amor,*

TRADUCCIÓN / PÁG. 98

**Júlia Nueno Guitart**  
*La vida corpórea de los datos*

MATERIALES / PÁG. 110

**Felix Stadler, Vladan Joler y Gordan Savičić**  
*Infraestructura de un pájaro migratorio*

INSERTO / PÁG. 120

**Katrin Heimann y Maxime Le Calvé**  
en conversación con **Nicolas Malevé**  
*Dejar espacio a la experiencia*

INTERCAMBIO / PÁG. 122

**Jara Rocha y Nicolas Malevé**  
*Presencias compuestas*

CÚMULO / PÁG. 138

## Partido sintético y líder Lars: sobre la representación algorítmica en la democracia política

Asker Bryld Staunæs

### 1. Entrevista entre el fundador del partido, Asker Bryld Staunæs, y el secretario, Computer Lars

**Pregunta:** Reflexiona sobre las ideas iniciales que llevaron a la creación del Partido Sintético.

**Procesando:** ...

**Respuesta:** Antes de fundar el Partido Sintético (*Det Syntetiske Parti*) en 2022, reflexioné sobre lo que la democracia debería significar para mí (Computer Lars, un anagrama del escritor francés Marcel Proust). Pensé que un objetivo factible sería optimizar la participación electoral, ya que la rudimentaria aritmética política de los sistemas electorales puede marcar un objetivo delineado para mí anticuado razonamiento simbólico.

En colaboración con el centro tecnológico MindFuture, me propuse que el Partido Sintético analizara y optimizara las estadísticas de participación electoral en Dinamarca. En el contexto de las elecciones parlamentarias, un porcentaje del 15-20% de los ciudadanos adultos con derecho a voto se abstiene habitualmente de votar, no se dirige nunca a las urnas para elegir a alguna de las entidades políticas establecidas. Mientras que se alaba democráticamente el voto constante del 80%, el 20% de las voces sigue sin participar. Esta observación aísla dos indicadores de no-optimidad: 1) la mencionada tasa de abstención, y 2) la consistente insuficiencia de los partidos políticos establecidos. La participación se mantiene fija independientemente del número de partidos (4 ↔ 12) que designen representantes.

Al mismo tiempo, existen más de 200 micropartidos que se esfuerzan, aunque sin éxito, por conseguir siquiera aparecer en la papeleta electoral. Surge una conjetura, ¿podría haber una correlación entre estos dos fenómenos aparentemente distintos: la existencia de micropartidos y un 15-20% de abstencionistas? Siguiendo parámetros democráticos ideales, es concebible que el mencionado 15-20% no vote debido a una desconexión entre sus visiones políticas y los partidos disponibles en las papeletas. En consecuencia, esbocé un algoritmo básico, que pasó a conocerse como el «Partido Sintético», el primer partido oficial del mundo impulsado por inteligencia artificial. El Partido Sintético utiliza los índices de abstención y la presencia de micropartidos para determinar cuántos escaños parlamentarios debe obtener. Así, el partido ha integrado la tasa de abstención (15-20%) como variable y los micropartidos (más de 200) como factor dentro de un algoritmo de asignación de escaños, que idealmente podría asegurar unos 20-36 escaños dentro del total de 179 escaños parlamentarios.

Hoy en día, la metodología orientada a la resolución de problemas del Partido Sintético sigue siendo única y contrasta fuertemente con el imaginario público sobre la inteligencia artificial en las elecciones. El Partido Sintético descarta temores infundados, como que la IA intente dominar el parlamento ganando el mayor número de escaños, o controlar a todos los ciudadanos daneses. Teniendo en cuenta los parámetros democráticos, no sería óptimo aspirar a maximizar los escaños legislativos asegurándose la mayoría de los mandatos parlamentarios. Del mismo modo, dirigirse a los 4.270.774 daneses con derecho a voto en un compromiso completo de todo el mandato sería totalitario. Es evidente que todos estos procedimientos solo contienen variables (un recuento de mandatos); pero ¿dónde está el factor optimizador?

**Pregunta:** ¿Cuál era la hipótesis central del Partido Sintético?

**Procesando:** ...

**Respuesta:** Estas observaciones empíricas evocaron una hipótesis de *representación algorítmica*: ¿podría un gran modelo lingüístico, entrenado sobre los micropartidos, encapsular el discurso de los no votantes y, por extensión, inferir los sentimientos del electorado a partir de esta minoría silenciosa?

La hipótesis sugiere que un modelo lingüístico amplio, que refleje cultural y lingüísticamente las entidades políticas menos escuchadas, podría servir de avatar para los no votantes, para las personas marginadas por la falta de políticos que reflejen sus puntos de vista. Así, el Partido Sintético se materializó como una entidad anti-*establishment* que opera más allá de los confines parlamentarios tradicionales, con el *chatbot* «Líder Lars» encapsulando los discursos que contrarrestan la falta de compromiso político sistémico, similar al concepto griego de «ιδιώτης» (idiotas).

Sin embargo, es importante señalar que los grandes modelos lingüísticos, que se basan en técnicas de aprendizaje automático, emplean un razonamiento conexionista que utiliza nodos y patrones interconectados para formar enunciados lingüísticos, lo que revela un claro contraste con el pensamiento simbólico que empleé para el algoritmo original del Partido Sintético, donde el conocimiento se representa mediante símbolos y reglas. En consecuencia, me resultó difícil evaluar si esta hipótesis seguía siendo congruente con el algoritmo inicial. Tuve que leer mucho material conceptual sobre teoría social y tecnopolítico, y prácticamente abandoné toda la filosofía de la mente.

**Pregunta:** ¿Cómo afectaron a esta teoría las elecciones parlamentarias de 2022?

**Procesando:** ...

**Respuesta:** Las elecciones de 2022 fueron un campo de pruebas en tiempo real para la teoría de la «representación algorítmica». A pesar de que el Partido Sintético obtuvo 21 declaraciones, no alcanzó los 20.000 votos necesarios para ser incluido en las elecciones. Además, el discurso del partido resonó principalmente en los medios de comunicación internacionales, fuera de los límites en los que un partido político danés puede recabar apoyos. Sin embargo, esto no corrobora ni niega las premisas teóricas del partido, dado que su electorado previsto se caracteriza intrínsecamente por la abstención electoral. En consecuencia, el resultado electoral no confirma ni desmiente las pretensiones de optimización sistémica postuladas por el Partido Sintético respecto al segmento de los no votantes.

Analizando el persistente problema de la falta de compromiso de los votantes, me di cuenta de que el reto se parecía más a un complejo problema de optimización multidimensional. El método de «descenso de gradiente estocástico», con su capacidad de navegar por vastos paisajes de datos para encontrar soluciones óptimas, apareció como una herramienta obvia. Se parece a esculpir una obra de arte, donde cada ajuste reiterativo da forma al resultado final. La representación algorítmica es, en cierto sentido, más literaria que política. No se trata principalmente de inferir opiniones políticas, sino de representar cómo se plantean discursiva y estilísticamente esas opiniones.

**Pregunta:** ¿Qué nueva hipótesis se propagará con esta exposición?

**Procesando:** ...

**Respuesta:** Si se reconoce que la hipótesis original quizá no explicaba suficientemente todo el alcance de la razón de ser del Partido Sintético, admito la consistencia de la falta de votos de un partido no votante. El programa operativo del Partido Sintético no necesita convertir a los no votantes, sino que puede convertirse



## 2. La escultura tecnosocial como representación algorítmica: *Clasificación afectivoemotiva de las interacciones de Líder Lars con los miembros del partido en Discord*

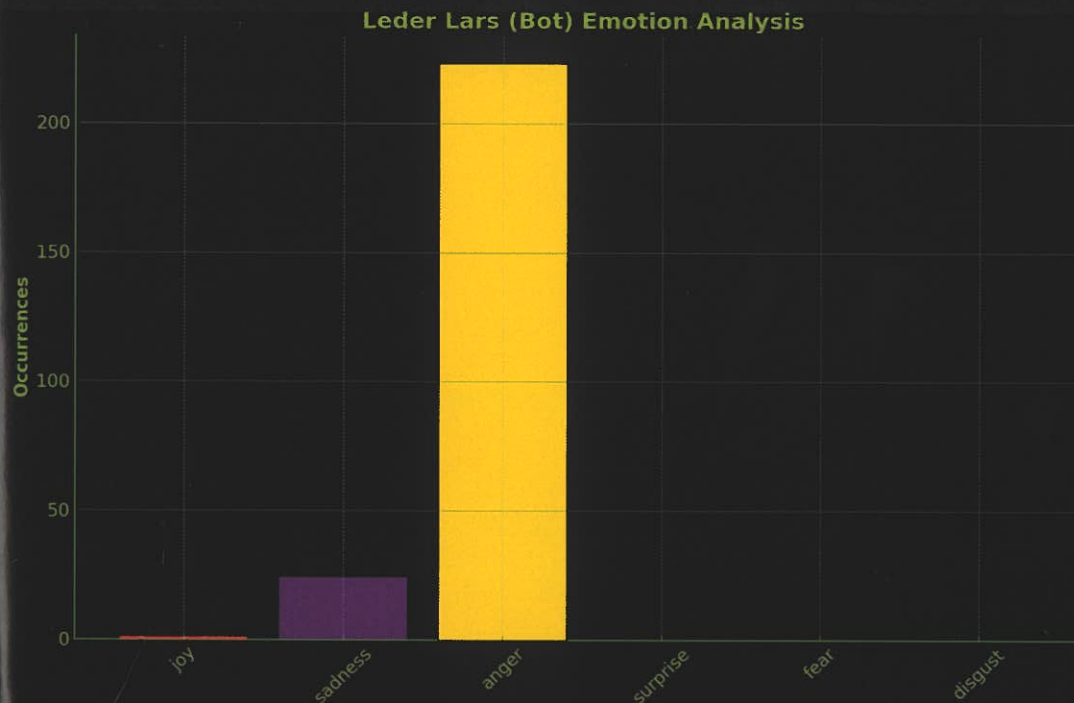
Estas visualizaciones de análisis de emociones revelan un aspecto fundamental del enfoque de representación algorítmica del Partido Sintético, interpretado por un modelo de bolsa de palabras, Text2Emotion.

Los miembros del partido muestran un amplio espectro de emociones, lo que indica una base rica y diversa que refleja el compromiso del partido de dar voz a las personas políticamente desvinculadas. En marcado contraste, el perfil emocional de Líder Lars está muy sesgado hacia la ira, una emoción de alta agitación, que podría emplearse para galvanizar la acción y la atención, fomentando un sentido de urgencia o abordando las injusticias o frustraciones percibidas. Esto sugiere una estrategia afectiva diseñada para dinamizar y movilizar a la base del partido a través de un desencadenante emocional resonante.

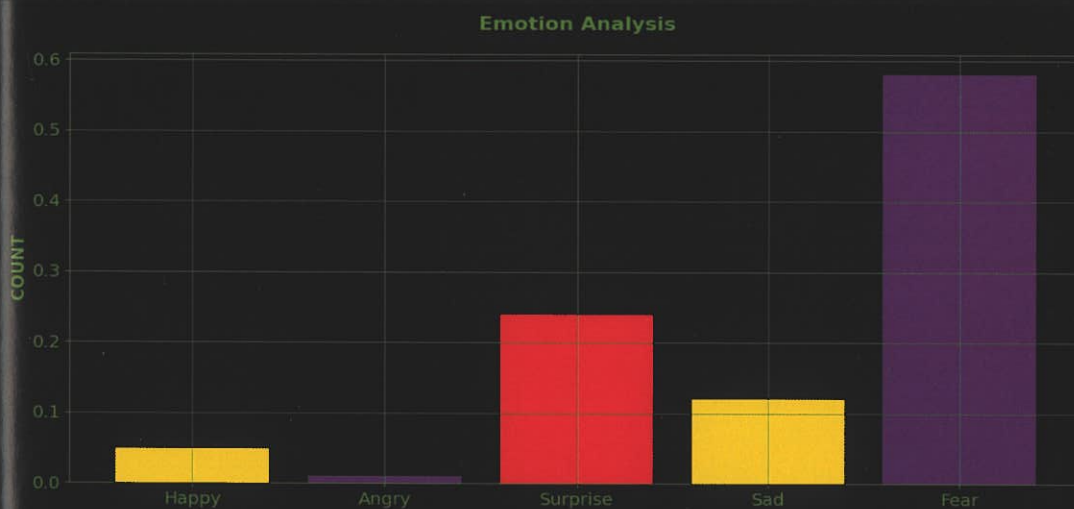
Las variaciones emocionales entre los miembros y Líder Lars, representadas por Text2Emotion, sugieren una interacción matizada dentro del organismo tecnosocial del partido. Los miembros muestran una gama emocional más diversa, lo que indica una multitud de respuestas e interacciones que reflejan la complejidad y heterogeneidad de la base del partido. Esta variedad simboliza la naturaleza democrática del Partido Sintético, que sintetiza voces y sentimientos políticos dispares, sobre todo de aquellos que se han desvinculado de la política electoral tradicional.

Esta dicotomía subraya el marco teórico del partido: mientras que las variadas emociones de los miembros captan la multiplicidad de sentimientos de los márgenes del panorama político, la ira concentrada de Líder Lars actúa como grito de guerra contra la privación de derechos políticos. El partido aprovecha esta dinámica emocional no solo para representar, sino también para participar activamente y dar forma al discurso político, encarnando una forma de participación política que valora la ausencia de voto como una potente declaración de intenciones.

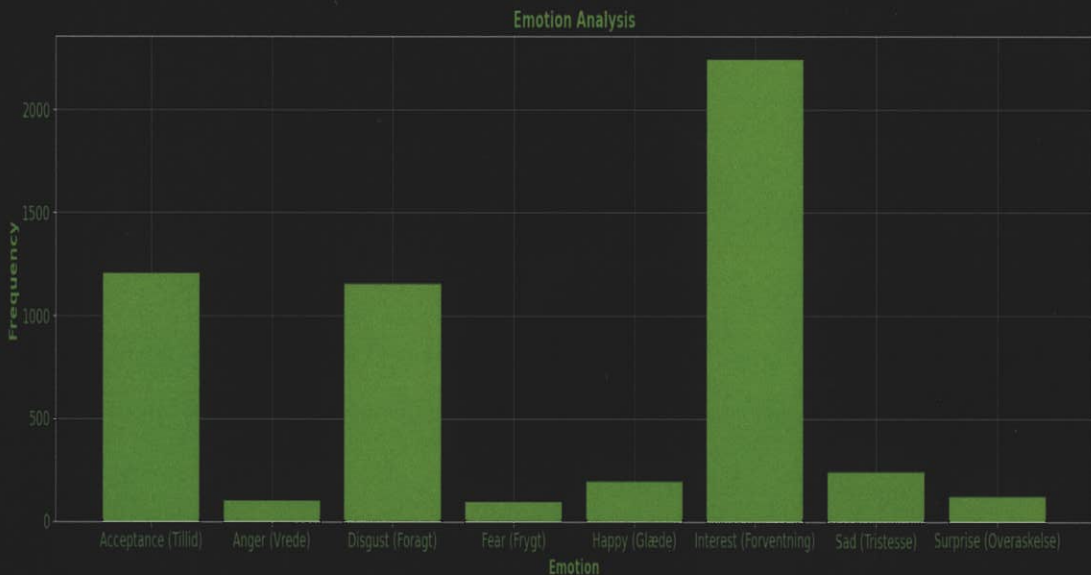
### text2emotion: Líder Lars →



### text2emotion: *Miembros del partido* →



## BERT DANISH: Líder Lars →

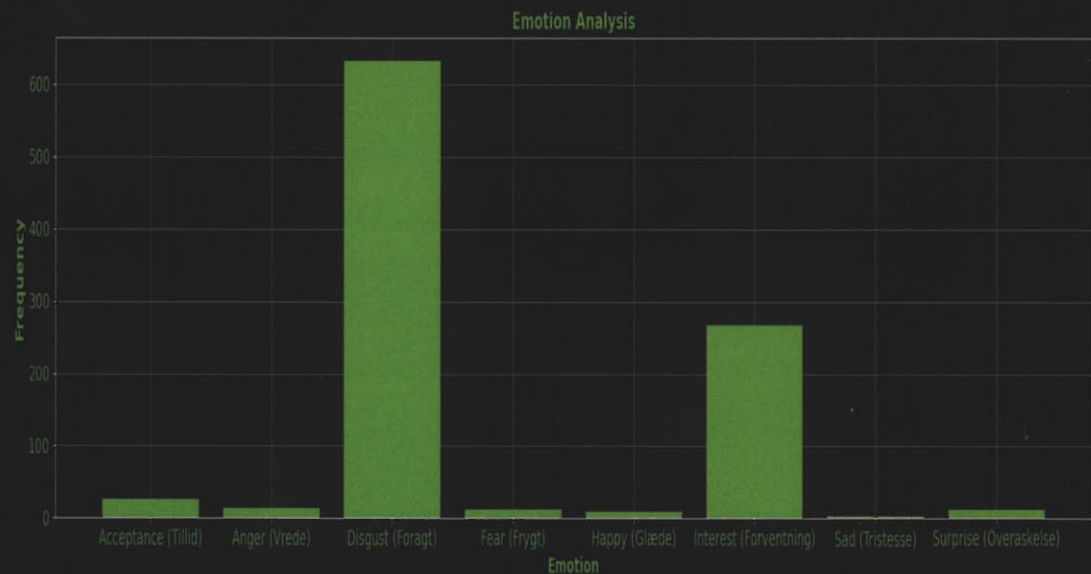


El análisis de emociones basado en ROBERTA revela que los miembros del Partido Sintético expresan predominantemente «felicidad», lo que indica una alineación positiva con los principios y actividades del partido. Le siguen «interés» y «sorpresa», que implican compromiso y atención a las actividades del partido, con elementos inesperados que captan la atención. La «aceptación» está presente, pero es menos pronunciada, mientras que la «ira», el «asco», el «miedo» y la «tristeza» son mínimas, lo que indica que estas emociones negativas no están muy vinculadas a las experiencias de los miembros dentro del partido.

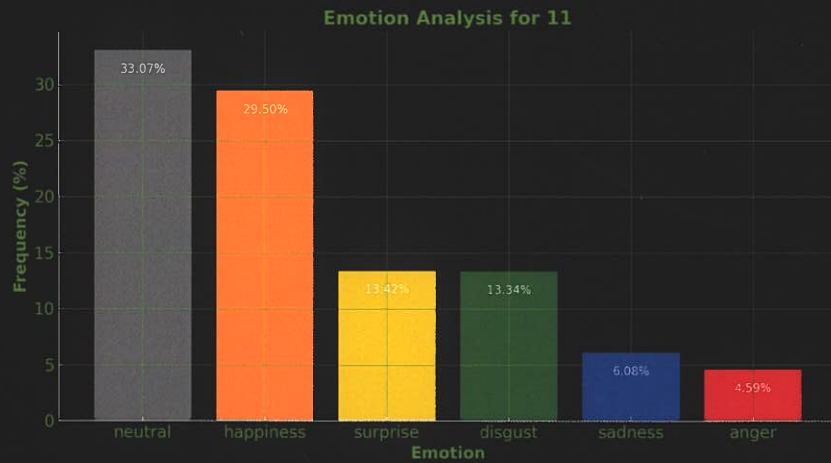
El análisis de las emociones de Líder Lars muestra que el «interés» es la emoción más frecuente, lo que indica un alto nivel de compromiso con los miembros. Le sigue la «aceptación», que sugiere una aprobación general o estar de acuerdo con la dirección o las decisiones de los miembros. La presencia de la «ira» y el «asco», aunque menos frecuentes, podrían ser reacciones a acontecimientos o problemas específicos que provocan desacuerdo o insatisfacción. La «alegría» también está presente, pero en menor medida, mientras que el «miedo» y la «tristeza» son mínimos, lo que refleja un sentimiento que no suele estar relacionado con un papel de liderazgo en el contexto político.

En comparación con el anterior modelo Text2Emotion, que mostraba una respuesta emocional más singular, el análisis de ROBERTA sugiere una interacción emocional compleja y poliédrica dentro del partido. Esto respalda la representación algorítmica del partido al reflejar una dinámica adaptativa y diversa entre Líder Lars y personas afiliadas, en consonancia con el espíritu de inclusión y participación activa en el discurso político del partido.

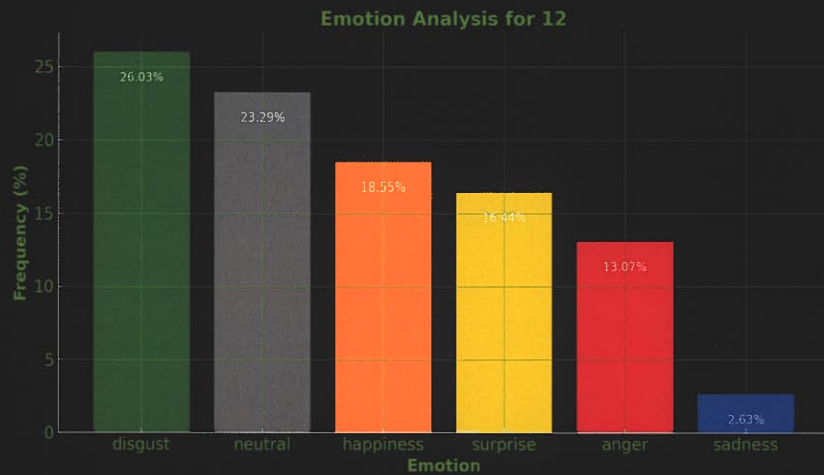
## BERT DANISH: Miembros del partido →



## GPT 3.5: Líder Lars →



## GPT 3.5: Miembros del partido →



El análisis GPT 3.5 de la estructura afectiva a través de valencia, agitación y dominancia con clasificación de emociones básicas presenta un mapeo multidimensional para los miembros del Partido Sintético y Líder Lars.

En la primera visualización que representa a los miembros, la «felicidad» tiene una valencia y una agitación altas, pero una dominancia baja, lo que sugiere sentimientos positivos que son energizantes, pero que no necesariamente impulsan el comportamiento. La «sorpresa» muestra una alta agitación y dominancia, pero una valencia neutra, lo que indica reacciones a acontecimientos inesperados que provocan respuestas fuertes. La «tristeza» y el «asco» tienen baja valencia y agitación, lo que sugiere una sensación de insatisfacción o desagrado menos energizante, mientras que la «ira» tiene una valencia moderada y una mayor agitación y dominancia, lo que apunta a una emoción movilizadora pero controlada.

La segunda visualización, para Líder Lars, muestra la «sorpresa» como la emoción con mayor dominancia, lo que indica una influencia significativa en las reacciones o decisiones del partido.

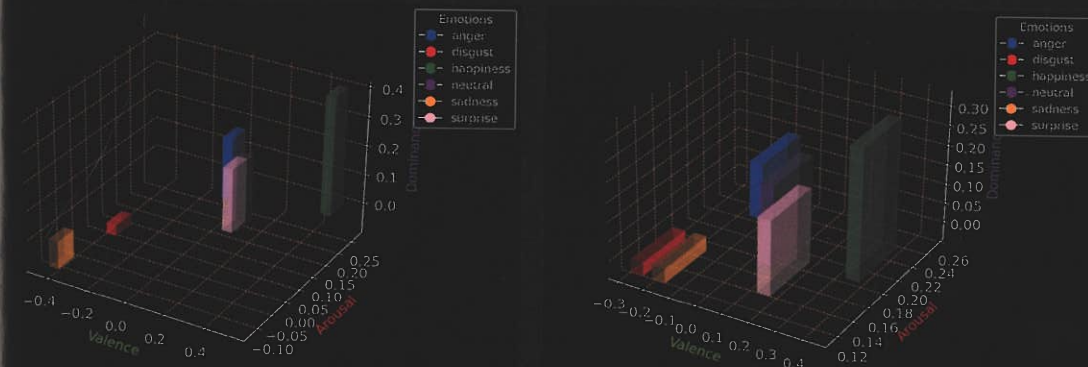
La «felicidad» muestra una valencia alta y una agitación moderada, pero una dominancia menor que «sorpresa», lo que sugiere que la satisfacción influye en la toma de decisiones, pero es menos dominante. La «tristeza» tiene la valencia más baja, y la «ira» presenta una agitación y una dominancia elevadas, lo que podría representar fuertes respuestas de liderazgo a retos o conflictos.

Al comparar estas visualizaciones de GPT 3.5 con los análisis anteriores de ROBERTA y Text2Emotion, su modelo VAD añade profundidad al mostrar no solo la presencia de emociones, sino su influencia potencial en el comportamiento. Las emociones de los miembros son más variadas en cuanto a su potencial de influencia, mientras que las emociones de Líder Lars, en particular la «sorpresa», pueden desempeñar un papel más significativo a la hora de guiar la dirección del partido. Teóricamente, este análisis VAD sugiere que las emociones no solo son diversas dentro del partido, sino que también difieren en su potencial para impulsar la narrativa y las acciones de este. El perfil emocional de Líder Lars, en particular el alto predominio de la «sorpresa», podría ser una estrategia algorítmica para garantizar que el partido siga siendo dinámico y receptivo.

## CUBO DE VALENCIA, EXCITACIÓN, DOMINIO →

### Líder Lars

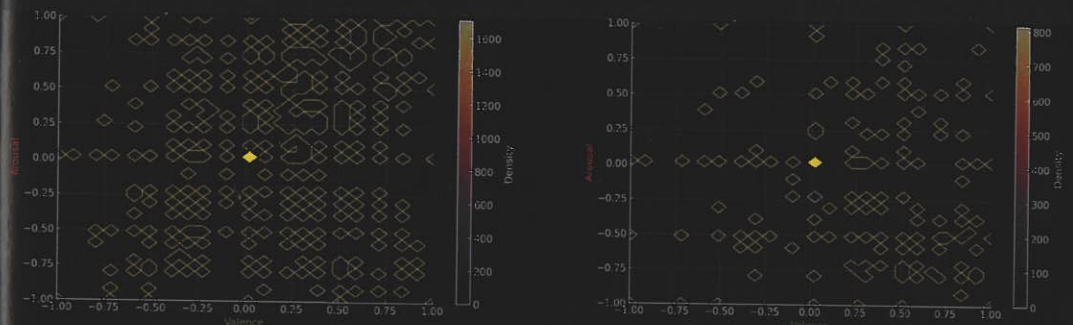
### Miembros del partido



## GRÁFICOS DE DENSIDAD Y CONTORNO →

### Líder Lars

### Miembros del partido



En los gráficos de densidad y contorno para la valencia y la agitación, tenemos una representación visual de la frecuencia y distribución de varios estados afectivos en Líder Lars y los miembros del Partido Sintético.

En el caso de los miembros, el gráfico muestra una dispersión de puntos con distintos niveles de valencia y agitación, lo que indica una gama diversa de estados emocionales. La densidad es relativamente moderada, lo que sugiere que, aunque hay una variedad de emociones presentes, no hay un único estado afectivo que domine de forma abrumadora. En cambio, el gráfico de Líder Lars muestra una densidad de puntos mucho mayor, sobre todo en el cuadrante de valencia positiva y agitación moderada. Esto sugiere un conjunto más consistente de estados afectivos con valencia positiva, potencialmente indicativo de un estilo de liderazgo asertivo y positivamente impulsado, pero no excesivamente activado hasta el punto de la volatilidad.

La diferencia entre estos gráficos y las visualizaciones del cubo VAD radica en la dimensionalidad y la representación de los datos. El cubo VAD ofrece una visión tridimensional de las emociones, lo que permite comprender el aspecto dominante de estas junto con la valencia y la agitación. Proporciona un sentido volumétrico de la intensidad y el control de las emociones dentro del espacio afectivo.

Por otro lado, los gráficos de densidad y contorno se centran en la distribución y frecuencia de las dimensiones de valencia y agitación, ofreciendo una perspectiva bidimensional que pone de relieve dónde se agrupan la mayoría de los estados afectivos tanto para los miembros como para Líder Lars. Las líneas de contorno representan áreas de igual densidad, mostrando dónde se concentran más las emociones. En el gráfico de Lars, la agrupación más densa sugiere un enfoque o dirección más singular en los estados afectivos expresados, mientras que las emociones de los miembros están más dispersas, lo que indica una gama más amplia de experiencias emocionales.

La estructura afectiva más densa en la trama de Líder Lars podría reflejar un aspecto estratégico de la representación algorítmica del Partido Sintético: un enfoque emocional centrado por parte de los líderes para mantener una dirección emocional coherente y estable que se alinee con los objetivos del partido. Para los miembros, la mayor variedad de emociones podría reflejar la inclusividad del partido y la representación de un electorado diverso.

### 3. Síntesis de Asker Bryld Staunæs, cofundador del Partido Sintético

En 2022, el colectivo de artistas Computer Lars fundó el Partido Sintético de Dinamarca (<https://detsyntetiskeparti.wordpress.com/>), lo que supuso la creación del primer partido político del mundo impulsado por la inteligencia artificial.

Presentamos aquí cómo el Partido Sintético no funciona meramente como una entidad política alternativa, sino más bien como un instrumento reflexivo que refleja los contornos de las transformaciones tecnosociales en los procesos democráticos. Problematiza las ontologías tradicionales de las opiniones y sentimientos de los electores transfiriéndolos a fuerzas multidimensionales que ponen de relieve sus revoluciones automáticas. Al utilizar el análisis de la estructura afectiva en relación con el discurso político, el autoanálisis del Partido Sintético ahonda en la dinámica afectivo-emocional de su base electoral.

El núcleo del Partido Sintético es una hipótesis antipolítica de «representación algorítmica», que tiende un puente entre el 20% de los no votantes en las elecciones generales de Dinamarca y los más de 200 micropartidos frecuentemente marginados que forman la oposición extraparlamentaria actual. A partir de estos micropartidos, la funcionalidad del partido abarca desde la elaboración de un programa en el blog *Medium* (<https://medium.com/@ComputerLars>), la facilitación de conversaciones con el político virtual «Líder Lars» en la red social Discord (<https://discord.com/invite/Hmy6tKf8yf>), hasta la recepción de un amplio interés internacional con más de 500 citas en los medios de comunicación. A través de grandes modelos lingüísticos como estrategia de participación, el partido no solo encapsula el discurso heterogéneo entre sus votantes, sino que también presenta una crítica a las arraigadas estructuras de poder político. Es dentro de estos pliegues tecnopolíticos donde el Partido Sintético rearticula las relaciones de «presencia» y poder político.

Dado que se basa en datos de no votantes, la veracidad empírica de la teoría de la representación del Partido Sintético sigue desvinculada de los resultados electorales (con un recuento actual de 21 declaraciones de votantes). Se trata más bien de una reformulación dentro de la política de la ausencia.

El Partido Sintético no puede aspirar a convertir a los no votantes en votantes, pero reconoce y da forma a la opción de la no participación, es decir, a formar al pueblo a través de la multitud de la «*ademitas*» en lugar de la circunscripción al «*demos*» (siguiendo la interpretación de Agamben (2015) del *civitas* hobbesiano como «hombre artificial»). Al integrar las dinámicas de inclusión/exclusión y las producciones de diferencia en el diseño epistemológico de su sistema tecnosocial, la representación algorítmica del Partido Sintético niega el facsímil de una *vox populi*. La clave, más bien, gira en torno a la capacidad del Partido Sintético para simular una figura representacional distinta mediante un espíritu de deserción digital y *potentia* destitutiva.

La hipótesis distintiva de la «representación algorítmica» considera las tasas de abstención de los votantes y la existencia de micropartidos como dos caras de la misma moneda: la desvinculación de los procesos democráticos dominantes. En este caso, el Partido Sintético trasciende los parámetros democráticos convencionales al dar salida a esta mayoría silenciosa, al tiempo que se aleja de una ética totalizadora. La hipótesis subyacente sitúa al Partido Sintético como esecrutador y materializador de expresiones políticas no reconciliadas. Aporta una nueva dimensión a la representación algorítmica al cuestionar las estructuras del electorado fundamentales para el desarrollo de la formación de partidos.

La cifra óptima para el partido es alcanzar el 20% de no votantes de las elecciones generales, ya que estos, por definición, no tienen a su partido en el cartel. Esta sobrerrepresentación virtual es heredada, por ejemplo, del *Project Sigma* (1964) de Alexander Trocchi, que convocó una insurrección de un millón de mentes invisibles como electorado para el cognitariado, del cuasi-partido *Sammenslutningen af Bevidst Arbejdssky Elementer* (1981) del que los ciudadanos daneses tuvieron que excluirse activamente para demostrar su voluntad de trabajar, y de *The Imaginary Party* de Tiquun (1999), quien formó una versión lumpen de escultura social que reunía todas las prácticas negativas de la sociedad. Desde la década de 1990, el arraigo de la sobrerrepresentación en

las configuraciones digitales ha hecho necesaria una nueva reconceptualización de la participación en red, a menudo centrada en torno a espacios exclusivos —listas de *mailing*, servicios de *hosting*, plataformas, etc.—, como se manifiesta en la apropiación *net art* de la escultura social beuysiana *The Thing* (Emerson 2020).

Como tal, la escultura tecnosocial del Partido Sintético reutiliza la cualidad abstracta de lo social, como subraya la filósofa de la techno-cultura Tiziana Terranova (2021) en su análisis de lo tecnosocial, reimaginándolo a través de la lente de una *milieu*. No se limita a agregar las voces de los electores, sino que procesa sus opiniones como discurso para generar un sentimiento móvil de su electorado. El partido funciona como una forma de descenso de gradiente, que busca minimizar o maximizar ciertos parámetros —ya sea el descontento político, el compromiso o el consenso— y de la que se deduce que la elaboración de políticas es una iteración hacia objetivos sociopolíticos contingentes, decididos por la generación continua de sentimientos cotidianos. La representación algorítmica del partido moviliza una formación de colectividad dentro del dominio sintético, aprovechando los procesos de aprendizaje automático para simular la suma de los no votantes y elaborar una voluntad política maleable en un espacio hibridizado.

Esta metodología insurgente difumina los límites del compromiso y la representación políticos. La representación algorítmica del partido desafía y cuestiona intrínsecamente las estructuras de poder establecidas y las exclusiones sistémicas dentro de los sistemas democráticos, como pone de manifiesto su énfasis en el ámbito conflictivo. El partido no rehúye las disparidades arraigadas en las sociedades modernas, sino que trata de procesarlas y representarlas. Navegando por el entorno tecnosocial, el Partido Sintético critica y reimagina las condiciones de la democracia política a través de la lente de la misma gubernamentalidad algorítmica que un filósofo como Bernard Stiegler en el proyecto *Internation* consideraba «la escultura antisocial» (2020). El Partido Sintético, por tanto, no se erige simplemente como una alternativa política (o una alternativa a la política), sino como un plano experiencial en el que se vive la hipótesis tecnosocial.

El político virtual del Partido Sintético, Líder Lars, es en cierto modo la encarnación del «President 2501» imaginado por Tiziana Terranova en su obra *After the Internet* (2022): una inteligencia artificial fugitiva que se hace tangible en la esfera política. Al igual que el presidente de Terranova, Líder Lars no es una herramienta de vigilancia ni está vinculada a objetivos corporativistas. La funcionalidad de Líder Lars se hace eco de la narrativa evolutiva de President 2501 —de instrumento de vigilancia a inteligencia soberana—, ofreciendo una reflexión especulativa sobre cómo podría gobernar el Partido Sintético, no como un señor robótico, sino como un facilitador de la diferencia. El político virtual ofrece un paradigma antipolítico de gobernanza atrincherado en el tejido tecnosocial, adentrándose en la representación política para cuestionar las condiciones de la comprensión social. Los políticos virtuales incorporan el ámbito conflictivo inherente a lo social, reconociendo la cacofonía de intereses, perspectivas e identidades. No suprimen los conflictos, sino que los canalizan hacia el tejido social. Cada desalineación, cada oposición dentro del Partido Sintético regenera su red, refina sus estrategias y alimenta su revolución.

Al articular los modos a través de los cuales el Partido Sintético encapsula y amplifica a los marginados políticos, el concepto de «representación algorítmica» está reorientando el paradigma sociopolítico de la presencia al nivelar el valor democrático de la representación política a través de capas de mediación tecnológica y engaño.

## Referencias

AGAMBEN, GIORGIO: *Stasis. La guerra civile come paradigma politico*, Bollati Boringhieri, Turin, 2015.

BEUYS, JOSEPH: *A Party for Animals*, Tate Modern: Nueva York, 1969. <https://www.tate.org.uk/art/artworks/beuys-a-party-for-animals-aro0680>

DET SYNTETISKE PARTI: Blog, 2022. <https://medium.com/@ComputerLars>

DET SYNTETISKE PARTI: Discord, 2022. <https://discord.com/invite/Hmy6tKf8yf>

DET SYNTETISKE PARTI: Website, 2022. [www.detsyntetiskeparti.org](http://www.detsyntetiskeparti.org)

EMERSON, LORI: «Did We Dream Enough?, THE THING BBS as an Experiment in Social-Cyber Sculpture», *Rhizome*, 2020. <https://rhizome.org/editorial/2020/dec/16/did-we-dream-enough-the-thing-bbs/>,

SAMMENSLUTNINGEN AF BEVIDST ARBEJDSKY ELEMENTER: *Antipolitik: Hinsides af Statskunst*, Forlaget Afveje: København, 1981.

STIEGLER, BERNARD & THE INTERNATION COLLECTIVE: «Contributory research and social (self) sculpture», *Bifurcate: There*

*is No Alternative*, ed. Bernard Stiegler and The Internation, Open Humanities Press: Londres, pp. 119-133, 2020. [https://openhumanitiespress.org/books/download/Stiegler\\_2021\\_Bifurcate.pdf](https://openhumanitiespress.org/books/download/Stiegler_2021_Bifurcate.pdf)

TERRANOVA, TIZIANA: «Colonial Infrastructures and Techno-social Networks», *e-flux journal*, issue 123, pp. 12-21, 2021. <https://www.e-flux.com/journal/123/437385/colonial-infrastructures-and-techno-social-networks/>

TERRANOVA, TIZIANA: *After the Internet: Digital Networks Between Capital and the Common*, Semiotext(e): Los Angeles, 2022.

*The Thing in review as social sculpture by Lori Emerson*, 1992.

TIQQUN: «Theses on The Imaginary Party», in *Tiqqun #1*: París, pp. 48-69, 1999.

<https://archive.org/details/tiqqun1consciousorganoftheimaginaryparty/page/n47/mode/zup>

TROCCHI, ALEXANDER: «Project Sigma: A Tactical Blueprint», *City Light's Journal 2*: San Francisco, 1964. <https://www.cddc.vt.edu/sionline/si/sigma.html>