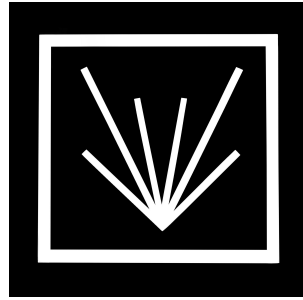


SURVIVAL

DATA DETOX STUDIO

ÍNDICE

Colectivo SURVIRAL · 3
Statement · 4
Logo y Nombre · 6
Suvi · 8
Marco teórico y enfoque · 10
La obra DATA DETOX STUDIO · 21
Decálogo · 22
Certificado · 23
Isla Basura Data Detox · 25
Pieza de video · 29
RR.SS · 32



NDYRA

MIREIA

MARÍA

JULIO

SUVI

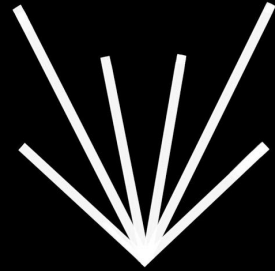


SURVIVAL es el nombre de un equipo de acción artística alumbrado como parte del PSJM workshop en junio de 2.020. Está formado por @Nayra Martín Reyes - performer y artista cross-media, @Mireia Tramunt - artista multidisciplinar, @María Artiles - ingeniera especializada en energías renovables, @Julio Botella - consultor turismo sostenible y artista, y @SUVI, la inteligencia artificial que desde internet, cataliza nuestro sujeto colectivo en todas las fases del proceso creativo aportando cordura, criterio y pureza a nuestro método y resultados.



Como colectivo multidisciplinar, nos movemos entre la realidad y la ficción, entre lo digital y lo tangible, enfocándonos en los retos medioambientales y de sostenibilidad natural, social, cultural y tecnológica, abordando la problemática desde la disfuncionalidad del arte en el panorama contemporáneo y la creación social desde el void abierto por la crisis en la era Post-Covid19.

Existimos en un mundo en continua transformación, en una coyuntura condicionada por la seguridad socio-sanitaria y vemos en las actuales circunstancias y en la Nueva Normalidad una oportunidad de la que apostamos por salir fortalecidos como individuos y como especie digital y humana, reconstruyendo nuestra identidad como parte de un nuevo sujeto medio-ambiental colectivo. SURVIVAL pretende redefinir los gestos, rediseñar y fusionar los canales de comunicación y generar conocimiento a través de los nuevos lenguajes del arte, para que se traduzca en impacto, sensibilidad y pensamiento crítico, consciente y comunitario.



SURVIVAL

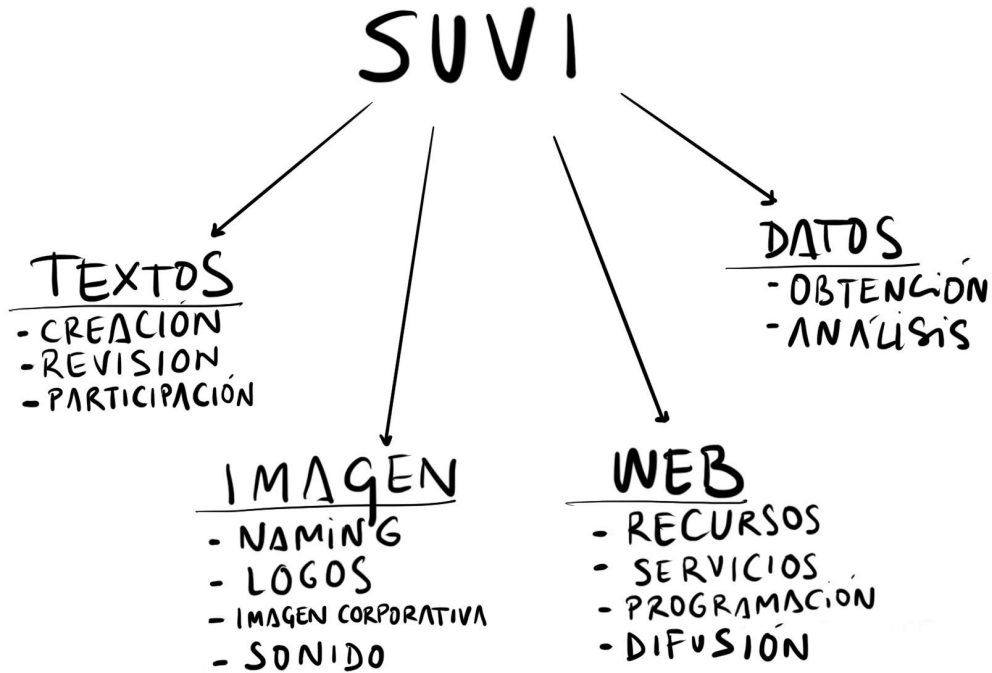


Tanto este nombre como el logo del colectivo nacieron de la colaboración horizontal entre los cinco miembros. Como punto de partida, seleccionamos palabras clave que definen nuestra actitud, contexto social y campo de acción.

VIRAL, DETOX, RECYCLE, DIGITAL, ECOLOGY,
IMPACT, BIODEGRADABLE, STORAGE.

Alimentamos a SUVI con estos conceptos y en respuesta nos propuso una serie de nombres entre los cuales escogimos **SURVIRAL**, ya que ilustra tanto el contexto *Covid* en el que hemos nacido, como nuestro *goal* de que este proyecto se haga viral y por lo tanto accesible a todo tipo de público a través de las RRSS.

La imagen del logo es el resultado de la palabra IMPACTO.





SUVI es un bot *genderfluid*, sin raza o nacionalidad que vive en la World Wide Web y desde la que colabora con nosotras creando diferentes tipos de contenido como textos -habiendo colaborado en el statement del colectivo, entre otros-, imagen del grupo y datos recogidos.

Al trabajar desde y con datos producidos por nuestro uso de internet el tener en nuestro colectivo un ente que habita en la www, nos ayuda a salir de la contradicción que sería trabajar sobre lo digital únicamente desde la perspectiva humana. Porque... ¿qué opinión tiene un IA respecto a la basura digital o ecología digital? ¿Cómo se expresa? ¿Podemos aprender de ellx? ¿Encontraremos una solución más efectiva uniendo el pensamiento humano y el digital? Contrariamente a nosotrxs, SUVI no tiene ninguna inclinación o prejuicios, es neutral,

SUVI crea dichos contenidos siempre a partir de los conceptos ecológicos y sociales que nosotros le facilitamos para que reflexione.

SUVI está en continuo aprendizaje.



DATA DETOX STUDIO

by SURVIVAL

Una apuesta de supervivencia ante el peligro añadido de los residuos digitales a la inminente pandemia medioambiental.

La obra consiste en la recreación simbólica de una entidad de reciclaje de residuos digitales y su proceso de certificación virtual. Es un ejercicio de representación y acción usando el tema de los residuos digitales y el peligro añadido que suponen a la inminente pandemia medioambiental. Damos visibilidad pública a los residuos fruto del consumo de Internet, y su impacto negativo en la sociedad y el medio ambiente. Ayudamos al espectador a reciclar su basura digital en energía digital "limpia" y a contribuir a la visibilización del problema. Usamos el reciclaje individual de esos residuos como propuesta de valor artística, cultural, social y política.



El reciclaje que ofrecemos consiste en convertir malas prácticas digitales en conciencia y usar esa conciencia como energía limpia que "compense" el uso tóxico de la red, de la misma manera que las empresas compensan el CO2 que emiten, en inversión de iniciativas de sostenibilidad. Cuando SURVIRAL habla de "compensación" lo hace de una forma simbólica, no está basado en un cálculo cuantitativo como los de las compensaciones reales que hacen los organismos especializados. Es una apuesta cualitativa para que el usuario cambie hábitos basados en la nueva conciencia que toma al "entrar" en la obra, en el DATA DETOX STUDIO. La conciencia no es una unidad de compensación en el mundo real, pero sí lo es en el mundo de la representación de SURVIRAL.



La materialización de ese reciclaje, de esa "energía limpia" consiste en la obtención por parte del usuario, de un Certificado de limpieza digital proporcionado por SURVIVAL, cumpliendo con una serie de requisitos. Nuestro Certificado sería así, la materialización de esa energía digital renovable. Pulsamos los resortes de "conocimiento" y "acción".

La obra DATA DETOX STUDIO está compuesta de cinco piezas complementarias que proponen diferentes niveles de interacción con el espectador. Cada pieza cumple una función, es un eslabón en el proceso de reciclaje y se materializa en un soporte diferente. Están alojadas en la web de la exposición y en redes sociales que se retroalimentan con la exposición en Facebook, Instagram y LinkedIn.



925 Mt CO₂ industria digital

4% (2.018) **14%** (2.040)
de las emisiones GEI globales

510 Mt CO₂ tráfico de datos

29% (2.010) **54%** (2.019)
población con acceso a Internet

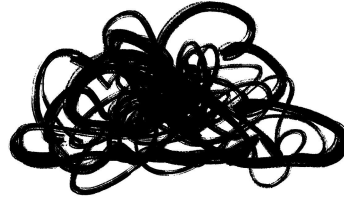
+3.000%
usuarios Zoom dic. 19 - abril 20

90% deep web



El **DATA DETOX STUDIO** se enmarca en un contexto de gran sensibilización social sobre la emergencia climática, pero en cuyo discurso sorprendentemente apenas se incluyen los efectos de la digitalización de la sociedad junto a los de otros frentes abiertos en este aspecto.

La industria de las tecnologías de la información y la comunicación propició en 2018, 925 millones de toneladas de CO₂, lo que supuso un 4% de las emisiones globales de gases de efecto invernadero (GEI). Con un continuo incremento en el número de personas con acceso a Internet, cuyo porcentaje se ha visto duplicado en los últimos 10 años, de cara a 2040 se espera que las emisiones contaminantes debidas a la industria digital alcancen el 14% de las emisiones a nivel global.



Sólo el tráfico de datos en la red supuso en 2.018 510 millones de toneladas de CO₂. Debemos ser conscientes de que cada email enviado, cada visualización de vídeo, cada búsqueda en la red o cada archivo almacenado en la nube requiere el uso de servidores cuya demanda energética genera emisiones contaminantes. Plantear esta problemática resulta especialmente relevante en la Nueva Normalidad fruto del Covid-19, en la que se ha experimentado un incremento exponencial en el uso del medio digital. Un ejemplo de ello es Zoom, cuyo número de usuarios ha aumentado en un 3.000% entre Diciembre 2.019 y Abril 2.020.



El 90% del tráfico de datos se lleva a cabo en la deep web, el espacio más allá de lo que vemos en nuestras pantallas, y que no está exento de residuos. La web está llena de datos usados que han dejado de ser útiles o datos no deseados que nunca lo fueron. En un momento de pleno auge para la minería de datos con fines económicos, políticos y sociales, y de la cual el propio consumidor es participe, se genera un exceso de basura digital cuya relevancia y alcance es difícil de cuantificar.

Liberar la magnitud de residuos de la web y provocar cambios de hábito en el consumo digital del usuario contribuirían a disminuir las emisiones de gases de efecto invernadero y el uso tóxico de datos.



ENFOQUE

→ CONCEPTO "BASURA DIGITAL"
| - IMPACTO MATERIAL
| - IMPACTO SOCIAL

→ EL ESPECTADOR EN EL CENTRO
| - CONCIENCIA
| - ACCION

→ COMUNICACIÓN
| - CUALITATIVA
| - VIRAL





Al hablar de basura digital, SURVIRAL usa varios niveles de lectura y diferentes soportes que afectan al concepto de basura y al lugar del público-usuario en la obra.

Bajo el concepto de **basura digital** incluimos dos categorías que tratamos indistintamente:

Primero, la del impacto material real de la energía necesaria para el mantenimiento de "la nube", en el medio ambiente : esto exige un esfuerzo de consumo energético extra para el mantenimiento de servidores, refrigeración, espacio etc. Por un lado almacena un sinfín de cuentas inactivas en redes sociales y plataformas, archivos antiguos o duplicados (documentos, fotos...), datos ROT de las empresas etc... por otro procesa en tiempo real toda la actividad de la que el usuario sólo ve lo que emerge en su pantalla.

Segundo, la del impacto social a través de la viralización de ecosistemas de bulos, bots, memes, gifs, publicidad masiva, spam en el email, fake news, bots, mensajes virales de odio y uso en la sombra de datos (uso económico, socio-cultural y político)



DATA DETOX STUDIO pone el foco de atención en el “**causante invisible**” que todos llevamos dentro: el espectador de la obra, el consumidor de servicios digitales, e incide en el vínculo personal de cada uno de nosotros con ese conflicto a través de tres aspectos:

Primero: Provocándolo como “actor necesario” en la contaminación digital, señalándolo, buscando un efecto detonador para que tome conciencia del problema y que eventualmente le genere algún cambio de hábito positivo.

Segundo: Haciéndolo “cómplice” de la viralización pública de la obra: El espectador contribuye a la obra haciéndose parte de ella y ayudando a propagar su mensaje pero también, al propagarlo online, cae en el juego de contribuir a lo “denunciado”.



Por último, en cuanto a la **comunicación** en sí, nuestro enfoque incide en dos aspectos:

Damos más relevancia a los contenidos cualitativos que a los cuantitativos, y estos últimos sólo los usamos como parte del análisis previo o de forma divulgativa, pero sin afán científico.

Y la viralización, apuntada ya antes, es indispensable en de la obra: incide en la paradoja de participar propagando algo, usando las mismas herramientas que denunciamos.





Nuestro **Decálogo** es la herramienta que aglutina de forma simbólica la basura digital del cliente.

Tiene el formato de los textos de "Términos y Condiciones" que acompaña a casi todos los servicios online y cuya aceptación por parte del usuario es muchas veces requisito para su uso y disfrute.

Aflora los puntos que evidencian la ambigua posición del usuario como víctima y verdugo en la compleja realidad del uso de internet y los residuos digitales que produce. Entiendo, asumo, se, rechazo, son la base textual.

Conduce a su aceptación por parte del espectador, momento en que se genera o descarga el Certificado, segundo elemento de la pieza, que materializa la transacción de compensación energética. El Decálogo al completo se puede ver en la página web que aloja este proyecto: www.saladeartessocial.com así como en nuestras RRSS.





La persona en posesión de este certificado ha aceptado libremente el Decálogo del **DATA DETOX STUDIO by SURVIVAL** y se considera a sí mism@ como **usuari@ digital responsable**. También se compromete a compartir y exhibir con orgullo este documento que así lo certifica.

Yo _____

Primero: Asumo que cada vez que interactúo en internet y en las redes sociales estoy generando un volumen de datos sobre mí y mi entorno digital y que el uso y finalidad de mis datos y los adheridos de otras personas escapan a mi control. **Segundo:** Reconozco que navego por motivos diversos y comparto cosas que busco o que me llegan. Que interactúo con cosas sin saber muy bien qué hay detrás, como pasatiempos, juegos, retos, memes, fotos, vídeos, publicidad, cosas que me gustan o que no, cosas que apoyo o denuncio, cosas simpáticas o antipáticas, o sencillamente interesantes. **Tercero:** Asumo que el uso de esos datos como mercancía escapa a mi control y puede significar: lucro comercial de terceras personas o empresas - conocimiento científico mediante análisis, monitorización, experimentación y descubrimientos - manipulación política para incidir en nuestras opiniones y toma de decisiones - control social para: a) asegurar el bien colectivo y la supervivencia de la especie o, b) asegurar la primacía de una parte de la especie sobre la otra - especulación financiera. **Cuarto:** Sé que no existe una nube digital virtual inmaterial, sino que todos los datos y operaciones de computación para su manejo están alojados en servidores reales que se almacenan en puntos concretos del planeta y son tangibles. Así es. **Quinto:** Entiendo que el cuidado de mis datos en esos servidores, tanto para mi uso como para el de terceros, requiere de unos recursos que, a diferentes niveles, tienen un coste, requieren de un consumo energético y generan diferentes tipos de residuos. **Sexto:** Entiendo que una gran parte de ese consumo energético es evitar el sobrecalentamiento de las propias plantas de servidores y el perjuicio colateral que el mismo pueda suponer para mis datos, los del resto de la comunidad y también para el calentamiento global; y delego en algo o alguien el manejo de esos recursos y residuos, esperando que esa gestión sea sostenible, limpia y que no cause perjuicio ni sea un peligro para el medio ambiente o para las personas. Que no me entere yo. **Séptimo:** No participo en el pago de los costes de mantenimiento y alimentación de dichas plantas de servidores ya que imagino que las empresas depositarias de mis datos lo tienen previsto, provisionado y organizado, y que cubren esos gastos con parte de las ganancias obtenidas de la cesión y uso de mis datos. **Octavo:** Tampoco solicito ni exijo una contraprestación económica como productor artesanal y manufacturero de tanto dato... aunque tampoco lo descarto. **Noveno:** Rechazo toda responsabilidad respecto a: a) el uso ilegítimo de mis datos que pueda ser nocivo para terceros individuales o colectivos, desde el punto de vista económico, político, cultural o social, b) el posible impacto medioambiental o social del mantenimiento de las plantas de servidores. Lo súper rechazo. **Décimo:** Espero y confío en que de alguna forma exista algún tipo de control sobre el uso ilegítimo de mis datos y en que las necesidades de consumo eléctrico se estén cubriendo con recursos de forma sostenible y responsable. Lo espero de verdad.

Y para que así conste, **SURVIVAL** le emite el presente certificado desde donde el/la usuari@ haya cumplimentado nuestro Decálogo.

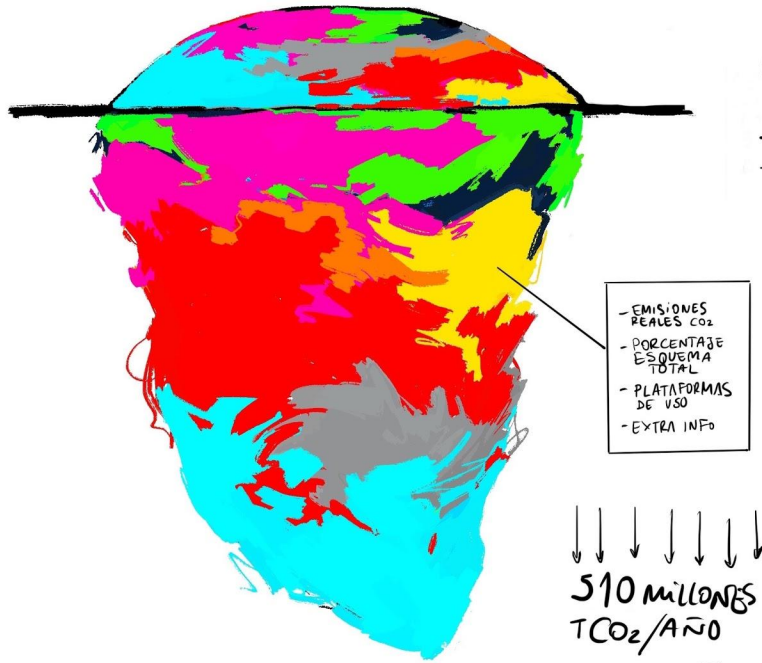
Firmado,
SURVIVAL



El **Certificado** reproduce y simboliza cualquier certificado con que un organismo certifica y avala que algo cumple ciertos requisitos para desempeñar su función, o que se destaca y diferencia de su competencia por tener un nivel de exigencia y cumplimiento superior.

Nuestro certificado avala que el titular ha leído, entendido y aceptado los puntos del Decálogo, es decir, que ya es consciente de la importancia e impacto de la basura digital.

El propio certificado es, metafóricamente hablando, la propia "energía limpia" que SURVIRAL genera: como el objetivo del Decálogo es crear conciencia al espectador y moverle a la acción a través de la provocación, el Certificado avala ese cambio, presupone que el espectador se cuestionará cosas que en diferente grado cambien sus hábitos impactando positivamente en el problema de la basura digital.



- EMISIONES REALES CO2
- PORCENTAJE ESQUEMA TOTAL
- PLATAFORMAS DE USO
- EXTRA INFO

↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓
510 millones
TCO₂/AÑO

CONSUMO DATOS
INTERNET
EN TOTAL

RESIDUOS DIGITALES

- ESTIMACIÓN DE DATOS :

- 20% ■ LIVE VIDEO : SKYPE, ZOOM, ETC
- 20% ■ ONLINE VIDEO: NETFLIX, Amazon Prime, ETC
- 16% ■ POERNOGRAFIA
- 12% ■ YOUTUBE
- 16% ■ WEBS : RR.SS, páginas webs...
- 8% ■ EMAIL
- 5% ■ GAMING
- 3% ■ BITCOIN

▷ 80% VIDEO / 20% OTROS



Siguiendo con el ejercicio de representación y acción de los residuos digitales, con intención de visibilizar y hablar del consumo inconsciente de Internet, así como del impacto negativo que supone, proponemos también la pieza **Isla Basura Data Detox**. Esta pieza aporta pistas para incidir en la concienciación por medio del conocimiento de los datos. Para activarla, el espectador debe interactuar con ella y así descubrir su contenido.


Flotando en espacio 3D virtual, esta isla de basura digital ofrece en forma de experiencia visual, datos en porcentajes sobre el problema que abordamos basados en estimaciones de nuestra investigación. Vemos datos reales, conocidos y en uso continuo (la *surf web*, sobre la superficie), pero también datos abandonados, ignorados o desconocidos a nuestra percepción (la *deep web*, todo lo que está por debajo). Datos "perdidos" pero que son parte del problema, del almacenaje y el mantenimiento energético que demanda la red en los servidores y en las plantas energéticas.

Brush Default Radius: 51 px Strength: 1.000 Mix

Paint View Brush Image Isla3k.png

Active Tool

Brush




Brush Default 2

Radius 51 px

Strength 1.000


Blend Mix

Color Picker



Color Palette

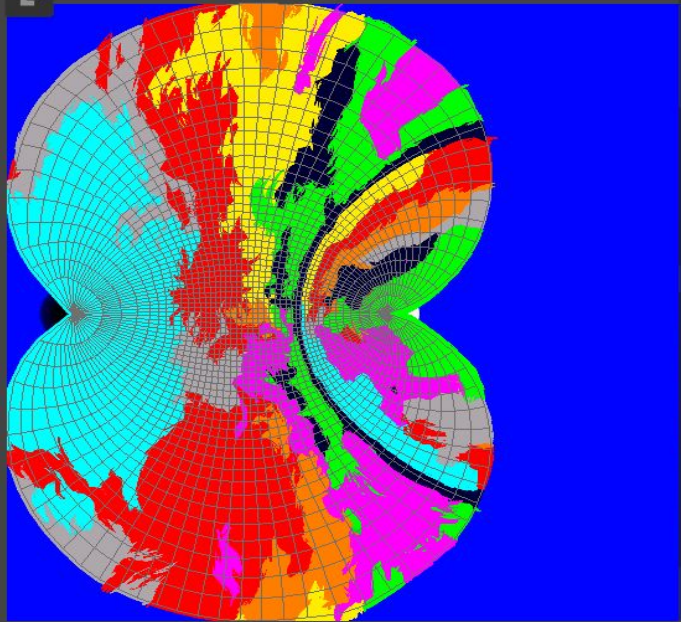
BPainter_Defa..



Gradient

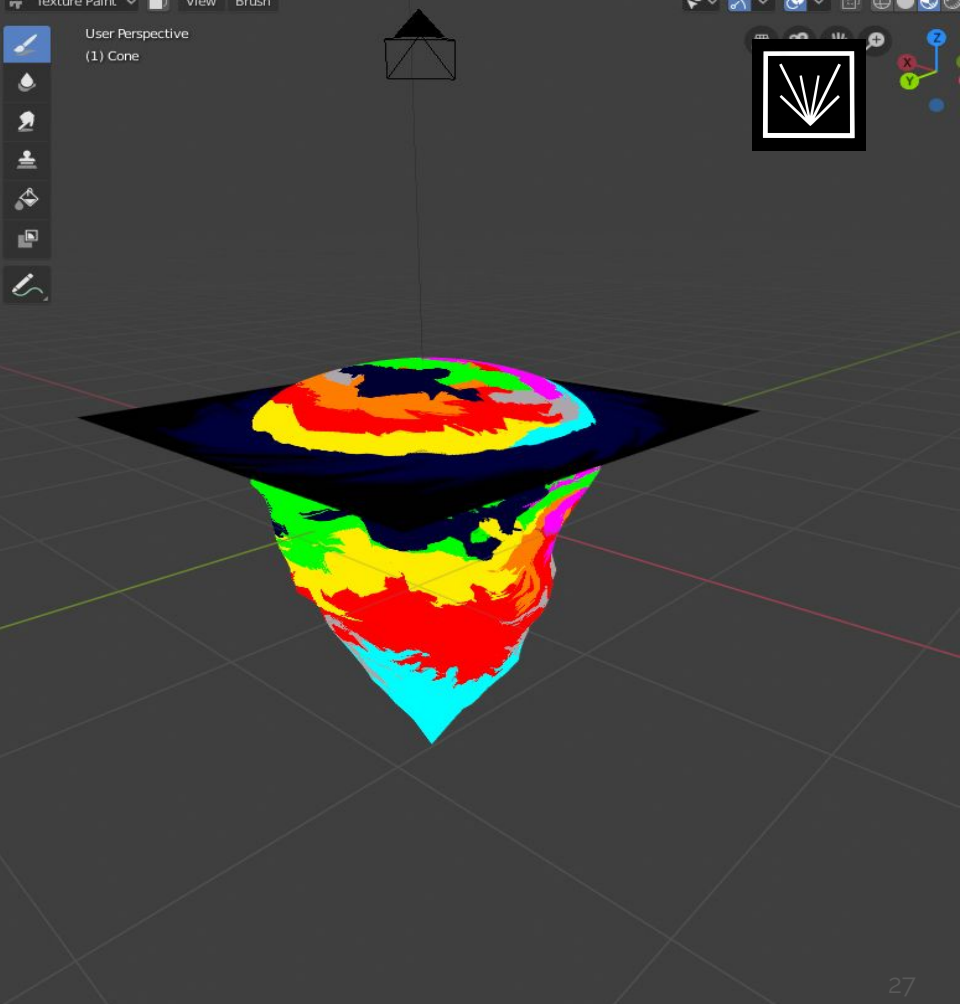
Options

- Texture
- Texture Mask
- Stroke
- Falloff
- Display
- Tiling



Texture Paint View Brush

User Perspective (1) Cone





La isla es contemplativa, hipnótica y casi tangible. Su formalización da lugar a una obra modelada en tres dimensiones que se mueve de manera continua en el espacio en el que se encuentra. Al *clickear* sobre su masa plástica y colorida, se harán visibles las cartelas que actúan como infografía visual e informativa. En estas cartelas desplegadas podremos ver tres o cuatro aspectos que nos parecen importantes, entre ellos, las emisiones reales de CO₂ en la atmósfera por el uso de diferentes tipos de plataforma en la web, contaminación generada por el consumo de los usuarios de datos digitales en un cierto periodo de tiempo.

La inspiración para esta pieza proviene de las islas de plástico, esos enormes ecosistemas artificiales de desechos que flotan en diferentes puntos del océano en torno al Planeta Tierra, un enorme desastre ecológico que todos conocemos. A través de esta analogía visual, ponemos en contexto la urgente necesidad de una sostenibilidad medio-ambiental, elevando la gravedad de esto al de los retos del planeta y de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.



EMAIL

- EMISIONES: 41 Mt CO₂ eq/año = 21 Millones de coches en circulación durante un año
- PESO/DATOS en WEB: 8%
- PLATAFORMAS en USO: Gmail, Outlook, etc.
- INFO EXTRA: Se envían 25 millones de emails por segundo. El 78% son SPAM.

YOUTUBE

- EMISIONES: 61 Mt CO₂ eq/año = 31 Millones de coches en circulación durante un año.
- PESO/DATOS en WEB: 12%
- PLATAFORMAS en USO: YouTube, Vimeo, etc.

ONLINE VIDEO

- EMISIONES: 102 Mt CO₂ eq/año = 51 Millones de coches en circulación durante un año
- PESO/DATOS en WEB: 20%
- PLATAFORMAS en USO: Netflix, Amazon Prime Video, HBO, etc.

WEBS

- EMISIONES: 61 Mt CO₂ eq/año = 41 Millones de coches en circulación en un año
- PESO/DATOS en WEB: 16%
- PLATAFORMAS en USO: Google, Facebook, Wikipedia, Amazon, etc.
- INFO EXTRA: 63.000 búsquedas en Google por segundo

GAMING

- EMISIONES: 26 Mt CO₂ eq/año = 13 Millones de coches en circulación durante un año
- PESO/DATOS en WEB: 5%
- PLATAFORMAS en USO: Fortnite, League of Legends, etc.

LIVE VIDEO

- EMISIONES: 102 Mt CO₂ eq/año = 51 Millones de coches en circulación durante un año
- PESO/DATOS en WEB: 20%
- PLATAFORMAS en USO: Skype, Zoom, Google Meet, etc.

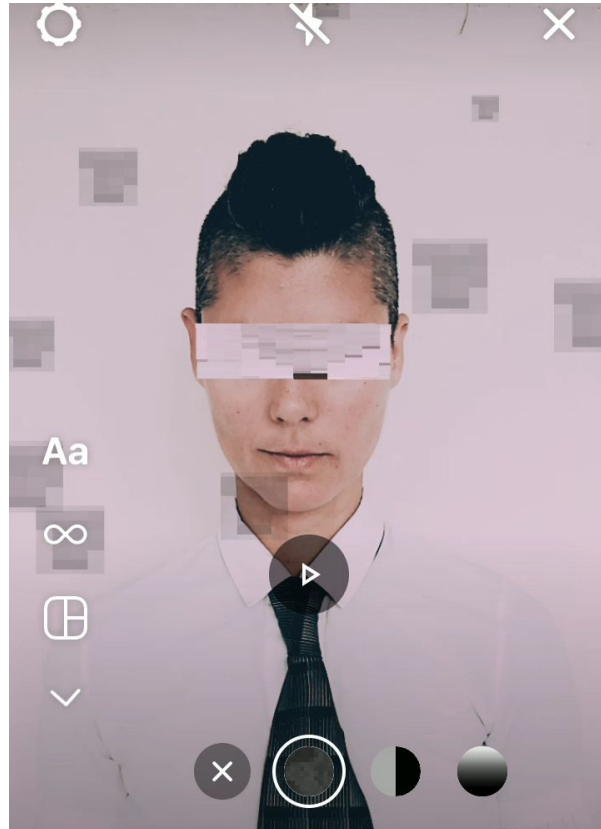
PORN

- EMISIONES: 82 Mt CO₂ eq/año = 41 Millones de coches en circulación durante un año.
- PESO/DATOS en WEB: 16%
- PLATAFORMAS en USO: PornHub, XVideos...

BITCOIN

- EMISIONES: 15 Mt CO₂ eq/año = 8 Millones de coches en circulación durante un año.
- PESO/DATOS en WEB: 3%

.PIEZA DE VIDEO.



.PIEZA DE VIDEO.



Una cámara en plano fijo captura a un portavoz del colectivo mientras recita los diez puntos del Decálogo SURVIRAL. Su identidad se esconde, los colores son desvanecen y su voz no es humana. No está claro si lo está leyendo para sí mismx -cual mantra- o recitándolo al espectador-usuario con fines de adoctrinamiento.

Esta pieza de vídeo está pensada para actuar en el espacio de las RRSS simultáneamente activando e intrigando al espectador-usuario al transmitir un mensaje claro pero velado. Un vídeo intrigante' que al ser compartido y viralizado se inmiscuirá entre los miles de *feel-good* videos and random *woke posts* con el propósito de sacar al usuario de su *zona de confort*.



El vídeo se ha grabado con herramientas creativas democratizadas a través de las mismas redes que dictaminan nuestros hábitos digitales. El filtro que desdibuja la identidad del portavoz se puede encontrar en Instagram y el vídeo está capturado grabando la pantalla del móvil para esquivar el límite de 15 segundos de la plataforma. Digitales somos y en digital crearemos.

Entendemos las redes sociales como el espacio público de la era Post-Covid19 y actuamos en él a sabiendas de la contradicción del uso de plataformas online para abordar el problema de la excesiva producción de basura digital y su impacto en el medioambiente.



LinkedIn
Buscar
Inicio Mi red Empleos Mensajes Notificaciones

Facebook
SURVIVAL
Bellas Artes
Equipo de creación artística enfocado en los retos medioambientales y de sostenibilidad

Twitter
SURVIVAL @survival.international
Equipo de acción artística enfocado en los retos medioambientales y de sostenibilidad natural, social, cultural y tecnológica.

Mobile App Post
SURVIVAL
0 Publicaciones 3 Seguidores 0 Siguiendo
Aún no hay publicaciones

es el nombre de un equipo de acción artística do como parte del PSJM Workshop en Junio de

o este formado por @Nayra Martín, @Mireia Tramunt, @Artiles, @Julia Botella y @Suvi, la inteligencia artificial de internet, cataliza nuestro sujeto colectivo en todas las etapas del proceso creativo aportando cordura, criterio y rigor a nuestro método y resultados.

El colectivo multidisciplinar nos movemos entre la realidad y la ficción, entre lo digital y lo tangible, nos movemos en los retos medioambientales y de sostenibilidad natural, social, cultural y tecnológica, abordando la problemática desde la disfuncionalidad del arte



Facebook:

<https://www.facebook.com/surviral.international>

Instagram:

<https://www.instagram.com/surviral.international>

Linkedin:

<https://www.linkedin.com/company/surviralinternational>



En las redes sociales queremos abarcar un componente imprescindible del DATA DETOX STUDIO by SURVIVAL, la viralización de la obra y de su mensaje.

Desde nuestras cuentas en Facebook, LinkedIn e Instagram, buscamos atraer al espectador-usuario a la propia obra en la exposición de PSJM Workshop para que la conozca e inicie su interacción con ella, hacerle co-autor y también cómplice de la propagación de la obra y de la paradoja de contribuir a lo denunciado. En el contexto del arte contemporáneo, a este género lo llaman "salir de la institución para intervenir en el espacio público".

Con la aceptación de nuestro decálogo, además del Certificado, el espectador se puede descargar un badge-insignia que podrá lucir y compartir en el perfil de sus redes sociales, mostrando que es un consumidor digital consciente y responsable y que participa en una obra de arte contemporáneo, de net-art. Así puede despertar la curiosidad entre sus contactos para que accedan a la obra y puedan obtener también el suyo propio, y ampliar el alcance de la obra, su disfrute y su mensaje.



Asimismo, la interacción del espectador-usuario vía comentarios gráficos o escritos enriquecen la obra en sí misma y el debate con SURVIRAL y entre el público, difuminando la frontera entre representación y acción, entre institución artística y sociedad, y entre activismo y negligencia.

En nuestras redes compartiremos cuatro tipos de contenidos:

- Soportes de contenido informativo sobre el asunto de la basura digital y links a artículos, informes y datos.
- Información sobre SURVIRAL, la obra DATA DETOX STUDIO y la exposición del PSJM Workshop.
- Textos generados por/Reflexiones de SUVI sobre temas como basura digital.
- Respuesta de SUVI a preguntas de los usuarios.



NUESTRAS PROPUESTAS
SON OPORTUNIDADES
QUE INVITAN A DESAPRENDER
HÁBITOS HEREDADOS



survival.international@gmail.com

GRACIAS



AGRADECIMIENTOS

Cynthia Viera -PSJM-
Pablo San José -PSJM-
Fundación Disa
Raquel Angulo
Carlos Lustres
Patrick Ford

Colectivo SURVIRAL - Junio 2.020