

Entrevista

Entrevista con John Postill

La política nerd, la cultura libre, la remezcla y las narrativas de los datos (data storytelling)

Resumen: Hablamos con John Postill, profesor titular de Comunicación en RMIT University (Melbourne, Australia), sobre temas presentes en su nuevo libro: *“The Rise of Nerd Politics”* (El surgimiento de la Política Nerd). Postill nos explica qué es la política nerd, cómo las prácticas creativas de la cultura de la remezcla y la cultura libre surgen y se expanden en movimientos sociales a través de los imaginarios populares. La entrevista finaliza con un tema muy actual que en inglés se llama *“data storytelling”*, los relatos que están detrás de los datos masivos y que al convertirse en historias llevan cuestiones técnicas a otros públicos, a persona comunes.

Palabras clave: tecnopolítica, política nerd, cultura libre, narrativas de datos, data storytelling, remix.

Entrevista com John

Postill Política nerd, cultura livre, remix e narrativas de dados (*data storytelling*)

Resumo: falamos com John Postill, professor de Comunicação na RMIT University (Melbourne, Austrália), sobre tópicos do seu novo livro: *“The Rise of Nerd Politics”*. Postill explica o que é a política nerd, como as práticas criativas da cultura do remix e da cultura livre emergem e se expandem para os movimentos sociais através de imaginários populares. A entrevista termina com um tópico muito atual que em inglês é chamado de *“data storytelling”*, as histórias que estão por trás de dados massivos e que, quando se tornam histórias, trazem questões técnicas para outros públicos, para pessoas comuns.

Palavras-chave: tecnopolítica, política nerd, cultura livre, narrativas de dados, data storytelling, remix.

Antoni Roig¹
Fernanda Pires de Sá²

¹ Profesor agregado en el departamento de Ciencias de la Información y de la Comunicación de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC) en el ámbito de Comunicación audiovisual. Actualmente es profesor en el Grado de Comunicación, el Grado de Diseño y Creación Digitales, el Máster Universitario en Periodismo y Comunicación Digital, en el Máster Universitario en Social Media: gestión y estrategia y en el Máster en Cine Fantástico y Ficción Contemporánea (UOC/ Festival de Sitges). Colabora también en el Máster Universitario en Nuevos Medios Interactivos y Periodismo Multimedia de la Universidad de Granada. Miembro del grupo de investigación interdisciplinaria en Cultura y Comunicación Digital Mediaciones, ha participado distintos proyectos de investigación financiados como Arte, Estética y New Media, New Media Creative Practices, Plugin Narratives, D-Futures, Selfie Stories, y Caçadors de Històries del Futur.

² Postdoctorado en el departamento de Ciencias de la Información y de la Comunicación de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC) con una beca otorgada por la misma institución, y es profesora colaboradora en el

Interview with John Postill

Nerd politics, free culture, remix and data storytelling

Abstract: We have spoken with John Postill, Professor of Communication at the RMIT University (Melbourne, Australia), on topics of his new book: “The Rise of Nerd Politics.” Postill explains what nerd politics is, how the cultural practices of the remix and the emergence of free culture are expanded in social movements through popular imaginaries. The interview ends with discussing data storytelling, the stories that are behind the big mass of data and, when they become stories they can bring to the fore technical issues to other public, to ordinary people.

Keywords: technopolitics, nerd politics, free culture, data storytelling, remix.

El doctor John Postill ha estado en varios continentes debido a la investigación que realiza sobre la relación entre los medios de comunicación y el cambio social en diferentes contextos culturales, políticos y tecnológicos. Durante su carrera ha estudiado los medios no de forma aislada, sino como configuraciones complejas y cambiantes de personas, tecnologías, prácticas sociales y acciones que solo pueden entenderse en sus contextos históricos, geográficos y culturales específicos.

John Postill es doctor en antropología por la University College London (UCL), especializado en estudios de los medios de comunicación. Actualmente vive en Melbourne (Australia) donde es Profesor Titular (*Senior Lecturer*) de Comunicación en RMIT University (Royal Melbourne Institute of Technology). En la misma institución, entre 2013 y 2016, ha sido *Vice-Chancellor’s Senior Research Fellow*, beneficiario de una beca para investigadores sénior que tengan una excelente trayectoria científica y reconocimiento internacional para emprender investigaciones de alta calidad.

Postill también es miembro del programa de Antropología Digital en la University College London (UCL).

A lo largo de su vida ha trabajado en diversos campos (incluyendo academia, periodismo, enseñanza, y traducción) en España, Gran Bretaña, Indonesia, Japón, Alemania, Malasia, Rumanía y ahora en Australia. Como antropólogo ha llevado a cabo trabajos empíricos en Malasia, Indonesia, España y Rumanía.

Postill³ obtuvo becas para desarrollar investigación (*fellowships*) en otras universidades como la Universidad de Cambridge, la Universidad de Bremen, y en la Academia de Arte y Diseño en Karlsruhe. También ha dado clases en la Universidad de Sheffield Hallam, en la Escuela de Estudios Orientales y Africanos (SOAS) en Londres, en la Universidad de Staffordshire, y en la Escuela Nacional de Administración y Ciencias Políticas (SNSPA) de Bucarest.

mismo departamento. Es doctora con mención internacional en Sociedad de la Información y el Conocimiento por la UOC. Ha hecho estancias de investigación en Brasil (USP) y en Australia (RMIT). Es miembro del grupo de investigación interdisciplinaria Mediaciones, donde ha participado en proyectos de investigación financiados como D-Futures e Caçadores de Histórias del Futur. Fernanda tiene un máster en Comunicación Social por la Universitat Pompeu Fabra (UPF), un MBA por la Universitat Autònoma de Barcelona (UAB) y es graduada en Comunicación Social con mención en Cine por la Fundação Armando Álvares Penteado (FAAP).

³ Para más información de la biografía y producción académica de John Postill se puede ascender a su blog <https://johnpostill.com/>

Durante 2010 y 2011 estuvo un año en Barcelona como investigador invitado (*senior fellow*) en el *Internet Interdisciplinary Institute* (IN3) de la Universitat Oberta de Catalunya. En ese periodo investigó junto con la Profesora Sarah Pink los usos de las redes sociales para el activismo y la protesta, especialmente en relación con los indignados (15M) y movimientos como el Occupy.

Él es autor de diversos libros como *Localizing the Internet* (2011), *Media and Nation Building* (2006). También ha coeditado libros, como *Theorising Media and Practice* (2010) con Birgit Bräuchler, o más recientemente el libro *Digital Ethnography: Principals and Practices* (2017) co-editado con Sarah Pink, Heather Horst, Larissa Hjorth, Tania Lewis y Jo Tacchi.

Su nuevo libro, que será publicado en breve por la editorial Pluto Press y se titula *The Rise of Nerd Politics: Digital Activism and Political Change* (2017), y es el tema de nuestra entrevista.

Antoni Roig: ¿Nos puede explicar brevemente qué entiende por *nerd politics* y quiénes son estos nerds?

John Postill: El término *nerd politics* vino tras una larga búsqueda de terminología sobre estos temas. Yo llevo bastantes años estudiando lo que en España se conoce como tecnopolítica. En otros países ahora se empieza a oír un poco más el término. Pero en España, a partir del movimiento 15M, es cuando más se empieza a hablar de tecnopolítica. Lo que denomino política nerd (o *nerd politics*) se sitúa en la intersección entre lo tecnológico y lo político. En mi libro busco comprender quiénes son estos nuevos actores políticos. Aunque son muy diversos, lo que les une es que están muy interesados, o en algunos casos obsesionados, con la relación entre nuevas tecnologías y cambio político. Para daros unos ejemplos me refiero a actores como Wikileaks, Anonymous, Edward Snowden, y los Partidos Piratas (*Pirate Parties*). Esos son los ejemplos más conocidos internacionalmente, pero no debemos olvidar los contextos nacionales. Por ejemplo, en Indonesia tenemos iniciativas como *Kawal Pemilu*, un grupo de vigilancia ciudadana que monitoriza remotamente el recuento de votos en las elecciones presidenciales del 2014 (Postill & Saputro, 2017). En el Estado español, están grupos como *Xnet* que luego hicieron iniciativas como el *Partido X*, o tenemos a *Democracia Real Ya* (DRY) que también surge de este entorno tecnopolítico. Me centro en aquellos individuos y grupos nerds que están más preocupados por la cuestión del futuro de la democracia en el siglo XXI, que quieren profundizar en la relación entre las libertades y la democracia.

En muchos casos hay una conexión con las nuevas protestas, los nuevos movimientos sociales que surgen a partir de la llamada Primavera Árabe: las revueltas árabes, el 15M en España, movimientos similares en Grecia, o el movimiento *Occupy*. Y luego más adelante movimientos similares en lugares como Brasil, Turquía, o Hong Kong.

Yo empecé mi investigación con esa conexión entre las nuevas protestas

sociales, el nuevo movimiento del 15M en España y la tecnopolítica que ya venía estudiando desde antes. Estaba en Barcelona estudiando el mundo de la cultura libre y la defensa de internet y me encuentro que eso deriva en el movimiento 15M. Es decir, los activistas de la cultura libre jugaron un papel fundamental en la gestación y nacimiento del 15M (Postill, 2014).

En el libro, *The Rise of Nerd Politics*, me pregunto lo siguiente: ¿además de ayudar a crear nuevos movimientos sociales, que más están haciendo estos actores políticos? La respuesta es, que este es solo uno de cuatro ámbitos principales de acción política en los que se han involucrado muy activamente nerds en los últimos años. *Los otros son el activismo de datos (data activism)*, los derechos digitales y la política profesional. Lo que defino como “política nerd” es más que una política *hacker* (Coleman, 2017). Es cierto que hay muchos *hackers* y *geeks* en este espacio (o campo) de acción política. Pero también hay que tener en cuenta a otros especialistas como, por ejemplo, periodistas, abogados, políticos, artistas y comunicadores. Hablo de cinco áreas de conocimiento fundamentales en este mundo de la tecnopolítica: la informática, el derecho, el arte, los medios y la política (La antropología no está tan presente pero hay algún que otro antropólogo también). Yo utilizo el acrónimo CLAMP, que corresponde a estas cinco áreas de conocimiento en inglés: *computing* (informática) *law* (derecho), *art* (arte), *media* (medios de comunicación) y *politics* (política). Así que en lugar de hablar de *hackers*, hablo de *claspers*. Es decir, hace falta más que informática para moverse por este espacio. Por ejemplo, las filtraciones de Edward Snowden no hubieran tenido el impacto que tuvieron sin la estrecha colaboración de este tecnólogo con un equipo de periodistas, abogados y otros especialistas de el *Guardian* (Greenwald, 2014). Estamos hablando, por tanto, de esa intersección interdisciplinar, de equipos de *claspers* que llevan a cabo acciones tecnopolíticas en un espacio que se ha expandido enormemente en los últimos siete años.

Antoni Roig: ¿Cómo se relacionan los imaginarios de la cultura popular con el activismo y los nuevos movimientos sociales? Y, ¿cómo se nutren de una base social en la cual el imaginario colectivo se basa en la cultura popular? Estos movimientos tienen una base popular muy fuerte, una estética propia y prácticas sociales creativas.

John Postill: Para esto habría que referirse a la obra de la antropóloga Gabriella Coleman (2015), que ha trabajado *Anonymous*. Por ejemplo, las máscaras de *Anonymous* se han convertido en todo un referente cultural en luchas muy diversas por todo el mundo.

Un ejemplo de una conexión estrecha con la cultura popular es la cultura libre.

En el caso de España – como en el de Islandia, EE.UU, Taiwan y otros países donde hemos visto nuevos movimientos sociales desde el 2009 – hay un sector de la cultura libre muy fuerte. De esto surge precisamente el activismo para defender Internet, para defender una Internet libre. Surge en

gran medida porque hay sectores de artistas y otras personas del mundo de la cultura libre que ven la Ley Sinde como una afronta, ya que esta ley intenta restringir lo que se llama de piratería digital, un término que rechazan desde la cultura libre. Es decir, hay un choque entre dos visiones muy diferentes de Internet. La visión más abierta, de cultura libre, tiene mucho que ver con formas de producción popular muy diversas. Por una parte tienes toda la cultura mediática y cinematográfica que viene de Hollywood. Pero también tiene muchas formas de producción cultural de todo el mundo, en las que se están compartiendo ese tipo de cultura por Internet. A partir de allí se crean movimientos de cultura libre en varios países.

Brasil es otro ejemplo de politización de la defensa de la cultura libre cuando se introduce la Ley Azeredo⁴, que luego se convierte en el Marco Civil de Internet en Brasil, cuyo objetivo es proteger los derechos y las libertades online. El Marco fue reimpulsado en el 2013 por la entonces presidenta Dilma Rousseff cuando se descubrió, gracias a las filtraciones de Snowden, que la NSA norteamericana había estado monitorizando sus llamadas telefónicas.

Antoni Roig: ¿Cómo ve desde esa perspectiva esta acción social y política traducirse en prácticas sociales en medios digitales como el remix? O sea, ¿cómo entiende esta presencia en redes sociales y medios digitales de usuarios con la capacidad de crear un relato colectivo sobre la importancia y la capacidad de acción que tiene un movimiento social como el 15M u otros movimientos?

Hago referencia a esta capacidad de generar videos colaborativos a través de las protestas en la calle y diseminarlos. Esta capacidad de darse a conocer y traspasar las barreras de la poca variedad que lo medios tradicionales proporcionan por ser profundamente sesgados.

John Postill: Tanto el 15M como *Occupy* estaban ya pensados y diseñados desde el primer momento para que hubiera remix, una remezcla de las prácticas que fuesen desarrolladas tanto en las plazas como en línea. Las asambleas y los comités políticos tenían en mente que algunas imágenes se convertirían en memes. Tenían desde el principio esa intención, no sólo de viralidad, no sólo de difundir contenidos que se mantuvieran de la misma forma, sino permitir todo tipo de creatividad y de remezcla.

Estas protestas no fueron espontáneas. Esto es algo que desde los propios movimientos sociales muchas veces se les critica a los grandes medios por difundir la idea de que, así, de pronto llega la gente a las plazas. De hecho, en el caso de Barcelona, por ejemplo, los lugares donde se encontraron las personas que planificaron las marchas y la manifestaciones del 15M (esta manifestación que se organizó para el 15 de mayo de 2011) ya había una producción previa de un gran cantidad de slogans. Cuando empezaron a crear estos soportes, estas pequeñas pancartas, se empieza ya a crear muchísimos lemas e imágenes para distribuir con la intención de que se difunda y que la gente lo mezcle libremente. Otro caso similar se dio durante

⁴ Este proyecto buscaba crear reglas para impedir crímenes cibernéticos. Sin embargo, esta ley fue llamada por grupos activistas de AI-5 digital (CASTRO, 2013), en referencia al acto que redujo libertades durante la dictadura militar brasileña, pues posibilitaba la destrucción de datos electrónicos de terceros.

la campaña de *Barcelona en Comú*, y en Madrid también hubo procesos muy parecidos a lo que se llama comunicación de guerrillas. Se animaba a los propios ciudadanos a que crearan sus propios vídeos, sus propios memes. El vídeo “El Run Run”⁵ de la actual alcaldesa de Barcelona, Ada Colau, surgió de la simbiosis de los propios ciudadanos durante las elecciones de 2015. Hubo contenidos audiovisuales que la propia campaña de *Barcelona en Comú* promovía, aunque viniera de afuera, no eran hechos por el propio equipo de la campaña.

Se ha jugado mucho desde hace seis o siete años con el remix. Y seguramente seguirán jugando con la viralidad del entorno de Internet y también con la memética. Se promueven ciertos memes, y por supuesto otros no. Es decir, en cada campaña, cada actor político va a tener ciertos memes que va a querer difundir y otros que no.

Fernanda Pires de Sá: En cuanto a esta viralidad, puede ocurrir que vaya más allá y salir de las proporciones anteriormente planificadas por actores políticos, ¿cree que hay alguna manera de intentar controlar esa viralidad?

John Postill: No se puede controlar. Lo más que pueden hacer es como en el caso del 15M que hubo un vídeo⁶ que compartió uno de los activistas mostrando los bastidores del proceso. Este activista compartió un vídeo precisamente de esa fase de preparación dentro de una sala en un centro de la cultura libre donde se han fraguado muchas de estas campañas. En ese vídeo se ve cómo varios voluntarios están escribiendo estos slogans y que luego se mueven por internet a través de etiquetas, hashtags en Twitter. La mayoría de estos lemas han caído rápidamente en el olvido, pero siempre hay algunos que quedan, como el propio lema “Democracia Real Ya” que también era el nombre de la plataforma. Ese y otros lemas que se han quedado en la cultura, ya han pasado a ser parte de la cultura como el eslogan “We are the 99%” (Somos el 99%), entre varios otros. La gran mayoría desaparecen, pero hay ciertos textos e imágenes que quedan.

La imagen que lanzó el movimiento *Occupy Wall Street*, en Nueva York, fue hecha por un grupo de Vancouver (Canada) llamado *Adbusters*, un grupo dedicado a los medios de comunicación que venía de una larga trayectoria anti-consumo. Ellos crearon la imagen de la bailarina enfrentándose al toro de *Wall Street*⁷. Esta imagen fue viralizada y memetizada de muchas formas. Esto fue un diseño, no fue algo que surgió por accidente. Por lo tanto, vemos que hay una combinación de personas que vienen de una fuerte trayectoria artística y comunicativa con la ciudadanía. Creo que es esa simbiosis entre los especialistas en el campo de la comunicación y el arte comunicativo en las protestas y en los proyectos sociales con la posibilidad que tienen los ciudadanos de aportar a esos procesos de creación artística y cultural extremadamente importantes.

⁵ Vídeo “El Run Run”. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=wB6NDWKDyKg>

⁶ Vídeo de los bastidores del movimiento 15M. Disponible en: <https://www.youtube.com/>

⁷ Enlace para ver la imagen de la Bailarina enfrentándose al toro de Wall Street https://en.wikipedia.org/wiki/Occupy_Wall_Street#/media/File:Wall-Street-1.jpg

Fernanda Pires de Sá: Como nos ha comentado, estos movimientos intrínsecos a la tecnopolítica implican una generación masiva de datos y de contenido. Entonces, nos interesaría saber cómo todos estos datos se convierten en historias, en relatos, lo que inglés es conocido como data storytelling.

John Postill: Este es un campo fascinante. He estado trabajando este tema en varios contextos. Os doy un ejemplo de Indonesia. Como sabéis he estado haciendo trabajo de campo allá. En Indonesia hubo una iniciativa muy interesante en el 2014, a la que me referido brevemente antes: *Kawal Pemilu* (Los Guardianes de las Elecciones). Ese año fueron las elecciones presidenciales en las que había un candidato que no provenía de la élite. Era la primera vez en la historia de Indonesia que alguien se enfrentaba a un miembro de la élite. El ex yerno del dictador Suharto, Prabowo Subianto, se enfrentaba a un candidato llamado Joko Widodo, o “Jokowi”, que venía de una clase media tirando a baja. Jokowi tenía el apoyo del sector de la población más progresista y pro-democracia. Mientras que el otro candidato, Prabowo, se le veía como un retorno al antiguo régimen más autoritario de Suharto. Durante las elecciones hubo muchas campañas sucias y se temía que cuando llegara el recuento de votos podría haber corrupción. Se temía que ese proceso no fuera transparente. Entonces, lo que hizo un pequeño grupo de cinco informáticos indonesios que vivían en otros países, fue organizarse muy rápidamente. En menos de 24 horas montaron una red con cerca de 700 voluntarios distribuidos por toda Indonesia y en otros países. Organizaron por redes sociales y por sus contactos un sistema de recuento de votos para asegurarse de que el recuento de votos estaba siendo hecho de manera limpia. Esta iniciativa se llama *Kawal Pemilu*. Esto se traduce como los guardianes del voto de la elección.

Un hecho interesante en términos de *data storytelling* es que la red, que tenía cerca de 700 voluntarios, temía que fueran atacados por los hackers del otro bando. Ellos eran realmente simpatizantes de Jokowi, el candidato progresista, aunque su labor era ser observadores de la elección, y de esta manera intentar ser lo menos partidistas para poder hacer un recuento limpio. Para defenderse de esos posibles ataques de los *hackers* y para explicar a la sociedad lo que estaban haciendo ellos crearon una doble narrativa. Por una parte, tenían su comunicación privada que circulaba entre ellos, sobre todo por *Whatsapp*. Por otra parte, tenían la cara pública de voluntarios que estaban utilizando sus destrezas para trabajar con datos y su amor hacia la democracia, su deseo de defender la democracia en Indonesia. Para ello, crearon una narrativa basada en la idea del voluntariado (*relawan*). Es decir, aquí no se trata simplemente de la parte técnica del recuento de datos. Los datos no hablan por sí mismos. Hay que buscar formas creativas narrativas de explicar quién está haciendo esto, y por qué. Al mismo tiempo, este grupo tenía que defender y evitar que pudieran ser atacados tanto *online* como físicamente.

Toda lo referente a la construcción de la narrativa fue fascinante.

Incluso acudieron a la mitología de Indonesia y de la tradición sanscrita del país para presentarse de forma jocosa, con buen sentido del humor, como los cinco famosos hermanos héroes del Mahabhárata (Postill & Saputro, 2017).

Otro ejemplo de *data storytelling* es el teatro de datos que hizo el grupo *Xnet* en Barcelona. El *Xnet* fue el grupo de responsables de la plataforma 15MpaRato. Esta campaña se hizo con *crowdfunding* y *crowdsourcing* para llevar al político Rodrigo Rato a juicio, y también a otros altos dirigentes bancarios de España. Siempre con el objetivo de demostrar lo corrompido que está el sistema político y económico. Esta campaña tuvo mucho éxito porque consiguieron llevar a juicio no sólo a Rato, sino a muchos otros altos dirigentes. Ahí quedó implicada gente de los grandes partidos políticos, sindicatos, de la Casa del Rey, etcétera.

Igual que los indonesios descubrieron que no se trataba simplemente de trabajar con datos, que esto no es suficiente. Hay también que contar la historia de cómo fueron los propios ciudadanos los que dirigieron o lideraron este proceso. En el caso de España, pensaban que partidos políticos y medios de comunicación estaban intentando apropiarse del proceso hecho contra Rato. Así que *Xnet* montó un teatro de datos, hizo una obra de teatro basada en los correos filtrados de estos dirigentes. Ellos citaban textualmente los correos para hacer el diálogo.

Simona Levi junto con Sergio Salgado fueron los que escribieron la obra⁸. Es otro caso de colaboración interdisciplinar, de “clamping”, típico de entornos tecnopolíticos. Como me dijo Sergio en una entrevista: “Ella hace teatro, yo hago datos”. Simona viene de una tradición teatral, aparte de ser muy activa en el mundo de la cultura libre. Para ella, los datos eran como otro personaje sobre la escena. Los datos eran una parte integral de cómo contaron la historia de *Bankia*, la historia de cómo fue posible que este banco quebrara, con un altísimo coste para el contribuyente español y europeo, sin que nadie fuera responsabilizado por ello, y de cómo fueron los ciudadanos los que lograron que se hiciera justicia.

Los dos ejemplos que he dado nos demuestran que las narrativas de datos son fundamentales para traducir las cuestiones tecnopolíticas, que a veces son muy técnicas, y llevarlas a otros públicos.

Referencias

Bräuchler, B. & Postill, J. (2010). *Theorising Media and Practice*. Oxford and New York: Berghahn.

Castro, D. (2013) Lei que define crimes cibernéticos é o primeiro passo para a regulamentação da internet. *EBC*. Recuperado de <http://www.ebc.com.br/tecnologia/2013/02/lei-que-define-crimes-ciberneticos-e-o-primeiro-passo-para-a-regulamentacao-da>.

Coleman, G. (2015). *Hacker, Hoaxer, Whistleblower, Spy: The Many Faces*

⁸ Enlace que explica el contexto de la obra de teatro de datos hecho por Simona Levi y Sergio Salgado <https://xnet-x.net/votar-y-cobrar-la-impunidad-como-forma-de-gobierno/>

of *Anonymous*. London: Bloomsbury.

Coleman, G. (2017). From Internet farming to weapons of the geek. *Current Anthropology*, 58(15), 91-102.

Greenwald, G. (2014). *No place to hide: Edward Snowden, the NSA, and the US surveillance state*. Macmillan.

Pink, S. Horst H., Postill J., Hjorth L., Lewis T. & Tacchi, J. (2016). *Digital Ethnography: Principles and Practice*. London: Sage.

Postill, J. (2006). *Media and nation building: How the Iban became Malaysian*. Oxford: Berghahn.

Postill, J. (2011). *Localizing the internet: An anthropological account*. New York, NY: Berghahn Books.

Postill, J. (2014). Freedom technologists and the new protest movements: a theory of protest formulas. *Convergence*, 20 (3), 402-418.

Postill, J. (2017) *The Rise of Nerd Politics: Digital Activism and Political Change*. London: Pluto.

Postill, J. & Saputro, K. (2017). Digital activism in contemporary Indonesia: victims, volunteers and voices. In R. Tapsell and E. Jurriens eds, *Digital Indonesia: Connectivity and Convergence*. Singapore: ISEAS