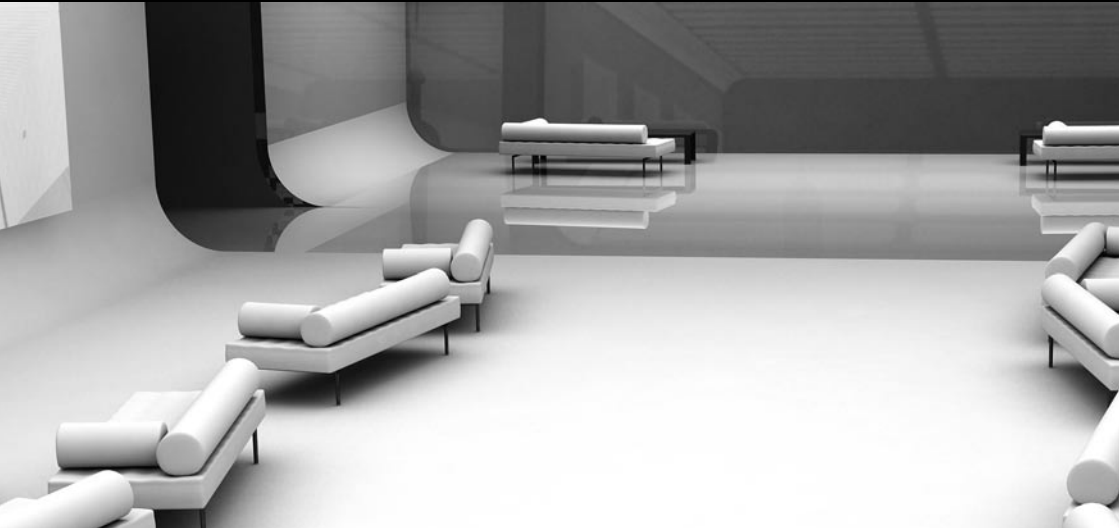




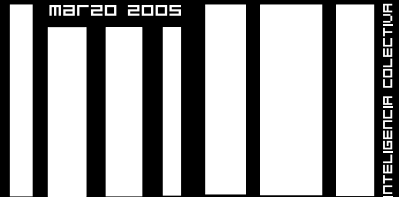
Creación e inteligencia colectiva

CREACIÓN E INTELIGENCIA COLECTIVA



zemos98_7

marzo 2005



INTELIGENCIA COLECTIVA



LICENCIA CREATIVE COMMONS

Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 2.5 España

Usted es libre de:

- copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra

Bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento. Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciadador.



No comercial. No puede utilizar esta obra para fines comerciales.



Sin obras derivadas. No se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.

- Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.

- alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor.

Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven afectados por lo anterior.

© 2005, de la edición Asociación Cultural Comenzemos Empezamos

-Festival zemos98-

© 2005, textos, los autores.

© 2005, traducciones, los traductores.

© 2005, fotografías, los autores.

Título Creación e Inteligencia Colectiva [zemos98_7]

Autores de los textos

Laura Baigorri, David Bravo, Karla Brunet, M. Cañada, David Casacuberta, Kim Cascone, Jorge Cortell, Javier de la Cueva, José Luis de Vicente, Rubén Díaz López, Adolfo Estalella, Francesc Felipe, Felipe G. Gil, Pedro Jiménez, Paul D. Miller -Dj Spooky-, Antonio Orihuela, Pablo Sanz Almoguera, Frido Tolstoj, Daniel Villar Onrubia.

Traducciones

Nuria Rodríguez: español-inglés e inglés-español (*Internet, activism and tactical media. Practices of resistance and enthusiasm in Brazil* y *Loops of perception sampling, memory, and the semantic web*)

Elena Romera: inglés-español (*Flocking and the Emergence of Genre in Post-Digital Music* y *Entrevista a Dj Spooky*)

Fotografías e imágenes

Ignacio Domínguez
Antonio Jiménez
Paulino Michelazzo
Albert Sarle
Daniel Villar

Diseño y maquetación de cubierta hapaxmedia.net

Edición

Asociación Cultural Comenzemos Empezemos
Instituto Andaluz de la Juventud
Universidad Internacional de Andalucía

<http://zemos98.org>

e-mail: info@zemos98.org

Impresión El Adalid Seráfico

ISBN: 84-7993-034-9

Depósito legal:

STAFF | zemos98_7

organiza

asociación cultural
comenzemos empezemos | colectivo zemos98 |

comité de coordinación

Rubén Díaz López | ruben@zemos98.org |
Felipe G. Gil | felipe@zemos98.org |
Juan Jiménez | comcinco@zemos98.org |
Pedro Jiménez | pedro@zemos98.org |
Daniel Villar Onrubia | dvo@zemos98.org |

colaboradores

Fran Illich | illich@delete.tv |
Guadalupe Jiménez | thai.anime@zemos98.org |
Beatriz Rodríguez | igualmente@zemos98.org |
Elena Romera | klepsidra@zemos98.org |

alumnos en prácticas

Gonzalo Rodríguez
Emilio Rivas

dirección técnica

Paco Cruces
Benito Jiménez | trombonio@zemos98.org |

documentación

Angélica Cruz
María Gil Cantos
Rocio Iglesias
Antonio Jiménez
Mª Eugenia Limón
Flor Pozo

equipo de sala

Sofía Coca Gamito
Cristina Domínguez Ruíz
Khadija Douieb
Blanca García Carrera
Adelaida de la Peña Gomez Millán
Luna Rodríguez
Jessica Romero López

diseño de autor

Ignacio Domínguez

aplicaciones diseño

hapaxmedia.net

restaurante oficial

Casa Paco

gira dvd zemos98_6

Tetuán. Universidad Abdelmalek Essaâdi
La Rábida, Huelva. UNIA
Alicante. Festival Dissonant 2.0
Baeza. UNIA
Sevilla. UNIA
Jujuy, Argentina. Video, Jujuy, Cortos
Málaga. Centro Social Casa de Iniciativas 1.5
Gijón. Festival Visiónica
Sofía, Bulgaria. Red House
Barcelona. Mad Actions
Granada. Condes de Gabia / Egoglobal.org
Cádiz. Vicerrectorado de Extensión Universitaria de la UCA / Revista FREEK
Lisboa, Portugal. Zé dos bois.
Oporto, Portugal. Maus Hábitos.
Valencia. Ateneo Libertario Al Margen / Barrio del Carmen / Foc In Festival
Madrid. La Casa Encendida

AGRADECIMIENTOS

a

Pau Alsina

b

Laura Baigorri / Miguel Benlloch /
Isabel Blanco / David Bravo /
Bernardo Bueno /

c

María Cañas / Tali Carreto / David
Casacuberta / Juan María Casado /
Luis Chaves / Sebastián Chávez /
Fernando Contreras / Jorge Cortell /
Daniel Cuberta

d

Joaquín Dobladez

f

Francesc Felipe / Blas Fernández /
Juanjo Fernández /
Antonio Flores /

g

María Genis / Nieves González /
Domingo Glez. Lavado /
Javier Glez. Quevedo / Juan Gonzalo /
César Guisado / Javier Gutiérrez

h

Dan Hartnett / Benito Herrera

j

Miguel Ángel Jiménez

l

José Lebrero / Chiu Longina / Miguel
López Adán / Salud López

m

José María Martín Delgado /
Juan Carlos Maset / Joan Carles
Martorell / Guillermo Mejías / Rafael
Melitkovetz / Oscar Molina / Antonio
Morales

n

Miguel Nieto

o

Isabel Ojeda / María Luisa Onrubia /
Antonio Orihuela

p

Alicia Pinteño / Maribel Piñero /
Eduardo Polonio

r

José María Rondón / Guadalupe Ruíz
Herrador

s

Ana Santos / Nacho Santos /
Francisco Sierra / Francisco M. Silva
/ Solu

t

Xavier Theros / Alfonso Tierra / José
Luis Tirado / Baldomero Toscano

v

Joaquín Vázquez / Mar Villaespesa /
Jesús Villar

ÍNDICE

PRESENTACIÓN

Textos de presentación |8|

ACTIVIDADES ZEMOS98_7

Diseño de autor |12|

actividades audiovisuales

Videoenrecreant |16|

Cuaderno de concepción nº 9 |17|

Convocatoria audiovisual zemos98 |18|

Cuarto encuentro de videastas |20|

actividades performativas

Accidents polipoètics |24|

Platoniq |25|

Coeval |26|

@c + lia |27|

Jahbitat |28|

Después de nunca + stephane abboud |29|

Dj Spooky |30|

actividades formativas

Creación e inteligencia colectiva |34|

El arte del vídeo en directo |35|

licencia dvd zemos98_7

Aplicación de licencia Creative Commons para el DVD zemos98_7. Javier de la Cueva |41|

Antecedentes |41|

Explicación de la plantilla |42|

Por qué las licencias creative commons son legales en españa |45|

Licencia de derechos de propiedad intelectual |49|

TEXTOS

- Vídeo y creación colectiva: azar y necesidad.* Laura Baigorri [|53|](#)
- ¡Ahora la ley actúa! (o cómo calumniar a medio país sin despeinarse).* David Bravo [|61|](#)
- Internet, activismo y tactical media. Practicas de resistencia y entusiasmo en Brasil.* Karla Brunet [|67|](#)
- Tendencia a la agrupación en bandadas y aparición del género en la música post-digital.* Kim Cascone [|75|](#)
- Cada hombre, un artista.* David Casacuberta [|81|](#)
- La remuneración del creador.* Jorge Cortell [|87|](#)
- Inteligencia colectiva en la web 2.0.* José Luis de Vicente [|94|](#)
- ¿Puede ser el periodismo participativo?* Rubén Díaz [|102|](#)
- De la cultura de la remezcla a la creatividad colectiva.* Adolfo Estalella [|111|](#)
- El yo conmigo, en una isla.* Felipe G. Gil [|117|](#)
- ¿Deberíamos construir un nuevo paradigma para la educación en medios?* Pedro Jiménez [|123|](#)
- Loops of perception. Sampling, memoria y la web semántica.* Paul D. Miller [|131|](#)
- Conocimiento colectivo, memoria de lo común.* M. Cañada y Antonio Orihuela [|139|](#)
- Comerciar con ideas. Algunas notas sobre la privatización de la inteligencia colectiva.* Daniel Villar [|145|](#)
- Imágenes Photolatente [|153|](#)

TEXTS ENGLISH VERSION

- Video and collective creation: chance and necessity.* Laura Baigorri [|156|](#)
- Now the law acts (or how to slander half of the country without moving a hair).* David Bravo [|161|](#)
- Internet, activism and tactical media. Practices of resistance and enthusiasm in Brazil.* Karla Brunet [|165|](#)
- Flocking and the Emergence of Genre in Post-Digital Music.* Kim Cascone [|169|](#)
- Every man, an artist.* David Casacuberta [|172|](#)
- Remuneration for creators.* Jorge Cortell [|175|](#)
- Collective Intelligence in Web 2.0.* José Luis de Vicente [|179|](#)
- Can journalism be participatory?* Rubén Díaz [|183|](#)
- From remix culture to collective creation.* Adolfo Estalella [|188|](#)
- Myself with me, on an island.* Felipe G. Gil [|191|](#)
- Should we construct a new paradigm for media education?.* Pedro Jiménez [|194|](#)
- Loops of perception. Sampling, memory, and the semantic web.* Paul D. Miller [|198|](#)
- Collective knowledge, memory of the common.* M. Cañada and Antonio Orihuela [|201|](#)
- Doing business with ideas. Some notes on the privatisation of General Intellect.* Daniel Villar [|205|](#)

PRESENTACIÓN

Desde el Instituto Andaluz de la Juventud no nos cansaremos de repetirlo: los jóvenes de nuestra tierra representan la principal palanca de cambio, la fuerza que asume con sus ideas y su dedicación la modernización de Andalucía.

El colectivo de jóvenes que cada año organiza **zemos98** permanece a la escucha de todas las señales que marcan el camino del futuro. El audiovisual se impone como uno de los componentes esenciales de la creación joven, realidad magmática en continua transformación. **La creatividad de los jóvenes andaluces necesita canales de comunicación** que hagan posible el conocimiento de experiencias y espacios de encuentro para el intercambio de ideas. En este sentido, la propuesta de **zemos98** coincide plenamente con los objetivos que el Instituto Andaluz de la Juventud se marca en apoyo de los jóvenes creadores.

Andalucía es un territorio de una enorme densidad cultural, sedimentada a lo largo de siglos de lenta evolución histórica. En el momento presente, corresponde a los jóvenes creadores andaluces actualizar en sentido contemporáneo nuestra rica tradición cultural. Sólo de esta manera Andalucía seguirá ocupando el espacio de privilegio en que la historia la ha situado. Apoyar a nuestros creadores es una apuesta de futuro, la respuesta necesaria para integrar a Andalucía en la nueva cultura y en la nueva sociedad global.

Joaquín Dobladez Soriano
Director General del Instituto Andaluz de la Juventud

¿DE QUIÉN ES zemos98?

Podemos empezar por describir de quién no es. No es por supuesto de las instituciones colaboradoras, escasas hace años y hoy afortunadamente cada vez más dispuestas. Por importante que sea su apoyo, que lo es, **zemos98** no es un hecho institucional y esperemos que no lo sea nunca, o perderá su mirada libre, su aroma asambleario, su frescura.

Tampoco es de Sevilla; o mejor dicho, no es de la Sevilla visible, sino de la *oscura*; de esa otra ciudad que no vive por y para las esencias, sino que se toma la libertad de participar del pensamiento contemporáneo universal.

Por último, **zemos98** no es ni siquiera de sus organizadores. Porque lo es también de la joven brasileña que envió su primer corto, del colectivo catalán que exhibió públicamente la selección de la pasada edición, de mi vecina que no se perdió este año ninguna de las proyecciones, de usted que lee este texto...

zemos98 es de quienes consideramos que la libertad de pensamiento existe cuando se ejerce; de quienes utilizamos los lenguajes – el escrito, el visual, el sonoro, el corporal – para comunicarnos y no para segregarnos; de aquellos, en definitiva, que creemos en el patrimonio colectivo de las ideas.

Sebastián Chávez de Diego
Vicerrector de la [Universidad Internacional de Andalucía](#)

tags: rizoma, hipervínculo, red, política, cultura, libre, gratis, audio, video, procomún, colectivo, inteligencia, idea, acción, educación, red, información, reflexión, comunicación, conocimiento, la vida.

Como un tallo que se reproduce a medida que brotan sus raíces, crecemos horizontalmente. El tallo se llama **colectivo zemos98** y sus raíces son infinitas, como infinito es el mundo de las ideas. Aquí no hay unos más que otros, sino unos más otros, porque todos formamos parte de un mismo ser vivo, en el que no hay distinción entre quienes lo alimentan o quienes son alimentados por él.

Al fin y al cabo todos bebemos del mismo agua y si tuviésemos que pedir permiso por (re)utilizar esas buenas y malas ideas que nos han hecho ser lo que somos: este libro no sería posible. Ni este libro, ni el DVD ni el CD que lo completan, ni el propio festival, ni siquiera lo que está por venir, ni por supuesto, nosotros mismos. No sería posible porque la humanidad, sin ideas, no es humanidad. Rizoma somos y en rizoma nos convertiremos: *yo soy la planta pero también soy el agua.*

De esta tesitura rizomática surgió la idea de centrarnos en la reflexión de la creación e inteligencia colectiva. Primero decidimos sustituir los anteriores compartimentos estancos (“audiovisual”, “fotografía”, “plástica”, “música”, “prensa” o “publicaciones”), que quizás mermaban la capacidad de hibridación que muchas veces poseen las materias, por la intersección de tres tipos de actividades: **audiovisuales, formativas y performativas**. Después, tras más de seis años trabajando sobre redes tecnológicas, empezamos a vernos las caras diariamente en la calle Teodosio, en Sevilla. No hay nada más efectivo que la red humana. El trabajo diario y la reflexión constante han seguido haciendo el resto, que no es más que la edición de zemos98 más coherente que hemos hecho desde que somos mayores. La suma total de 2.800 asistentes y participantes en las diferentes actividades, todas ellas de acceso gratuito y desarrolladas en diferentes espacios de Sevilla, lo corroboran.

La mercantilización del pensamiento humano, las patentes de software o la imposibilidad de compartir archivos también son problemas de la cultura audiovisual. Por eso seguimos pensando que es necesario un espacio y un tiempo otros. zemos98, un espacio un tiempo para la cultura audiovisual, para la creación y para la inteligencia colectiva.

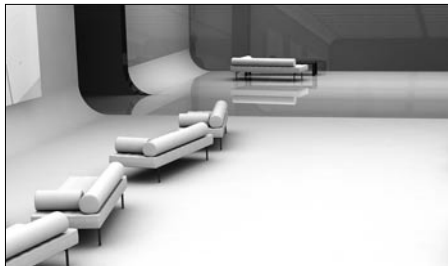
Rubén Díaz
Miembro del equipo de coordinación de zemos98



diseño de autor

G.I.C.

Ignacio Domínguez



Ignacio Domínguez-Adame, estudiante de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Sevilla, desarrolló para la Convocatoria de Diseño de Autor una ficción documental cuyo título fue *GIC: General Intellect Company*.

Cuanto más carreteras [...] construimos, menos tiempo parece que tiene la gente [...] Cuanto más énfasis se pone en el ahorro de tiempo, más se orienta el conjunto del sistema de transporte a servir las necesidades de los sectores más ricos de la sociedad.

La Contaminación del Tiempo
John Whitelegg

¿Cuál podría ser quizás el tema a través del cual pudiera hablarse de inteligencia colectiva y ciudad? El acceso (espacial y comunicativo). Quizás demasiado abstracto, pero un perfecto punto de partida en esta problemática.

Resulta que la mitad de las viviendas en Roma están deshabitadas, que Lagos va a convertirse en una megápolis del futuro donde ya hoy existe el mayor número de Mercedes por habitante del mundo, que internet es considerado un espacio público, pero hay que pagar por «acceder» a él, que el 90% de las playas en Italia son privadas, que hay en Holanda una ciudad que ha crecido tanto que en la periferia decidieron hacer una réplica del casco histórico para que sus habitantes no tuvieran que desplazarse hasta allí...

El espacio público se convierte así en el escenario donde van a librarse la mayor parte de las batallas en cuanto a la cuestión del acceso. Los ciudadanos estamos y vamos estar inmersos en esa lucha por parte de las entidades privadas de apropiarse de espacios públicos y mercantilizarlos. ¿Cabe la posibilidad de un mercado que respete en condiciones de igualdad el uso de esos espacios?

En este contexto surgió la necesidad de crear una ficción exagerada e irónica, que describiera los absurdos e inquietantes excesos que pueden llegar a llevar a cabo las grandes entidades financieras transnacionales. A modo de falso documental, la idea es reflejar el desarrollo de la GIC (*Generall Intellect Company*), empresa que a raíz de la caída de *Microsoft*, se apoderará de la mayor parte de recursos tecnológicos que en el futuro configurarán los espacios urbanos.

Fue necesario trabajar con imágenes que explícitamente describieran una situación irreal -para que el espectador fuera consciente- pero con aspecto de ser reales. Las imágenes narran el espacio central de exposición y puesta en escena de GIC: la primera *Mediateca Internacional*, que conectaría las bases de datos de la 3 grandes Bibliotecas Transnacionales, a través de la cual los usuarios, por el módico precio de 3 millones de euros al mes, tendrían «Acceso a toda la cultura». Un espacio aséptico, frío y aparentemente nada comunicativo: una ironía.

If you have an apple and I have an apple and we exchange these apples then you and I will still each have one apple. But if you have an idea and I have an idea and we exchange these ideas, then each of us will have two ideas.

George Bernard Shaw

Si tienes una manzana y yo tengo una manzana y las intercambiamos entonces seguiremos teniendo una manzana cada uno. Pero si tienes una idea y yo tengo una idea e intercambiamos estas ideas, entonces cada uno de nosotros tendrá dos ideas.

ACTIVIDADES AUDIOVISUALES

videoenrecreat



Videoenrecreat ha sido un juego experimental (materializado en un vídeo y una puesta en escena) sobre la creación colectiva, la manipulación y el metarrelato. Un grupo de cuatro creadores (**Blanca García, Pedro Jiménez, Rubén Díaz y Daniel Villar**, además de la colaboración especial de **Joan Carles Martorell y Francesc Felipe**) coordinados todos ellos por Felipe Gil, debían deconstruir y realizar en vídeo en no más de cinco minutos el fragmento de un relato en el que se narra la historia de un personaje que anhela encontrar una idea y pero nunca consigue llegar a ella. Ese alguien era de hecho el actor (**Emilio Rivas**) que cada uno de los participantes tuvo que utilizar forzosamente en sus fragmentos, como regla principal del juego y como garante de la unidad de la pieza final, que sería una recreación final de esos mismos fragmentos, además del resto de materiales existentes (entre los cuales se encuentra la música, creada al caso por **Fran MM Cabeza de Vaca**) editados por el coordinador, **Felipe Gil**.

El resultado final consigue representar la **polifonía amorfa y cambiante** que deviene de poner en contacto un grupo inconexo de metarrelatos sin un sentido concreto o un objetivo a cumplir. Supera su propio formato y siendo un simple relato lineal es capaz de llevarnos lejos, allí donde los actores se vuelven personas y donde los creadores se convierten en personajes de su propio guión. Consigue crear lo que en palabras de Anne Ubersfeld es «desde un punto de vista teórico, un enunciado, un texto que si bien tiene significación, no tiene todavía sentido. Adquiere sentido cuando deviene discurso, cuando vemos cómo se produce,

por quién y para qué es producido, para qué lugar y en qué circunstancia».

No es por tanto Videoenrecreat un vídeo al uso, en el sentido de que **no es sino un punto de partida, un espacio para la contradicción y la reflexión conjunta acerca de qué manera se crea colectivamente bajo ciertas condiciones**. Se adentra en esa nueva manera de cuestionar las relaciones creativas que están poniendo en entredicho las teorías post-industrialistas, diluyendo la distinción entre quienes «conciben» y quienes «ejecutan». Es lo que en palabras de Joël de Rosnay se conoce como la «intercreatividad», en la que «el futuro de la creación va a estar marcada por el hecho mismo de compartir», donde el individuo afirmará su yo a través de la asunción de convivencia resultante de reconocer la otredad como un principio de existencia.

Videoenrecreat supone en esta era de aceleración y sobredimensión de lo imaginario no ya un simple metarrelato sobre los creadores y sus circunstancias, sino una metalógica necesaria para aprehender la lógica del relato. Según el pensamiento de Goedel, «una metalógica es una recurrencia al infinito: entonces cada vez que se comprende una lógica con la metalógica, se recrea una lógica que necesita otra metalógica para ser comprendida a su vez». Por tanto, y citando de nuevo a Joël de Rosnay, «el pensamiento genial, creándose a la vez en el mundo, inmerso en el mundo y en la multidimensionalidad que abre un nuevo paradigma, nos incita a crear permanente, ya que siempre necesitamos una referencia diferente para comprender lo que ese mismo pensamiento nos ha abierto como si fuera una puerta».

Videoenrecreat es al fin y al cabo lo que supone hoy «ser». Una reflexión activa sobre las mutaciones con las que ha de enfrentarse un creador, que no siendo nunca todopoderoso con respecto a sus acciones, ha de reconocer sus limitaciones y además de enfrentarse a su propia historia como si de un espectador se tratara, tratar de representarse entre quienes junto a él buscan un lugar desde el que trazar su camino.

cuaderno de concepción nº 9

premio zemos98 - RTVA a proyectos audiovisuales 2005

Daniel Cuberta

«-¿Por qué dejaste de hacer películas, David?
-Porque todas las historias se han contado ya mil veces.»

Pocos audiovisuales inician su andadura de una manera tan contundente como esta: dos viñetas, un diálogo, conclusión. Si algo podemos decir de *Cuaderno de Concepción número 9* es que es un viaje personal, cargado con una poética audiovisual a la que rara vez estamos acostumbrados. Desde una honestidad y una sencillez expresiva inusual esta obra audiovisual nos narra y nos desvela secretos absurdos que a través de imágenes nos quieren emocionar, sonrojar, asquear, decepcionar. En definitiva, se trata de una pieza cargada con el uso de un lenguaje ávido de experimentar con la complicidad del espectador. Un cuaderno de bailes, de músicas fáciles, de sencillo y tierno montaje artesanal.

La estructura se divide en cápsulas en las que Daniel Cuberta nos invita a acceder a un mundo particular que le es propio pero que comparte a través de unas imágenes ora hirientes, ora sublimes, ora asépticas. Imágenes repletas de desazón hacia el cine, que no hacia al movimiento, ni al montaje, y que son plasmadas en los diferentes fragmentos del *Cuaderno de Concepción*. Piezas que tienen la extraña y paradójica habilidad de descentrar, relajar, evadir incluso liberar al espectador de la narración y de cierta tendencia al sentimentalismo arrastrando el audiovisual hacia algo tan simple como la plasmación en imágenes, cuando más

sencilla mejor. Una obra llena de originalidad, de intimidades, y de valor ante tanto adocenamiento en las actuales pantallas de nuestros sufrimientos.

Huevos, peonzas, zapatillas de andar por casa, flanes, mesas, guías telefónicas, tortillas, papeles, chinchetas, leche, músicas y un halo de desencuentros hay en el mundo que nos muestra Daniel Cuberta a través de sus imágenes. Secretos que salen a la luz y que tienen el gran valor de lo íntimo, de lo insustancial, de aquello vital e inasible que carece de pretenciosidad. Simplemente es real, o al menos, lo aparenta.

Pero, quizá, lo más logrado sea la doble intencionalidad de la búsqueda del nombre, verdadero *leit motiv* de sus 20 minutos de duración. Búsqueda, reencuentro y reescritura que presuponemos de la persona amada, pero al hilo de su inicio también para con el cine o con la narrativa. La escritura fragmentaria y precaria de un cuaderno de notas nos ofrece pistas oblicuas, sin personajes, sin principio, ni nudo, ni plot. Con un simple vaso de leche cayendo por delante de la lavadora, o con un cajón de mesa de escritorio lleno de chinchetas, se nos puede mostrar todo, es la vieja estrategia de lo simbólico que parecía perdida en los mundos de lo posmoderno, de lo banal y de la *coca-cola light* por favor.

Una ternura y una nueva inocencia llena de una apasionante lucha tan rebelde como estúpida e invisible que tiene el incalculable valor de no llegar a ninguna parte más que a la capacidad de imaginar por sí mismo, que es crear imágenes, verdadera esencia de las películas, también de ésta por supuesto. *Cuaderno de Concepción número 9* (¿sobran comentarios sobre el nombre no?), con el cual nos podemos sentir identificados y representados todos aquellos que en algún momento dejamos de amar el cine aunque abandonándole, sin saberlo, volviéramos a él.

Francesc Felipe | redaccion@redmagazine.net |

convocatoria audiovisual zemos98

convocatoria internacional de obras en vídeo de corta duración

430 obras inscritas | 33 países diferentes

sección oficial

La sección oficial estuvo compuesta por una selección de algo más de dos horas, repartidas en dos sesiones de proyección, en las que se incluyen aquellas obras que a juicio del equipo de coordinación de zemos98 resultan más innovadoras y representativas del panorama creativo actual. De entre estas obras se eligen aquellas que pasan a formar parte del DVD zemos98_7 (marcadas a continuación en azul).

Ciudad sin sueño Víctor Sarabia. 6 min. España
Digital León Siminiani. 6:30 min. EE.UU. & España
Sincope Christian. Bermúdez 1:50 min. Costa Rica
Tuesday Thomas Wommelsdorf. 11:07 min. Alemania
Vrata (The Door) Vjekoslav Zivkovic. 6:14 min. Croacia
Condensate David Phillips & Paul Rowley. 2 min EE.UU.
Funk the wheel Eloy Enciso 7 min. Cuba
Formenflimmern (the flickering) Moritz Fehr & Theresa Schubert. 2:45 min. Alemania
Havanazephyr Nick Jordan. 8:50 min. Cuba
More Good Products Galina Myznikova & Sergey Provrov. 30 seg. Rumanía
Tele 5 Iván Schroeder. 2:04 min. España
Dies Irae Jean-Gabriel Périot. 10 min. Francia
Flow Takeshi Kushida 2:30. min. Japón
Los niños de Charlot Jorge Naranjo. 9:40 min. España
Sistema de objetos David Alonso. 3:05 min. España
War Set Eduardo Acosta. 4:20 min. España
Got Nup Miguel Á. Sánchez. 6 min. España
Latent heat David Phillips & Paul Rowley. 4 min. EE.UU.
Die innere notwendigkeit Grijel Savic Ra & Ana Zivanovic Ra. 4:39 min. Serbia

En el patio Juan Domingo Ferris. 9:40 min. España
La imprenta Roberto Lorenzo. 4:21 min. España
Jil Simon Buettner 9:20 min. Alemania
Shellac. A minute. At action park Berio Molina. 4:34 min. España
_grau Robert Seidel. 10 min. Alemania
The end (Short version) Xenia Vargova. 50 seg. Austria

sección informativa

La sección informativa supone la proyección de aquellas obras que, a pesar de no formar parte de la sección oficial, poseen alguna característica que las destaca sobre el resto. Son muchas las buenas ideas, historias y reflexiones que recibimos en nuestra terminal de llegadas, pero no todo puede ser finalmente seleccionado para optar a entrar en el dvd zemos98_7. Es por eso que la sección informativa proyectó obras en hasta un máximo de dos horas por bloque entre el miércoles y jueves de la semana del festival.

Desde cortometrajes más «clásicos» (y españoles) como *Diez minutos*, de Alberto Ruiz Rojo, al japonés *Kannon*, de Takeshi Kushida (quien también participara en la sección oficial), pasando por falsos documentales como el argentino *Atarashii*, de Fernando Livschitz o videoinstalaciones -en su origen, proyectadas aquí en monocal- como *Microfiche: diamond trade*, de los neoyorkinos David Philips y Paul Rowley. En total 28 obras de calidad que fueron proyectadas entra la Sala Taboo y la Sala Endanza.



maratón audiovisual [a-Z]

La maratón del corto este año ha supuesto una especie de transición hacia lo que realmente zemos98 quiere que sea esta actividad. Hasta esta edición (incluida), hemos insistido en nuestra voluntad de proyectar todas aquellas obras que recibiésemos (que se ajustaran a las bases y que no contuviesen deficiencias técnicas). Y dábamos varias razones que a nosotros nos han parecido más que suficientes: flujo continuo de proyección audiovisual, radiografía del momento actual de la producción videográfica independiente que llega a zemos98 o difusión de proyecciones por distintos espacios de Sevilla (en la sexta edición llegó a abarcar hasta 9 espacios distintos).

Este año se ha desarrollado íntegramente en la sala home cinema de la Facultad de Comunicación de

la Universidad de Sevilla, con un éxito muy moderado. Y nos ha hecho reflexionar y concluir lo que decíamos más arriba. Llegamos a un momento en el que es importante evolucionar hacia aquello que deseábamos desde un principio: ofrecer un catálogo de video a la carta con toda nuestra videoteca durante la semana del festival. Y eso será en la próxima edición.

En esta séptima se pudieron ver un total de 345 cortos de más de 30 países a lo largo de la semana del festival. Ordenamos alfabéticamente las obras para su orden de proyección, con la indicación de la hora y la fecha en que cada corto iba a ser proyectado.

En el CD zemos98_7 puede encontrarse la base de datos completa con las sinopsis y fichas técnicas de todas las obras inscritas en la convocatoria.

cuarto encuentro de videastas

Por cuarto año consecutivo se realizó el Encuentro de Videastas que reunió a todos aquellos participantes de la Sección Oficial que pudieron desplazarse hasta Sevilla, así como cualquier visitante que quisiera intervenir en las reuniones. El objetivo principal de los encuentros siempre ha sido, tal y como se describe en la web del festival, es el de «crear estos espacios de encuentro entre los creadores que al margen del habitual y poco acogedor ambiente que se respira en algunos festivales, para que puedan crear redes de conocimiento que fortalezcan la creación, la crítica y el desarrollo de la cultura».

Advertidos por la experiencia de años anteriores y por los consejos de otros participantes, el Encuentro de este año mantendría 2 nuevas particularidades: la primera, que ya no se desarrollaría durante toda la semana, sino solamente en los días viernes, sábado y domingo. Esta medida fue establecida para intentar captar al mayor número posible de creadores, y que esto no supusiera un quebradero de cabeza en sus agendas. La segunda, que abriríamos un tiempo para que los participantes explicaran su obra de la sección oficial, y otros trabajos suyos si así lo deseaban.

Hemos de reafirmarnos una vez más en la necesidad de crear estos vínculos, que aunque bien pudieran producirse de manera natural, siempre son más fluidos y sinceros si se producen con una mediación de estas características de por medio. No obstante, y haciendo quizás un poco de autocrítica, la reflexión entorno a este año ha sido que, desgraciadamente, no todo se puede dejar a la improvisación y a la capacidad de los autores para hablar sobre su obra, porque aunque hubieron algunas sesiones muy interesantes (las cuales contienen una reseña especial en www.zemos98.org/carta), y ellos mismos nos agradecieron la intención y el contenido (sobre todo en la parte en la que hablamos sobre propiedad intelectual e inteligencia colectiva) resulta conveniente hacer una programación más detallada de todos aquellos temas que se pretendan tratar.

Por último, queremos dar las gracias un año más a dos personas que han ayudado a contribuir a que nosotros seamos lo que estamos siendo, y que con su participación y presentación del proyecto integral de www.nochesblancas.com, ayudaron de nuevo a hacer de este un espacio realmente sugerente: Francesc Felipe y Joan Carles Martorell.

«Una actitud bastante generalizada en el mundo audiovisual es la de actuar con una pedantería desmesurada. Arqueadas de cejas y sonrisas de medio lado dan la bienvenida a un estrato social elevado: el de los creadores audiovisuales. Los demás son sólo seres inferiores poco dignos de comprender las sabias palabras gestadas por cerebros privilegiados y que emanan de bocas excelsas con el único fin de que sean escuchadas por aquellos que han aprendido el exquisito arte de codificar todo lo que dicen. (...) En el caso de los organizadores de eventos culturales (por ejemplo un concurso de videos) ellos son Dios, simple y llanamente Dios. (...) Pues bien, los organizadores de zemos98 no son Dios, pero por su amor al medio, por creer que otra cultura audiovisual es posible y por el milagro de llevar a cabo con tal éxito un Festival de estas características, bien se les podría beatificar. ¡Ánimo!». Extracto de una reflexión de Víctor Sarabia, de La Caja Negra Producciones, autor de Ciudad sin Sueño y participante del Encuentro de Videastas.

Si tienes alguna sugerencia para el Encuentro del año que viene, no dudes en escribirnos: info@zemos98.org. Y si eres un creador y crees que puedes participar, envíanos tu obra.



Today, the voice you speak with may not be your own.

Paul D. Miller aka Dj Spooky

Hoy, la voz con la que hablas podría no ser la tuya propia.

ACTIVIDADES PERFORMATIVAS

accidents polipoètics

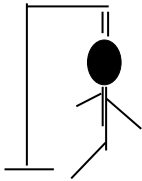
más triste es robar

recital de posía para gente que no lee poesía



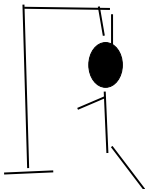
¡¡ CARRIL HORRRRRRRRRMIGONERA YA!!

Dentro de la hormigonera se escucha como el mundo da vueltas alrededor tuyo, sonidos en otra frecuencia, poesía farmacéutica catalana



ac_id_nt pol_poe_ics

En «la mano que mece a *Lali Puna*» se balancean los generosos organizadores con la sigilosidad de un virus



z_e m o s _ 9 _ 8

Asiste el público, cada año con más interés, a un espectáculo rico-lingüístico que a fans catartiza y a los menos fans, o desconocidos de los ataques de los maestros de la lengua desvirgada, *Accidents Polipoètics*, boquiabre dejando pasar a las moscas del genio y el ingenio.

Los hay que van al concierto y los que vienen de nuevo a la inauguración de la nueva edición de zemos98, festival nacido con la cultura bajo el brazo y la libertad de género y principio por bandera.

De repente, nos encontramos, *Teatro deLUX*, a cargo de la presentación del evento, inauguración y corte de cinta de este año. Nos dejamos llevar los payasos por los poderes del helio, e hicimos elevar nuestras mentes hacia los caracteres de unos *Kraftwerk* maniqueados o el cerebro de la perrita *Laika*, **creando un espasmo de inteligencia colectiva en pos del colectivismo individualizado**, donde la unión la crean tan solo unos pocos, tan pocos que casi el triunvirato deLUX poseemos manos suficientes para estrechárselas a los verdaderos protagonistas: zemos98. Y desde aquí agradecerles una vez más su esfuerzo y nuestra invitación.

Frido Tolstoi [director de la cía. Teatro deLUX](#)

burn station II

instalación y acción por el
derecho a una cultura libre
www.platoniq.net



Platoniq es una plataforma de selección y producción de proyectos que relaciona nuevas tecnologías y cultura. Así es como el colectivo Platoniq se define en su sitio web. Está formado por **Susana Noguero** (Barcelona, comisaria, programadora y directora multimedia); **Olivier Schulbaum** (Francia, comisario, realizador y redactor); e **Ignacio García** (Colombia, arquitecto).

Antes de comenzar con el proyecto *Burn Station* ya habían realizado otros proyectos. El *MEDIA_SPACE INVADERS: El arte y políticas de la e-democracia* fueron un ciclo de conferencias, videoproyecciones, acciones y un seminario organizado por el Goethe Institut Inter Naciones y Platoniq, donde proponían analizar Internet y los medios digitales. O el *Ciclo MK2: artes electrónicas y culturas mediáticas*, con conferencias y actividades conectadas con la historia y evolución del arte electrónico, realizado entre noviembre de 2001 y diciembre de 2002.

Llegaron el día antes de su exposición y ya se pusieron manos a la obra con el montaje de la *Burn Station* y de todas las herramientas que necesitaban. Ordenadores, *laptops*, cables, *TFTs*, pero sobre todo mucho Linux. Durante todo el miércoles 2 de marzo el colectivo Platoniq estuvo afinando en la Sala Endanza sus equipos. Desafortunadamente hubo problemas con la conexión a Internet y con el *software*, que se resistía a funcionar correctamente. Nada que al final no pudiera solventarse para que todo estuviese a punto al día siguiente.

A las 7 de la tarde del miércoles 3 de marzo la *Burn Station* estaba lista. Comenzaba así en la calle San Luis número 40, Sala Endanza, un **top manta legal y gratuito**.

El principal objetivo fue la visibilización de la producción y distribución libre de música de *net.labels* y programas de *net.radios*. Funcionó como un *self service* de distribución en espacios públicos. Además, se convirtió en un espacio de difusión de información sobre licencias libres de audio, formatos y redes colaborativas. Los usuarios convertidos en editores tuvieron la posibilidad de hacer una selección de archivos, grabarlos en CD-R y llevárselo.

La *Burn Station* se basa en el desarrollo de un *software* servidor propio. Se trata de una base de datos en local con MP3 y texto que automatiza el proceso de selección y grabación de archivos. En su web definen la *Burn Station* como **una instalación y una acción por el derecho a una cultura libre** que se basa en el desarrollo de un *software* para el sistema operativo GNU/Linux y un servidor local.

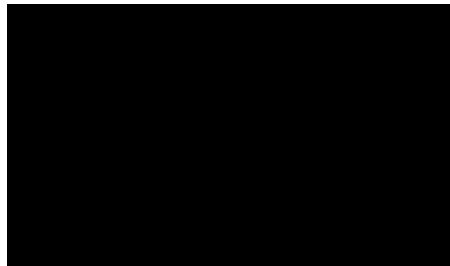
per-mutación4chddrop+dropII

www.coeval.org

¿Qué sucede cuando cerramos los ojos y pensamos? O, ¿qué sucede cuando la puerta está cerrada y tenemos que pegarnos a ella para escuchar qué sucede tras ella? ¿Y cuando algo nos intriga? ¿O cuando sucede algo que no vemos? Quizás que lo sentimos...y a ese sentimiento siempre lo acompaña un sonido: **la vida**. Eso fue lo que ocurrió en la experiencia acusmática y sonora de Coeval.

100 personas, encerradas en un espacio de unos 50 metros cuadrados, a oscuras completamente y con unos equipos escupiendo sonidos a una potencia capaz de hacerte reflexionar sobre la integridad física en primer término, y sobre tu existencia misma, en segundo término. Dificilmente podía escaparse uno de hacer esta reflexión de lo que allí estaba pasando, y aunque fuera de manera esquiva, pues la disposición espacial requerida por el grupo (todo el mundo sentado en el suelo) así lo sugería, tarde o temprano había que enfrentarse a aquel maremagnum de sonidos.

Coeval dispuso la última variación de su álbum multicanal *per mutación 4chd drop+drop*, un trabajo compuesto durante los últimos tres años mediante la superposición y el montaje de múltiples grabaciones de campo realizadas en diferentes localizaciones urbanas. Toda la edición posterior, la distorsión, la reverberación, el error informático y el resto de intervenciones, situó al público en un extraño lugar con respecto al rol clásico de oyente. Al no conocer la forma física de



las fuentes que emitían aquellos sonidos, al no ver nada, la única posibilidad era pensar que aquellos sonidos formaban parte de nosotros.

Esta paradoja es desconcertante, y nos traslada de forma inverosímil a lugares extraños cuando ya estamos inmersos en el flujo. Nuestra vida está llena de sonidos, que si bien no puedan llamarse música no dejan de ser la banda sonora que nos acompaña. Por eso, las similitudes o parecido de muchos de los sonidos que allí podían escucharse, obligan a quien escucha a hacer un ejercicio de abstracción e imaginar exactamente dónde quiere situarse mientras escucha. Ya lo dijeron, entre otros Hans-Robert Jauss a finales de 1960 con su *Teoría de la Recepción* y los estudios que otorgaban más valor a la capacidad de libertad y elección del oyente: podemos afirmar que no hay una única manera de interpretar la experiencia sonora de Coeval. Aquel día, como mínimo, hubo 100.

«Dondequiera que estemos, lo que escuchamos es, en su mayor parte, ruido. Cuando lo ignoramos, nos perturba. Cuando lo escuchamos, lo encontramos fascinante. El sonido de un camión a 50 millas por hora. Estática entre las emisoras de radio. La lluvia. Queremos capturar y controlar esos sonidos, para usarlos no como efectos de sonidos, sino como instrumentos musicales» Si esto lo dijo John Cage en el año 1937, **¿qué más podemos decir nosotros ahora?**

laptop music + visuales

www.cronica-electronica.org

www.at-c.org

www.zemos98.org/portugal



La experiencia sonora y visual de @c + Lia durante zemos98_7 -después de la propuesta acusmática de coeval- refuerza la idea de que las imágenes, ya sean sonoras o visuales, forman parte de una misma cosa, son un mismo discurso. En este caso, forman parte de la ciencia, de los algoritmos y sus errores provocados, del diseño y sus interfaces imposibles y, por supuesto, del pensamiento contemporáneo y las ideas de la remezclas colectivas en vivo y en directo, con los instrumentos que concentran lo de hoy y lo de ayer: el *laptop*.

La experiencia que estos portugueses presentaron por primera vez en Andalucía nos hizo sobrevolar en torno a los murmullos que el país bañado por el Atlántico trae a la cultura electrónica de Europa y el mundo. No en vano, *crónica-electrónica* -su sello y escudería sonora- está muy bien situada en la escena artística contemporánea y, por ejemplo, la revista *Wire* le dedica espacio (líneas+audio en sus CDs). Algunos de sus artistas han sido premiados en el festival *Ars Electrónica*, caso de Lia.

Sin duda, las librerías de sonidos son más frías y calculadoras de lo que en un principio parece. Llenas de una exquisitez propia del acto consciente, si hubo improvisación -como se marcaba en el programa- fue una improvisación muy controlada y ciertamente avanzada.

Cuando la música electrónica es adornada con visuales, en el peor sentido del término, parece

obligado encontrarnos con un torrente infinito de *loops* sostenidos en una línea de tiempo efectista y rimbombante, sin apenas espacio para la reflexión. Cuando la música electrónica conecta y se reconecta con visuales surgen momentos de tensión, y al mismo tiempo de calma, propios de un interés reflexivo y hasta cierto punto pausado, que invitan a un consumo relajado como las imágenes propuestas por la artista austríaca Lia.

Un diálogo visual y sonoro que lo hacen un mismo discurso, lleno de contradicciones posibles pero que convierte al espectáculo en un catálogo controlado, en todo momento, por los tres responsables de lo que allí ocurría, algo sin aspavientos, con mucha tranquilidad, sin prisas, como desarrollando poco a poco -y con ayuda de los visuales- la idea de que el audio puede convertirse en más espacio de lo que ya de por sí es.

Decía Chiu Longina en el dossier especial sobre la escena Portuguesa que preparó para >>*Forward*, la revista digital de zemos98.org, que «la escena portuguesa es una colección de grandes voluntades...». Sin dudar, podemos decir claramente que el trabajo de @c+Lia está en esa línea de aunar discursos y contar nuevas/viejas ideas para un mundo que siempre necesita evolucionar.

jahbitat

live set + session

www.supaseed.net



Elefunk es una sala agradecida. Simon Williams y Junior, los dos componentes de Jahbitat aprovecharon esta cuestión para empezar su sesión a cuatro manos con unos beats más pausados, menos tralleros, pero igualmente rítmicos. Muchos samples e influencias del hip-hop y todo su entorno. El hip-hop electrónico e instrumental sigue siendo un gran desconocido, aunque tanto en Sevilla como en el resto de España hemos tenido grandes nombres, ahora desaparecidos o en *standby*. Jahbitat demostró a los platos que hay vida más allá de los mc's y sus pantalones anchos. Y la sesión evolucionó en bpm's (*beats per minute*). Todo un gusto poder escuchar los ritmos que estos venezolanos afincados en la ciudad condal trajeron a esta fiesta zemos98. Que llenó el ambiente.

Ambos demostraron que el estar criados en medio de la mezcla cultural y medioambiental que es Caracas, que ellos mismos han definido como «un lugar donde la creación se nutre de la lucha constante entre el caos del concreto y la belleza de la naturaleza», no es óbice para entender qué es posible hacer con dos platos y muchos discos, **más allá de presumir de técnica hay que potenciar el eclecticismo musical y cultural**. La figura del dj ya está instalada en nuestro imaginario colectivo. Ahora nos quedan las ganas de escuchar *Tonadas EP* en directo, el trabajo personal de Jahbitat. Suerte desde estas líneas a este su proyecto de producción y promoción independiente, colectiva y centrada en los nuevos sonidos y aproximaciones a la cultura electrónica y digital.

después de nunca + stephane abboud

nuestro falso cielo

www.ailimitada.com

www.zemos98.org/despuesdenunca



Presentados como grupo de rock, *hecho y derecho*, Después de Nunca es uno de esos proyectos que el malagueño, vecino de Azkoitia (Guipúzcoa), Carlos Desastre, ha ido retomando con el día a día, de su devenir constante: tres discos en la calle y unos cuantos conciertos por recorrer. En esta ocasión, Carlos estuvo acompañado de una nueva banda, con nueva sabia, y con nuevas cosas que contar sobre las mismas historias de siempre. Un clan, un equipo de trabajo, aquí unos amigos, que desgarran en el escenario toda su potencialidad de imágenes sonoras y visuales.

Algunos se hicieron muchas preguntas ¿qué hace un grupo como este en un sitio como este? ¿acaso no iba esto de modernidad? Muchos tuvieron miedo a una respuesta, y abandonaron la sala, los que nos quedamos tuvimos la respuesta en forma de historia poética sobre la necesidad de que **la música y las imágenes hablen de libertad, además de que sean libres**. Después de Nunca no está hablando de una utopía imposible, llena de obyecciones y vejaciones, no, están construyendo un mundo donde cohabitar de manera más amigable, donde la palabra sea conocimiento, y esa es la verdadera cultura libre, la que hace libertad aunque sea en *el país de los sueños*.

El sonido no fue el deseable y la voz quizá se perdió un poco en la inmensidad de los instrumentos, la poesía es algo que flota más allá de la palabra, y tampoco está mal no relajarse para conseguir escuchar lo que está encima del escenario. Los momen-

tos finales valieron a muchos como resumen. Las imágenes de Stephane Abboud hicieron el resto.

La puesta en escena fue simple al mismo tiempo que eficaz: una guitarra con sus pedales y una voz, sin duda protagonistas y coordinadoras de todo el ambiente, una potentísima batería y un bajo sinuoso, a veces imperceptible y otras desgarrador. Encima de ellos Abboud marcando el tiempo, cambiando los ritmos y elaborando las nuevas tesis sobre el espacio interior. A veces como contrapunto, a veces como seguimiento, esta vez, el trabajo de Abboud ha sido más relajado, más lejano, más metafórico y narrativo. Quizás el interfaz-herramienta ordenador y un software de vj le ha permitido trabajar con menos elementos pero con más calidad formal en cada uno de ellos.

Todos somos expertos, y la música no debe tener etiquetas y así de claro lo tienen Después de Nunca: «etiquetas son jaulas de las que todo animal quiere zafarse; pero si etiquetas son huellas con las que acercarse o referirse: rumba hardcore rock libre hardrock rock and roll soul ambient folk pisedelia free jazz ruido flamenco música libre que se encierra en canciones para explotar otra vez con las emociones que las parieron.»

dj spooky

rebirth of a nation

remix de *el nacimiento de una nación*

www.djspooky.com



En relación con tu trabajo, ¿qué piensas sobre el concepto de «inteligencia colectiva»?

Para mí, el concepto de «inteligencia colectiva» es tan importante justo ahora para el siglo XXI porque en los últimos treinta años del siglo XX ha habido una especialización, todo el mundo se ha vuelto muy concreto y pienso que, por esta razón, se ha perdido una visión general de lo que ha sido la evolución general de la cultura, los medios digitales y el impacto que estos han tenido en la cultura adolescente y en la siguiente generación. Por eso, lo que hago con mi película, con mi música y con mis escritos, por ejemplo la remezcla que estoy haciendo o que hice con la película de Griffith, es una ampliación de la filosofía de la que hablo en mi libro *Rythymn Science* y hace referencia a que la gente debe pensar en usar los medios digitales como un acto creativo. Pero eso implica un continuo diálogo entre las comunidades, que está relacionado exactamente con vuestro festival...

¿Por qué crees que la remezcla es un concepto tan importante hoy en día?

La idea de la remezcla es importante porque implica una cierta conversación con el individuo y el medio que le rodea. De esta manera, se crea una cierta interpretación personal del entorno, esto es información y el medio un tipo de economía de la información. Así, en vez de ser un consumidor pasivo, que mira fijamente la pantalla, se debería estar

en la imagen cambiante, uniendo cosas... porque esto crea una visión personalizada de las cosas y pienso que eso es increíblemente importante. Por esta razón, la remezcla es una herencia de muchos aspectos del arte: si miras la historia del collage, la historia de *El Objeto Encontrado* de Marcel Duchamp, o el trabajo que estaba haciendo Andy Warhol con la apropiación de imágenes... Ahora eso ha pasado a ser la esencia de la cultura adolescente. Así, el arte del siglo XX se ha convertido en la imaginación del siglo XXI.

¿Cómo explicarías el Dj Spooky's «Rebirth of a Nation»?

Creo que las remezclas que he hecho con la película de Griffith *El nacimiento de una nación* son una forma de cuestionar la historia, porque es la primera película estadounidense que intenta crear la idea de los clichés raciales, cómo debería ser vista la cultura afroamericana, un sentido profundo del racismo cinematográfico y también los roles de las mujeres y de la corrupción en la política. Todas estas cosas, si se mira a las últimas elecciones de Bush del 2000 y 2004, son cuestiones muy actuales. Si has visto la remezcla de mi película, se ve que es más una metáfora de temas actuales que del pasado. Por eso, aplicar las técnicas de Dj al cine significa que la cultura Dj ha asimilado muchas de las ideas del cine: la idea del corte, luego el mezclar, tomar diferentes cosas, editar... Todo esto es ahora parte de los medios digitales y la cultura Dj es la base esencial para eso.

¿Qué importancia tiene la música en tu espectáculo?

La importancia de la música reside en la forma de crear una atmósfera cinematográfica. Para ello, lo que he hecho es una remezcla de las ideas sobre blues de Robert Johnson, principalmente de los años veinte y de final de siglo, bueno del siglo pasado, hasta el blues digital, electrónico y el hip hop, samples de discos viejos de blues... Por eso, la importancia está en crear una sensación de actualidad. Estoy influenciado por compositores minimalistas como Steve Wright y Philip Glass, pero también por compositores conceptuales como Brian Enno y autores de jazz como John Coltrane. Bueno, volviendo a lo digital... soy un hombre orquesta, suena como cuando oyes una banda sonora con todos esos instrumentos, violines, chelos, todas esas cosas, pero son simulaciones, todo está en los medios digitales, *software* y programas para componer.

¿Qué piensan en tu país de tu espectáculo?

Los Estados Unidos se encuentran en una encrucijada extraña en estos momentos. Esperaba que mi remezcla de la película suscitara mucha más polémica, pero en lugar de esto, creo que con la respuesta emocional a las dos últimas elecciones en los Estados Unidos, la gente se dio cuenta de que había cierta amnesia que continúa hoy y que está relacionada con los roles de América como potencia mundial y con el rol interno del arte político en América. Por eso, la gente ha mostrado más apoyo del esperado. En este sentido la película no se ha convertido en una metáfora de todos esos temas que la gente consideran como un problema en los EEUU, sino que la polémica reside más en el enfrentamiento de los conservadores con lo progresivo y liberal, y mi película es progresiva y liberal... Los conservadores, ya sean Bush o cualquiera de esas figuras políticas... son otro mundo... Lo que estoy intentando es hacer música, arte y escribir para que la gente vea que la derecha en EEUU está creando un tipo de propaganda vacía de contenido, sobre la guerra y sobre valores culturales.

¿Preferes mostrar tu trabajo en EEUU o en el resto del mundo?

Mi trabajo es global. Realmente respeto y me relaciono con muchas, muchas culturas diferentes; ese es otro problema de los EEUU, el que la gente no viaje mucho, y que descansen en entornos geográficos pequeños muy concretos. Normalmente se quedan en casa y en un área muy pequeña o si viajan sólo lo hacen por los EEUU, no hablan otros idiomas, cosas de ese tipo. Por eso soy un Dj global, pero también trabajo en los EEUU, para mí es muy importante trabajar allí, pero también hacer cosas en Japón, Australia, China, España...

¿Qué hay de otros proyectos?

Mis otros proyectos son básicamente mi libro, que se llama *Rythymn Science* y que se puede ver en www.rhythmscience.com. Va sobre la cultura Dj en el arte contemporáneo y reflexiona sobre la herencia del collage en la cultura contemporánea y sobre los medios digitales como una herencia de dicho collage. Después, mi próximo álbum es con los chicos de Slayer y Public Enemy y se llama *Drums of Death*, y es hip hop y rock, más batería y ese tipo de cosas. Y mi próximo proyecto artístico va a ser el hecho de que la película *El Nacimiento de una Nación* pueda descargarse de mi web www.djspooky.com y pueda remezclarse, eso sucederá en septiembre, quizás noviembre. Y eso para el resto del año, y viajar, actuaciones... En fin, libro, disco, música, sin descanso...

Entrevista: Rubén Díaz
Traducción: Elena Romera

He who receives an idea from me, receives instruction himself without lessening mine; as he who lights his taper at mine, receives light without darkening me.

Thomas Jefferson

Quien recibe una idea de mí, recibe instrucción sin disminuir la mía; igual que quien enciende su vela con la mía, recibe luz sin que yo me quede a oscuras.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Creación e inteligencia colectiva

ciclo de conferencias en la UNIA

laura baigorri | jorge cortell | david casacuberta | atonio orihuela | platoniq

www.zemos98.org/creacioncolectiva



«Sociedad de la información y sociedad del conocimiento son conceptos derivados de la revolución tecnológica en la que estamos inmersos, una revolución que abarca todos los ámbitos de la vida y que deviene en una nueva forma de organización social, en la que cobra gran relevancia la inteligencia colectiva». Así comenzaba el folleto de inscripción para este Ciclo de Conferencias sobre Creación e Inteligencia Colectiva, que tuvo como invitados principales a Laura Baigorri, Jorge Cortell y David Casacuberta, y a los que se les unieron las presentaciones de una de nuestra últimas producciones: *Videoenrecreat*, el colectivo Platoniq y su *Burn Station* y, por último, Antonio Orihuela y su libro *X Antonio Orihuela*.

Durante los días 2, 3 y 4 de marzo de 2005 se desarrollaron en la sede de La Cartuja (Sevilla) de la Universidad Internacional de Andalucía estas conferencias y presentaciones. Hacemos una brevísima reseña, ya que cada invitado tiene un texto personal más adelante en este mismo libro:

Miércoles 02

Laura Baigorri, partiendo de su investigación más reciente *-GAME as CRITIC as ART-* navegó por la red visitando diversos juegos tan críticos como *Metapet*, de la *media.artist* Natalie Boockchin, *Buy Bush a PlayStation 2 Campaign* -un proyecto de Mikel Reparaz- o *Super Kid Fighter*, por los grupos activistas *Carbon Defense League* y *Critical Art Ensemble*. Con

la presentación de Felipe Gil - co-organizador de zemos98 - sobre *Videoenrecreat*, el debate derivó fundamentalmente en torno a los conceptos de autoría y colectividad.

Jueves 03

Con Jorge Cortell tuvimos la oportunidad de hablar sobre propiedad intelectual, licencias *Creative Commons*, información, conocimiento, inteligencia colectiva, patentes, copyleft, protección y un largo etcétera de interesantísimos conceptos en torno a la creación. Justo después, los miembros de Platoniq nos contaron su experiencia con el proyecto de la *Burn Station*, que ellos mismos denominan como un «top manta legal y gratis».

Viernes 04

Con un sugerente título: «Cada hombre, un artista. La creación colectiva y el arte digital», David Casacuberta reflexionó sobre la evolución del papel de las tecnologías a lo largo de la historia reciente a través de ejemplos de *artivismo* (arte + activismo), enmarcado en el campo de la creación colectiva y el arte digital. Antonio Orihuela concluyó con la presentación de «su» novela *X Antonio Orihuela*, adaptación, remake o, como él lo llama, «borrado de una novela folletinesca del far west», reconvertida por el «autor» en una novela sobre el LSD. La versión en .pdf puede descargarse desde www.zemos98.org/orihuela

El arte del vídeo en directo

taller en el CAAC

solu | juanjo fernández

www.zemos98.org/vj



La práctica del vídeo en directo y en particular la figura de los llamados VJ (*videojockeys*) se está extendiendo desde hace algún tiempo en diversos ámbitos. El abaratamiento de la tecnología y su desarrollo, manifestado a través de la aparición de herramientas digitales que permiten trabajar con imágenes en tiempo real, son algunos de los principales factores que suscitan la inclusión de vídeo en directo en numerosos eventos y la proliferación de nuevos espacios donde acoger estas propuestas, con el acercamiento a un cada vez mayor número de personas.

Actualmente, estas prácticas constituyen un vasto y activo caldo de cultivo en el cual conviven múltiples aproximaciones en constante desarrollo, alimentadas día a día por los nuevos avances tecnológicos y la integración de elementos procedentes de las artes plásticas, el cine, la televisión, el teatro, la animación o la música... fuentes que (re)alimentan y hacen crecer en variedad y cantidad eso que en conjunto podríamos denominar «vídeo en directo».

Como consecuencia de este auge están surgiendo actividades en torno al fenómeno: creación de *websites*, comunidades, publicaciones, festivales y encuentros dedicados a analizar y mostrar las diversas propuestas existentes.

zemos98, un festival abierto e implicado con la creación audiovisual en sus más diversas formas,

ofreció en el marco de las actividades educativas y complementarias a su programación, un taller denominado *El arte del vídeo en directo*. Una actividad organizada en colaboración con el Centro Andaluz de Arte Contemporáneo (CAAC), pensada con el objetivo de facilitar a los interesados una introducción a los conceptos básicos, métodos y herramientas de trabajo presentes en este campo. Una propuesta que por el gran número de solicitudes recibidas, amplió su número de plazas hasta 20, y que aún así, lamentablemente, no permitió que todos los interesados pudieran acudir.

Si bien algunos de los asistentes ya habían realizado algunas actividades como VJ, la mayoría de ellos no tenían experiencia estricta como tal y el conjunto destacó por su heterogeneidad, con una manifiesta diversidad tanto en origen geográfico como profesional y académico, con gente procedente de la fotografía, el diseño, la arquitectura, las bellas artes, el cine, la *performance* o la música... diferentes intereses, bagajes y objetivos se dieron cita en este encuentro materializados en cada uno de sus participantes, lo cual es buena muestra de lo atractiva que resulta en estos momentos la creación visual en directo para personas procedentes de distintas disciplinas.

El taller tuvo lugar durante las tardes del 7 al 11 de marzo y se estructuró en torno a la idea de la preparación de un set concreto a realizar por los asistentes al taller el último día. Las actividades se desarrollaron en el CAAC, situado en la Isla de

la Cartuja; un entorno agradable y atractivo que sin duda sumó energía a la experiencia. La buena disposición de profesores (Juanjo Fernández *aka videotone* y Mia Makela *aka solu*) y organizadores posibilitó el encuentro en las instalaciones habilitadas para el taller también por la mañana, lo cual multiplicó sin duda el flujo de trabajo y los intercambios entre los asistentes.

Tras una introducción histórica a la creación visual en tiempo real, el denominado *live cinema* y algunos de sus antecedentes históricos, se comenzó con las actividades prácticas que constituyeron el taller y que comenzaron con la captación de material para su posterior edición y análisis, tras lo cual el tiempo se centró en el uso del *software Isadora*, una de las diversas herramientas de concepción modular existentes actualmente, que permiten la creación de entornos virtuales específicos creados por el usuario para el trabajo con material audiovisual. Unas herramientas que ofrecen un amplio abanico de posibilidades tanto en la mezcla y procesado de vídeo, como la interacción con audio o el uso de diversos interfaces para controlar los elementos y parámetros involucrados en estos procesos, entre otras muchas prestaciones.

Durante el taller fue realizándose una introducción a las diversas parcelas de trabajo: preparación del material, creación de efectos, modos de mezcla, interacción con audio, diseño del interfaz virtual, uso de mesas de mezcla analógicas, MIDI, el empleo de cámaras en vivo, etc.

El acto de clausura tuvo lugar la noche del viernes

día 11 en la Iglesia de Santa María de las Cuevas en el Monasterio de La Cartuja. Seis proyectores de vídeo inundaron sus paredes junto al set sonoro del colectivo *voluble.net*, con la participación de todos los asistentes al taller, que emplearon el material creado durante la semana y algunos materiales de sus trabajos anteriores, que se procesaron y mezclaron en tiempo real con las herramientas creadas para la ocasión y que sumaron el uso de medios adicionales, como por ejemplo la integración en el montaje en vivo de objetos manipulados sobre una mesa de luz captados a través de una cámara de vídeo.

Una experiencia calificada como intensa y emocionante por público y participantes, que sirvió de magnífico colofón para lo que fue una semana enriquecedora y positiva para todos los implicados, ejemplo de una iniciativa interesante y necesaria para promover y desarrollar campos interdisciplinares y en pleno desarrollo como el de la creación audiovisual en directo.

Creo que la buena aceptación y resultados de esta iniciativa deberían servir como motor para la organización de actividades similares en otros ámbitos y lugares, con el propósito de introducir en este campo a la gente interesada, así como la creación de contextos más específicos que sirvieran como punto de encuentro para artistas involucrados en estas prácticas, lo cual abriría seguro vías alternativas de comunicación y desarrollo, como un paso más allá de la pura exhibición de trabajos.

Pablo Sanz Almoguera | pablo@20020.org |





«Free software» is a matter of liberty, not price. To understand the concept, you should think of «free» as in «free speech», not as in «free beer».

Richard M. Stallman

El «software libre» es una cuestión de libertad, no de precio. Para comprender este concepto, debemos pensar en la acepción de libre como en «libertad de expresión» y no como en «barra libre de cerveza».

LICENCIA DVD
ZEMOS98_7



Pegatinas con el logo de Creative Commons -some rights reserved-
Fotografía de Albert Sarle cc-by-nc-sa

Aplicación de licencia Creative Commons para el DVD zemos98_7

Javier de la Cueva | www.derecho-internet.org |

I. ANTECEDENTES

1. De ser una cuestión relegada al ámbito de unos pocos, la denominada «Propiedad Intelectual» ha pasado en la actualidad a afectar la vida cotidiana de numerosísimas personas. El formato digital y la llegada de Internet forman un caldo de cultivo en el que la promiscuidad de las obras no sólo es el resultado final, sino el normal sistema de funcionamiento.

2. La gestión de la Propiedad Intelectual de un conjunto de obras suele presentar dificultades derivadas de la legislación actual, en la que se presume que no existe consentimiento del autor para ejercitar los derechos de reproducción, transformación, difusión o distribución, salvo si el consentimiento consta expresamente.

3. Debido a ello, una vez realizada una obra colectiva se hace difícil la obtención de los permisos de todos los autores en parte por la imposibilidad de conocer todas las autorías o, conocidas éstas, por lo costoso de la localización de los autores.

4. Las licencias *Creative Commons* nacen en esta situación y buscan, ante todo, dar una información al espectador-creador para que conozca sus posibilidades de actuación ante una obra sujeta a la Propiedad Intelectual.

5. Además de la certeza en favor del espectador-creador, las licencias *Creative Commons* ofrecen también un marco para que cualquier empresa productora, grupo o colectivo, pueda gestionar y poner en marcha proyectos como el dvd de zemos98.

6. Para intentar en la medida de lo posible facilitar la mecánica del dvd de zemos98, diseñamos una plantilla muy básica en la que se ha buscado la mayor sencillez posible, permitiéndose incluso que pueda ser rellenada a mano dados los pocos campos que deben incluirse, lo que facilita su cumplimentación en lugares y ambientes lejos de un ordenador y de una impresora.

Reseña Curricular

Javier de la Cueva es abogado colaborador en la adaptación de las licencias Creative Commons

7. La finalidad de la plantilla consiste en servir de prueba documental para el supuesto de que dicha prueba pudiera ser conveniente o necesaria en el futuro y no supone más que eso: una ordenación en la gestión de los derechos y una ayuda para la gestión de los colectivos, tengan personalidad jurídica o no.

II. EXPLICACIÓN DE LA PLANTILLA

¿Quién puede utilizar la plantilla?

La plantilla está diseñada para facilitar la labor de un colectivo como zemos98 organiza unos eventos, jornadas o una recopilación, suma o mero agregado de obras de cualquier otra manera.

¿Cómo relleno la plantilla?

La plantilla consta de cuatro partes diferenciadas, que explicamos a continuación. Las partes corresponden a los elementos relevantes que la Ley señala sobre un objeto sometido a derechos de autor.

Autor

Se rellenarán los datos con los que se pueda identificar al autor y la naturaleza de su autoría. En el supuesto de personas que no dispongan de DNI, es conveniente incorporar su nacionalidad y su NIE (número de identificación de extranjero) o número de pasaporte.

Respecto a la naturaleza de su autoría, se diferencian dos aspectos:

«Condición en la que suscribe esta licencia (productor, director, guionista, intérprete...)». Debe señalarse en concepto de qué se es autor, si escritor, creador de una partitura, intérprete de una canción, versionador de la misma... Puede también describirse la labor que se ha efectuado si ello contribuye a explicar mejor el tipo de autoría.

«Tipo de autoría»: La obra puede haberse realizado individual o colectivamente e independientemente o fruto de una relación laboral. Deberá explicarse este dato por cuanto del mismo depende de qué derechos estemos tratando. si se es empleado y la obra se ha realizado bajo régimen laboral, el trabajador siempre conserva sus derechos morales, por lo que incluso en ese caso la plantilla puede ser útil.

En resumen:

Nombre:

Apellidos:

Domicilio:

DNI: En caso de no nacionales, nacionalidad, número de NIE o de pasaporte.

Condición en la que suscribe esta licencia: (productor, director, guionista, intérprete...) - Indicar si es necesario una descripción de la labor desarrollada por el autor.

Tipo de autoría: (autor único, coautor o empleado)

Obra

La obra debe ser identificada mediante su título y la clase de obra de que se trate. Según se trate de una obra o de otra, llevará aparejados diferentes derechos, por lo que la descripción es fundamental. Por último, el requisito de la fecha de creación responde a lo necesario de conocer la fecha de nacimiento de la obra, porque desde ese momento la obra existe y, por tanto, hay Propiedad Intelectual.

En resumen:

Nombre de la obra: Es el título de la obra.

Clase de obra: deberá describirse el tipo de obra de que se trata, lo que determinará los derechos que se generan.

Fecha de creación: Se deberá mencionar la fecha en la que se creó la obra.

Declaración de reserva y cesión de derechos

Nada hay que rellenar en esta parte de la plantilla, puesto que corresponde a una declaración unilateral del autor en la que anuncia, manifiesta, qué licencia es la que decide que su obra tenga. En el caso utilizado, se ha decidido declarar que la obra se licencia bajo CC-NC, pero cabe incluir cualquier otra licencia de *Creative Commons*.

Debe imprimirse la licencia Creative Commons que se trate y graparse a la plantilla.

Por último, se otorga a zemos98 el derecho a defender al autor en el caso de que zemos98 pudiera conocer que los derechos del autor han sido transgredidos.

Firma

En la sección de la firma, deberá incluirse el lugar en que se firma la licencia, la fecha y la firma. Los tres elementos son necesarios ya que:

- El lugar indica qué tribunales pueden utilizarse para los posteriores conflictos que pudiesen existir.
- La fecha es relevante para conocer a partir de qué momento se ha licenciado la obra.
- La firma, que es esencial puesto que sin firma no existe declaración por parte del autor de que la obra se ha licenciado. La firma debe ser manuscrita, sin que pueda valer una firma estampillada o un sello.

¿Cuántas copias necesito?

Al menos se necesitan dos copias: la primera para la organización y la segunda para el autor. Legalmente no es imprescindible entregar al autor una copia de lo que firma pero siempre es de buen estilo entregar a una persona una copia de lo que se le pone a la firma. Pueden solicitarse más copias si se necesitan por motivos de organización.

¿Tengo que grapar la licencia Creative Commons a la plantilla?

Sí. De esta manera, queda clara la licencia a la que se somete el autor.

¿Qué folios debe firmar el autor?

Deben firmarse todos los folios, la plantilla más el anexo consistente en el texto de la licencia *Creative Commons*.

III. POR QUÉ LAS LICENCIAS CREATIVE COMMONS SON LEGALES EN ESPAÑA

Se adjunta como anexo el texto de la conferencia del acto de presentación de las licencias Creative Commons, celebrado en Madrid el 24 de enero de 2005 en «La Residencia de Estudiantes», que sirve para una comprensión muy básica de nuestro sistema de Propiedad Intelectual.

En primer lugar, quisiera manifestar que quien debiera hallarse hoy aquí es mi compañero Javier Maestre, cuyo trabajo ha sido crucial en la traducción y adaptación de las licencias, habiéndome limitado yo a pulir (si cabe) su trabajo. No puede estar presente por tener otras obligaciones profesionales.

Las licencias *Creative Commons* tienen como objetivo permitir que tanto los autores como los usuarios puedan proteger y compartir las obras, eliminando la incertidumbre legal que actualmente existe ante la nueva situación del uso promiscuo de las obras que internet permite. Las licencias originales de *Creative Commons* se basan en la legislación de copyright de los Estados Unidos, que si bien se halla armonizada con la legislación del resto del mundo a través de los tratados de la *Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI)*, presenta con la legislación europea y española diferencias, en ocasiones sutiles, en ocasiones de fondo.

Por esta razón las licencias se adaptan específicamente por abogados locales a la regulación de cada país: abogados brasileños en Brasil, abogados japoneses en Japón, abogados austríacos en Austria, abogados españoles en España y así en todos los países donde se están adaptando. Las licencias de cada país modifican su redacción para atender al doble objetivo de las licencias de compartir y proteger la obra de creación original.

Entrando ya en las consideraciones, el método que hemos utilizado para asegurarnos que las licencias *Creative Commons* cumplen con las exigencias de nuestra legislación es idéntico al método que se usa en la redacción de las licencias «prohibitivas». Este método consiste en verificar si cada una de las cláusulas de las licencias *Creative Commons* pudiera atentar contra la Ley de Propiedad Intelectual o contra la jurisprudencia que ha aplicado e interpretado dicha Ley.

La primera cuestión que mi compañero Maestre estudió fue en qué medida la configuración de los derechos regulados en las licencias norteamericanas coincidía con los derechos españoles, ya que la regulación de la Propiedad Intelectual no coincide en

ambos sistemas. Se realizó una labor de análisis de cada uno de los concretos derechos e instituciones mencionados, excluyendo o transponiendo los no aplicables directamente, como por ejemplo el derecho de *display*, que no tiene vida autónoma en nuestro Derecho, y la institución del *fair use*, límite al derecho de la Propiedad Intelectual norteamericano que no tiene traducción como tal límite en nuestra regulación.

Además, se incorporaron a las licencias las categorías de obras propias de nuestro sistema, configurándose en las licencias una agrupación común para las obras en colaboración, colectivas y compuestas e independientes, así como una específica mención a las bases de datos, ausente en las licencias norteamericanas. De esta manera, se han buscado en la Ley española las instituciones jurídicas y supuestos de hecho que la Ley norteamericana no contempla, para lograr la corrección de las licencias y la cobertura exhaustiva de todos los supuestos aplicables.

Nuestra legislación sobre Propiedad Intelectual clasifica los derechos de los autores en dos grandes grupos: el de los **derechos morales** y el de los **derechos de explotación**.

Sobre los derechos morales, nada dicen las licencias *Creative Commons* salvo un supuesto: la obligación de quien usa la obra de citar el nombre del autor. Al guardar silencio las licencias sobre los demás derechos morales y aplicarse directamente la Ley de Propiedad Intelectual, queda garantizado que las licencias **Creative Commons** no atentan contra la Ley.

Por lo que se refiere a los derechos de explotación, nuestra Ley de Propiedad Intelectual es tajante en un sentido. Manifiesta el artículo 17 de la citada norma lo siguiente:

«Corresponde al autor el ejercicio exclusivo de los derechos de explotación de su obra en cualquier forma y, en especial, los derechos de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación, que no podrán ser realizadas sin su autorización, salvo en los casos previstos en la presente Ley.»

Al autor, por tanto, le corresponde en exclusiva la decisión sobre los siguientes aspectos:

1. El derecho a decidir sobre la copia (reproducción) de la obra.
2. El derecho a decidir sobre la distribución de la obra.
3. El derecho a decidir sobre la comunicación pública de la obra.

4. El derecho a decidir sobre la realización de una obra transformada.

Con respecto a estos cuatro derechos, cualquier licencia «prohibitiva» suele establecer interdicciones. La diferencia consiste en que las licencias *Creative Commons* establecen permisos. Recordemos que el autor es dueño y señor de su obra, por lo que puede permitir con respecto a ella lo que crea conveniente. Lo que ocurre en las licencias *Creative Commons* es que, en lugar de decir está «prohibido» copiar, se dice «está permitido» copiar (o distribuir, difundir o transformar). Esta regulación de permisos, haciéndola clara y transparente para el tercero, en nada atenta contra la Ley de Propiedad Intelectual sino que es el ejercicio del derecho soberano que todo autor tiene sobre su obra.

Este acto de generosidad, permitir a los demás utilizar la obra creada, es lo que verdaderamente diferencia las licencias *Creative Commons* de las demás licencias. Y la generosidad siempre ha sido, además, bien vista por el Derecho, que desde tiempos inmemoriales regula instituciones como la donación.

Para concluir, permítaseme un breve resumen sobre la legalidad de las licencias *Creative Commons*:

- En los derechos morales, lo que se aplica es la Ley.
- En los derechos de explotación, lo que se aplica es el derecho exclusivo del autor a decidir quién, cómo y cuándo puede ejercer los derechos a copiar, distribuir, comunicar y transformar.
- En su integración con el resto del Ordenamiento Jurídico, las licencias continúan la inmemorial tradición de permitir a los seres humanos compartir lo que es suyo si así lo desean.

Las licencias *Creative Commons* son, por tanto, perfectamente legales acorde con nuestra legislación y compatibles entre distintos países. Los materiales norteamericanos pueden usarse en Japón, y los brasileños en España, ya que las licencias tienen una cláusula de compatibilidad mutua.

Utilizar una licencia *Creative Commons* genera seguridad jurídica en favor del autor ya que le permite conocer qué derechos está cediendo y graduar los mismos, permitiendo, si así es su voluntad, la posibilidad de que terceros hagan uso comercial de la obra o que la utilicen, a su vez, como punto de partida para crear nuevas obras.

Utilizar obras con licencia *Creative Commons* genera seguridad jurídica en favor del usuario de las obras, ya que, frente a «todos

los derechos reservados» la licencia expresa rotundamente que el autor, sin necesidad siquiera de pedirle permiso o notificárselo, le está cediendo derechos y le permite disfrutar la obra y tomarla como base, a su vez, para también ser creativo.

En la página de la derecha puedes encontrar el modelo de contrato empleado para la elaboración del DVD zemos98_7.

Puedes copiarlo y usarlo en tus proyectos.

LICENCIA DE DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Autor

Nombre:

Apellidos:

Domicilio:

DNI:

Condición en la que suscribe esta licencia:

(productor, director, guionista, intérprete...)

Tipo de autoría:

(autor único, coautor o empleado)

Obra

Nombre de la obra:

Clase de obra:

(fotografía, audiovisual, musical...)

Fecha de creación:

Declaración de reserva y cesión de derechos

El autor declara someter su obra a una licencia *Creative Commons* no comercial, CC-NC, facultando expresamente a zemos98 a ejercer la defensa legal de sus derechos en caso de vulneración de los mismos. Se adjunta como anexo I la mencionada licencia.

Firma:

Lugar en el que se firma el presente documento:

Fecha de firma del presente documento:

Firma

Si consideramos que el número de personas en condiciones ideales puede tender a infinito, cabe preguntarse si son infinitas las ideas o si por el contrario son limitadas y tenemos que repartírnoslas entre todos.

Rosmán Varenga

Citado en *Tres Asaltos a la mente*, de Paco Gómez

TEXTOS

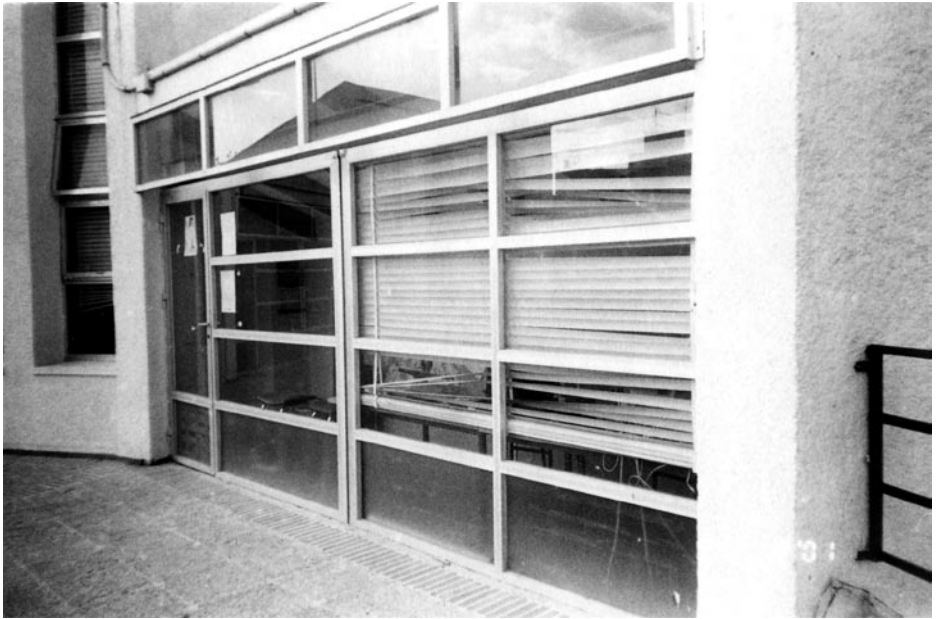


Imagen obtenida a partir del sobre Photolatente n° 2447 (1/2000)

Vídeo y creación colectiva: azar y necesidad

Laura Baigorri | interzona@interzona.org |

A mediados de los años 60 aparece el vídeo como herramienta de creación y comunicación en un contexto socio-cultural que induce a los creadores a generar sus obras de manera participativa. Las opciones cubren un amplio espectro que van de la participación anónima del público a la creación colectiva, pasando por la interacción del espectador con la obra y por la cooperación de artistas con ingenieros y técnicos. Tanto la corriente comunicacional, como la vertiente meramente artística del vídeo se encuentran influenciadas por la ideología –o quizás el idealismo– de una época (60/70) que propicia la cooperación, el altruismo y la rebeldía frente valores establecidos, ya sean en el territorio del arte, o en el campo social y político.

Contrainformación, o la necesidad de la creación colectiva

Desde la faceta más contrainformativa y contracultural del vídeo, los autores crean sus obras en el seno de grupos alternativos, firmandolas casi siempre como producto colectivo.

En la década de los 70, aparece el movimiento *Guerrilla Television* compuesto por diversos grupos radicales que focalizaron sus intereses en el enfrentamiento televisivo mediante una exaltada concepción de la televisión como instrumento destinado a revolucionar el mundo. *Raindance*, *Ant Farm*, *Telethon*, *Video Freex*, o *TVTV* en EEUU; *Videoheads* en Amsterdam; *Telewissen* en Alemania; *TVX* en Inglaterra, y *Video-Nou*¹ en España (Barcelona). El término «televisión de guerrilla» proviene del título de un libro que proporcionaría al movimiento un nombre y un manifiesto, y no deja de ser representativo que la publicación de *Guerrilla Television* en 1971, fuera responsabilidad del colectivo *Raindance Corporation*². Los mismos autores que, entre 1970 y 1974, editaron *Radical Software*³, la revista que más y mejor contribuyó a promover una utilización «subversiva» del medio.

El contenido de la revista proporcionaba direcciones, consejos técnicos sobre vídeo e informaciones variadas, entremezclados con entusiastas manifiestos y artículos delirantes que seguían

Reseña Curricular

Laura Baigorri es Profesora Titular de Vídeo en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona. Asesora sobre documentación de arte en Internet para la Mediateca de CaixaForum.

¹ Ver texto de Carlos Ameller sobre *Video-Nou* en zemos98. Original en revista *Banda Aparte* n.16, 1999. http://www.zemos98.org/spip/article.php?id_article=37

² Davidson Gigliotti, *A Brief History of RainDance*. <http://www.radicalsoftware.org/e/history.html>

³ *Radical Software 1970-1974*. Nueva York <http://www.radicalsoftware.org/>

el modelo de las publicaciones *underground* de la época. En el *Radical Software* del verano de 1970, por ejemplo, se podía leer: «La Televisión no es solamente una forma de transmitir la cultura tradicional, sino un elemento en la creación de una nueva cultura (...) para incitar a la difusión de la información, en *Radical Software* hemos creado nuestro propio símbolo: una X encerrada en un círculo. Es una marca registrada, la antítesis de copyright que significa: DO COPY».⁴

⁴ Referenciado por Dominique Belloir en *Vidéo Art Explorations, Cahiers du Cinéma, Hors de série, Editions de l'Etoile, París, 1981.*

Además de promover los valores de la creación colectiva y de una información libre y accesible a todos, entre los intereses de los diferentes colectivos de la *Guerrilla Television* prevalece una voluntad de servicio -de estar a disposición de los demás y también de estar en todas partes- que queda reflejada en el lema «Make your own television» de los alemanes *Telewissen*, en el «You are information» de *Raindance*, o en el de «People's Television» de los ingleses *TVX*. Se trata de que el protagonismo recaiga en la audiencia, en un intento paralelo al que ya se está produciendo en el mundo del arte cuando los artistas deciden compartir la autoría de sus obras con el público.

Las primeras emisiones televisivas realizadas por artistas, ya sea en canales públicos o locales de TV, se dedicaron a desarrollar un tipo de iniciativas donde los espectadores/participantes tenían la oportunidad de comunicarse a distancia «gracias» a la televisión, ofreciendo una comunicación bidireccional y descentralizada. En el programa *The Medium is the Medium*, emitido en 1969 por la cadena *WGBH* de Boston y organizado por Fred Barzyck, el pionero del arte de acción, Allan Kaprow, inició una serie de intervenciones alternativas en la programación televisiva de esta cadena con su obra *Hello!*, una especie de *happening* televisivo que demostraba la posibilidad de comunicación bidireccional del medio. En él, los telespectadores podían comunicarse entre sí a través de un circuito cerrado que enlazaba a la *WGBH* con otros cuatro puntos del área de la ciudad: el *MIT*, un hospital, una biblioteca y el aeropuerto.

En la encrucijada entre arte y activismo se encuentra la performance contratelevisiva *Media Burn* del grupo californiano *Ant Farm* que representa un buen intento de creación colectiva. El acontecimiento estaba montado como un típico espectáculo americano de variedades donde los artistas realizan proezas varias poniendo en peligro su integridad física y se clausuraba con una pared de televisores en llamas contra la que se estrellaba un Cadillac con un nombre muy significativo -el *Dream Car*-. Pero esta acción, que tuvo lugar la mítica fecha del 4 de julio de 1975, sólo pudo realizarse con la participación activa de la audiencia:

se inició con la entrada al recinto (un *parking*) de 500 amigos de los artistas que cumplían con el papel de *espectadores* para «actuar como público».

Durante este período de euforia tecnológica, fundamentado en la creencia de que *acceso es igual a poder*, el énfasis no recae en la autoría de la obra, sino en la recién inaugurada posibilidad de una comunicación «de igual a igual» en el gran circuito *mass mediático*. Desde entonces y hasta la actualidad, el vídeo alternativo con vocación activista seguirá esa misma tendencia de creación anónima y colectiva, llegando incluso, en ocasiones, a ampararse en el anonimato más *por necesidad* que por voluntad.

Videoarte: cooperación, participación e interacción

En el territorio del arte, a su vez, las neo-vanguardias impulsan una serie de manifiestos artísticos que hacen especial hincapié en el desprestigio de la noción de trabajo en el arte, en la introducción del azar y del juego, en la concepción procesual de la obra (*happenings* y *performances*) y, por supuesto, en el intento de disolución del autor -y su mito-.

Las obras videográficas creadas bajo esas premisas tenderán también a relativizar su importancia, aunque muy pronto se acabará evidenciando la imposibilidad de la completa *desaparición* del autor. Así pues, antes que la creación colectiva, los artistas propiciarán la implicación del público y la interactividad con la obra. Quienes se dedican a la video-performance y a la videoinstalación con circuitos cerrados –Dan Graham, Bill Viola, Vito Acconci, Bruce Nauman, Ira Schneider, Frank Gillette,...- intentan incentivar la participación del espectador partiendo de una simple y contundente premisa: «sin espectador no hay obra de arte».⁵

⁵ José Ramón Pérez Ornia (ed.) *El arte del video*. RTVE, Madrid, 1991.

Cuando se graba al espectador a través del circuito cerrado, el artista toma por sujeto de la obra al propio espectador, confrontándole a nuevas experiencias y proponiéndole diferentes opciones (recorrido, actuación, ubicación, visión), de manera que es su propia imagen y sus acciones las que sustentan la pieza. El espectador interviene activamente en el proceso y se convierte en parte integrante de una obra que él mismo puede cambiar y transformar. La implicación del público en estos rituales preestablecidos por el artista comporta, en cierta medida, una suerte de responsabilidad compartida en el proceso de creación de la obra. Por una parte, su rol de observador es sustituido por el de actor; por la otra, destaca el carácter procesual de una obra que sólo existe durante su intervención: cuando el espectador abandona la sala, la obra deja de existir.

Colaboración entre artistas y técnicos

Durante este período, la relación entre arte y tecnología planteaba el desarrollo de la habilidad humana en dos territorios problemáticos: el de la cooperación entre artistas y técnicos, y el de la producción industrial en el arte. Bajo estos condicionantes, cuando los artistas se proponen generar unas obras basadas en la experimentación tecnológica se aperciben de que resulta indispensable el intercambio disciplinar y la colaboración entre especialistas de uno y otro campo.

Uno de los mejores ejemplos de estas simbiosis se inició en 1967, cuando el artista Robert Rauschenberg y el ingeniero Billy Klüver crearon en Nueva York *E.A.T. (Experiments in Art and Technology)*. Esta sociedad favorecía los contactos personales entre artistas e ingenieros, incluyendo a ambos en el ámbito de las organizaciones industriales; se trataba de que los primeros pudieran utilizar las fábricas de la misma manera que utilizaban sus propios talleres. El EAT designó a esta función con el significativo término de *matching* (acoplamiento).

También se produjeron encuentros espontáneos y personales entre experimentadores del campo del arte y de la tecnología que serían muy fructíferos en todos los casos. Ingenieros y técnicos tuvieron mucho que ver en el éxito de los procesos creativos, ya que inventaron las herramientas que harían posibles las «nuevas imágenes»; no obstante, las obras casi siempre acabaron firmándose sólo por los artistas.

La noción de «acoplamiento» no consiguió ser verdaderamente operativa en el terreno del arte. Y aunque en los círculos especializados el nombre de Nam June Paik está indisolublemente asociado al del ingeniero japonés Shuya Abe, o el los Vasulka al de ingenieros como Steve Rutt, Bill Etra, George Brown y Eric Siegel, ante el público mayoritario ha prevalecido siempre el resplandor artístico de los primeros.

De nuevo, el énfasis no recae en este caso en la creación colectiva, sino en el concepto de **cooperación** de los técnicos con los artistas, considerados estos últimos como los «verdaderos autores» de las obras.

Conforme se avance en este campo, los nuevos inventos y herramientas puestos a disposición de los artistas, junto con el aumento de su pericia técnica (debida a la ineludible experimentación personal), facilitarán la autosuficiencia de los creadores-artistas quedando relegada esta faceta colaborativa de los técnicos a un

segundo plano.

Vídeo y mercado del arte: o la incompatibilidad del autor autogestionado, múltiple o indefinido

Los años 60 y 70 retoman el ímpetu revolucionario de las vanguardias de principios de siglo reactivando la confrontación y la crítica sistemática hacia las instituciones y el mercado del arte; una crítica que parte, sobre todo, de los propios artistas.

Se crean entonces unos circuitos alternativos de producción y difusión que, en plena sintonía con la ideología de la época, facilitan la participación entre artistas, y entre artistas y público. En el videoarte, las galerías alternativas cumplieron un importante papel legitimador, pero serán los centros independientes, como los emblemáticos *The Kitchen*⁶ (Nueva York), o *Vidéographe* (Montreal), quienes intentarán depositar el control del mercado en manos de los propios artistas

The Kitchen fue fundada en 1971 por Steina y Woody Vasulka, Bill Etra y Dimitri Devyatkin como un laboratorio electrónico donde los artistas pudiesen experimentar juntos con las posibilidades de la imagen y el sonido, y también donde mostrar libremente sus trabajos⁷. Ese mismo año, Robert Forget fundaba el centro *Vidéographe* que mantenía sus puertas abiertas 24 horas al día, ofreciendo a artistas y activistas servicios gratuitos de producción, postproducción, distribución y exhibición⁸.

No pudiendo sustraerse al progresivo avance de las nuevas ideas, los museos se esforzaron por integrar las nuevas manifestaciones en su programación haciendo alarde de una asombrosa capacidad fagocitaria, sobradamente demostrada con los movimientos de vanguardia de principios de siglo. En lugar de apostar por nuevas opciones que modificasen los hábitos institucionales preestablecidos, el mercado del arte amoldó a sus propias exigencias la exhibición y comercialización del vídeo, y supo sacar partido incluso de los obstáculos iniciales. Como la fotografía, la cinta de vídeo se podía distribuir mejor que una obra pictórica o escultórica: su reducido volumen y su leve peso le permitían viajar más fácilmente a festivales, museos, galerías y cadenas televisivas de todo el mundo.

A partir de los 80, cuando la videocreación penetre definitivamente en el mercado del arte, los valores y postulados de las vanguardias quedarán definitivamente trastocados por las leyes propias del mercado, siendo el concepto de *no-autoría* el que va a sufrir una mayor crisis.

⁶ *The Kitchen* 1971-1973 <http://www.vasulka.org/Kitchen/>

⁷ «Respecto a los programas, nuestra idea se basaba en no practicar ninguna selección ni disposición de ningún tipo, sino limitarnos a permitir la presentación y difusión de las obras. No se desplazaba ni se favorecía a nadie. Estábamos entre artistas, entre creadores. Entre colegas. Aquéllos que tenían alguna cosa que mostrar venían con su material, su equipo, su público. Tras la última sesión, los espectadores echaban una mano para recoger las sillas y barrer la sala. Algunos artistas mantenían la gratuidad, pero en los casos en que se solicitaba una contribución financiera, el artista tenía libertad de quedársela íntegramente, compartirla o dárnosla. Casi todos nos la daban y eso permitía financiar la impresión y la difusión de nuestro programa mensual, así como alimentar una pequeña caja destinada a los gastos imprevistos. Gracias a esta gestión tan diluida, cada uno de nosotros tenía la sensación de participar en la dirección de *The Kitchen*, y esta forma de participación ha sido uno de los factores más importantes de nuestro éxito, si es que se puede aplicar este término». Woody Vasulka, *The Kitchen*, (1977) en Steina & Woody Vasulka *Vidéastes. 1969-1984: 15 années d'images électroniques. CINE-MBX/CINEDOC*, Paris, 1984.

⁸ *Vidéographe* <http://www.videographe.qc.ca/> "A nivel de producción, cualquier persona podía presentar un proyecto de realización; éste era estudiado por un comité, y si era aceptado, se procedía a su realización sin ningún gasto a cargo del autor del proyecto. La distribución se enfocaba principalmente hacia centros culturales, universidades, grupos...; cualquiera que quisiera obtener una copia de un determinado programa, tenía que pagar tan sólo el coste de la cinta virgen. Eugeni Bonet, en *En torno al vídeo*. Bonet, Dols,

Dos son las razones principales de esta situación, ambas intrínsecamente relacionadas: Por una parte, la cotización de la obra⁹ y por la otra la mitificación del autor. Para el arte mercantilista resulta imprescindible determinar con claridad quien es el autor, puesto que instituciones y coleccionistas basan sus éxitos y ganancias en su mixtificación. Las obras realizadas por colectivos donde no se puede establecer una personalidad carismática, concreta y representativa, se revelan definitivamente incompatibles con el mercado del arte.

La mixtificación de la creación colectiva ¿Azar o necesidad?

Vídeo-comunicación y videoarte han seguido caminos distintos en lo que respecta al proceso creativo y la autoría. Mientras que los condicionantes coyunturales del primero han «obligado» prácticamente a los autores a asociarse y a mantenerse en el anonimato, en el territorio del arte se han dado otros factores –propios: auto-mitificación del artista; y colaterales: el omnipresente mercado del arte– que han presentado resistencia a la creación colectiva, por lo que sólo puede hablarse en términos de cooperación (entre autores), participación e interacción (entre artistas y público).

La ideología contracultural imperante en las décadas de los 60/70 ha propiciado la (sobre)valoración de cualquier situación participativa y comunitaria, y de paso, la magnificación de la autoría colectiva, una idea que en sí misma sólo es circunstancial.

En el contexto del arte, un vídeo no es *mejor* por ser producto de la creación colectiva. En todo caso, esa es sólo una característica que no resta ni suma valor a la pieza, ¿cuál es el valor añadido de una obra firmada por muchos frente a una obra firmada por uno?, ¿acaso cantidad y calidad son ahora equiparables?

En el terreno de la comunicación, una obra no puede ser otra cosa más que colectiva. A pesar de *pertenecer intelectualmente* a un director o realizador, la gran mayoría de los vídeos de corte documental son «producto» de la creación de un colectivo formado por técnicos de sonido, de iluminación, de edición...

En cualquier caso, no deberíamos hablar de planteamientos ideales, sino de diferentes formas de afrontar el proceso creativo que son igualmente válidas y fructíferas, y que dependen tanto del azar como de la necesidad.

Mercader y Muntadas. Gustavo Gili, Colección Punto y Línea, Barcelona, 1980.

⁹ «La elevada cotización es síntoma de una elevada calidad que abre las puertas del museo, lo que permite a su vez, por esa misma consagración, elevar aún más la cotización. El proceso descrito es la transformación de un producto artístico en una mercancía, transformación sin la que el producto no puede entrar en el mercado y cumplir así su destino». Alberto Corazón (ed.) *Constructivismo. serie A n.19* Comunicación, Madrid, 1973.



Portada del libro *Guerrilla Television* (1971)



Radical Software Volumen II
Número 5



Allan Kaprow, «Hello» (1969)
en *The Medium is the Medium*



Dan Graham - *Present Continuous Past(s)* - (1974)
Musée National d'art Moderne Paris



Ant Farm - *Media Burn* - (1974)



E.A.T. - *Experiments in Art and Technology* (1967)
Billy Klüver y Robert Rauschenberg en el Encuentro Anual
del IEEE, (Institute of Electrical and Electronics Engineers)



Paik, Nam June;
Abe, Shuya, Paik/Abe
Synthesizer (1969)



Steina Vasulka *Violin Power* (1970-1978)
Steve Rutt/Bill Etra *Scan Processor*



The Kitchen during the Intermission



Imagen obtenida a partir del sobre Photolatente n° 5237 (1/2000)

¡Ahora la ley actúa!

(o cómo calumniar a medio país sin despeinarse)

David Bravo Bueno | http://filmica.com/david_bravo |

«No robarías un coche. No robarías un bolso. No robarías un televisor. No robarías una película. El robo en internet queda registrado. El robo es ilegal. La piratería es un delito. Ahora la ley actúa».

Texto de la campaña «Ahora la ley actúa» lanzada por la *Federación Antipiratería*.

«Ahora la Ley Actúa» grita el anuncio de la *Federación Antipiratería* desde los cines y marquesinas. Esta campaña, que se basa en difundir una mentira, está apoyada por el Ministerio de Justicia y el de Cultura. Para los que ven en el miedo a uno de los ejes de su modelo de negocio poco importa que los monstruos de siete cabezas que invocan no existan.

No es sólo este anuncio. La táctica del miedo es la más practicada por el poder, que cree que los ciudadanos son hijos descarriados a los que hay que recordarles que «El Coco» no perdona las travesuras.

El hecho de que el Código Penal exija ánimo de lucro a las descargas y a la comunicación pública de las obras para considerarlas delictivas es lo de menos para los que pretenden fundar un nuevo castellano. Los magos de las palabras han lanzado la teoría de que cualquier beneficio, ventaja o utilidad que te reporte esa descarga ya es un lucro. El simple beneficio de disfrutar una película cumpliría por tanto ese requisito y te reservaría una celda por una buena temporada.

Mientras el Fiscal General del Estado, los manuales con los que los alumnos aprenden Derecho y el propio legislador dicen que el lucro no puede interpretarse de forma expansiva, los medios de comunicación divulgan la idea contraria. No hace falta decir cuál es la opinión que va a misa cuando se compite con la tele.

En su ponencia *La Posición del Ministerio Público en la Protección Penal de los Derechos de Autor*, el Fiscal General del Estado dijo que «debemos mostrarnos contrarios a una interpretación «extensiva» del elemento típico «ánimo de lucro». Esto significa que, con carácter general, han de excluirse del ámbito punitivo los

Reseña Curricular

David Bravo es abogado especialista en redes p2p y Propiedad Intelectual. Recientemente ha publicado un libro llamado *Copia este libro*.

Puede descargarse una versión en .pdf en <http://www.derechosdigitales.org/files/Copiaestelibro.pdf>

supuestos de aprovechamiento meramente privado, que un sector doctrinal pretende incluir extensivamente en la tipificación penal recurriendo al denominado «lucro indirecto». Se trata de comportamientos socialmente aceptados que no justifican la intervención penal».

El manual *Contestaciones de Derecho Penal al Programa de Jurisprudencia*, en su parte dedicada a los delitos contra la propiedad intelectual, se refiere al ánimo de lucro como la búsqueda de un «interés económico».

El propio legislador nos recuerda que «el art. 270 recoge un amplio catálogo de conductas y de objetos protegidos, exigiendo, en primer lugar, el ánimo de lucro, lo que permite descartar los supuestos de bagatela, que integran una cuantiosa cifra negra que probablemente el mercado debe asumir como inevitable».

Los que creen que la cárcel es el destino de los que descargan música olvidan o desprecian los principios más básicos del Derecho Penal.

Principio de tipicidad

Cuando lo que está en juego son las rejas, se exige que la conducta que se juzga sea claramente definida como delito. Es decir, el comportamiento tiene que ser a todas luces criminal y coincidir plenamente con la descripción que da el tipo penal.

Pedro Farré, de la *Sociedad General de Autores y Editores (SGAE)*, no suele decir que las descargas son ilegales, sino que él acostumbra a calificar como delictiva la comunicación pública mediante la llamada «puesta a disposición». El objetivo es el mismo: según el razonamiento que parece seguir Farré, como la descarga en redes P2P conlleva necesaria y simultáneamente una «puesta a disposición», toda descarga supondrá inevitablemente la comisión de una ilegalidad. Sin embargo, la consideración delictiva de esta «puesta a disposición» propiciada por una interpretación expansiva del ánimo de lucro no puede decirse que encaje inequívocamente en el tipo penal, si tenemos en cuenta que el propio Farré parece tener dudas al respecto y su opinión va cambiando dependiendo de si ese día está o no de buen humor.

El 2 de Mayo de 2004, Pedro Farré dijo que «el fenómeno del P2P tiene encaje en el artículo 270 del Código Penal»; sin embargo, apenas tres meses después dijo en la *Campus Party* que la puesta a disposición en las redes P2P «quizás no tiene un encaje penal, sería muy dudoso». El 12 de Enero de 2005 volvió a despejar sus

dudas y a considerar que la «puesta a disposición» en las redes P2P tiene encaje en el Código Penal, pero, de nuevo tres meses después, en el programa de *Gomaespuma*, Pedro dio un poco de vidilla a los internautas diciendo que el intercambio de obras protegidas «está bordeando el Código Penal» y que es «casi delictivo». No eres un delincuente, pero por poquito.

El **principio de certeza o seguridad jurídica** «exige que el ciudadano sepa con precisión en qué circunstancias se le va a exigir responsabilidad, y con qué consecuencias»¹. Esa seguridad se rompería si se considerara delictiva la descarga de archivos protegidos desde internet, no sólo porque su encaje en el tipo penal resulta forzado, sino porque incluso los pocos que la defienden como delictiva tampoco parecen estar demasiado seguros y tienen una especie de debate con ellos mismos.

¹ *La Racionalidad de las Leyes Penales*. José Luis Díez Ripollés. Editorial Trotta.

Principio de intervención mínima

El principio de intervención mínima declara justo lo contrario de lo que los medios de comunicación parecen afirmar. Según este principio, el Código Penal está reservado para actuar sólo en los casos de especial gravedad. Esta subsidiariedad del Derecho Penal se justifica por la sencilla razón de que los castigos que prevé son los más severos que se pueden imponer en un Estado de Derecho. En concreto, si hablamos de delito contra la propiedad intelectual, lo que estamos diciendo es cárcel. Y no unas pocas semanas, sino que las penas son de seis meses a dos años de prisión, el tipo básico, y de dos a cuatro años, el agravado. Cuando se le da al Estado un cañón de estas características, se le exige que lo use sólo cuando sea estrictamente necesario. Asegurar que eso sea así es precisamente la función del principio de intervención mínima.

Principio de proporcionalidad

Este principio exige que la intensidad de la pena se acomode a las acciones que castiga. Como decíamos, si se entendiera que la descarga de un disco es delictiva, esto supondría que para estos comportamientos está prevista la pena de 6 meses a 2 años de prisión y multa de 12 a 24 meses. Para la mayoría de las personas que no sean unas auténticas fanáticas de la propiedad intelectual, esto sería desproporcionado. Además rompería en dos la lógica de las sanciones de nuestro Derecho Penal. Sería más grave la descarga de un disco que el acoso sexual. Y no sólo eso, participar en un intercambio de copias de discos tendría sustancialmente más pena que participar en una pelea masiva.

Pero a la industria y sus abogados, el principio de proporcionalidad no les suena de nada. Para el productor de cine y presidente de la *Entidad de Gestión de Derechos de los Productores Audiovisuales* (EGEDA), Enrique Cerezo, la solución es «que la gente se mentalice de que bajarse una copia o comprar en un top manta, es como robar en un comercio o un banco. Si la ley fuera tan dura con una cosa como con otra, independientemente de las cuantías que suponga, se arreglaría algo».

Parece claro que pensar que es delictiva la descarga de una obra de Internet tal y como dice la campaña «Ahora la Ley Actúa» no sólo iría en contra de la opinión del Ministerio Fiscal, de los propios legisladores y de la doctrina, sino que derrumbaría prácticamente todos los principios básicos que sustentan nuestro Derecho Penal. Esto sería suficiente para estar tranquilos en este sentido, si no fuera porque estas entidades que hacen interpretaciones alocadas de nuestras leyes son las mismas que organizan cursos de formación para los jueces que después dictarán las sentencias.

La *Federación Antipiratería* (FAP), no sólo dedica sus recursos a hacer vídeos que marean el Código Penal y criminalizan a buena parte de la sociedad, sino que se encarga también de organizar seminarios destinados a formar jueces. Tal y como dice su página web, la FAP «viene desarrollando sistemáticamente la organización de seminarios y conferencias dirigidas a jueces, magistrados y fiscales, realizando mayor esfuerzo de información en aquellas zonas donde la actitud de los jueces y fiscales resulta menos proclive a la consideración delictiva de prácticas de piratería».

Si la FAP detecta que hay zonas donde no se tiende a condenar a quienes ellos querrían, rápidamente ponen en marcha su función pedagógica. Obviamente no es cierto que existan jueces que no sean «proclives a la consideración delictiva de prácticas de piratería». Todo juez considera delictiva la piratería, lo que ocurre es que los hay que no consideran piratería lo que la FAP se empeña en señalar como tal. Para que esto cambie, la FAP tiene todos los recursos económicos necesarios para la concienciación judicial.

No es sólo la FAP, entidades de gestión como EGEDA usan todos los medios que tienen a su alcance para organizar cursos sobre propiedad intelectual dirigidos a jueces. No es necesario explicar dónde está el peligro de que decenas de cursos dirigidos a jueces sean celebrados por los mismos que consideran que bajarse una canción de Internet es «como robar un banco».

La SGAE, el *Centro Español de Derechos Reprográficos* (CEDRO) o

la *Business Software Alliance* (BSA) organizan también cursos semejantes.

Es quizás por esta realidad por la que José Antonio Suárez, de EGEDA, en relación con las descargas de Internet, consideró que la legislación «es adecuada y lo que hay que hacer es conocerla y cumplirla [...] Antes había pocos especialistas fuera de la SGAE; ahora hay un plantel de jueces que es suficiente».

ALGUNAS FUENTES CONSULTADAS

El Código Penal de 1995 y la voluntad del legislador, López Garrido/
García Arán

Contestaciones de Derecho Penal al Programa de Judicatura. Parte Especial, Cándido-Conde Pumpido Ferreiro.

La Racionalidad de las Leyes Penales, José Luis Díez Ripollés.

Memoria 2002 de la Comisión Interministerial para actuar contra las actividades vulneradoras de la propiedad intelectual e Industrial

Hollywood empieza a amenazarnos. El Mundo. 02/05/04

Nada es gratis (y la música en Internet, tampoco). Periódico Expansión,
Pedro Farré. 12/01/05

Nadie sabe el enorme daño que se hace con la piratería. Las Provincias
Digital. 27/03/05.

España es líder europeo en la descarga de archivos de Internet, según
EGEDA. Europa Press. 11/08/04



Imagen obtenida a partir del sobre Photolante n° 948 (1/2000)

Internet, activismo y tactical media

Prácticas de resistencia y entusiasmo en Brasil

Karla Brunet | karla@karlabrunet.com |

Motivados por las teorías de Richard Stallman, Lawrence Lessig, Geert Lovink y David García, los usuarios de internet, activistas y artistas de Brasil están desarrollando cada vez más proyectos activistas y de medios tácticos de gran interés.

Muchos de ellos se consideran «medios tácticos», una frase popularizada por David García y Geert Lovink en los años 90 para permitir la clasificación de trabajos que se consideraban alternativos, de protesta o contraculturales. Esto ocurrió cuando los medios se hicieron asequibles y una gran parte de la población comenzó a utilizarlos. Cuando ya no solo eran los expertos de un medio de comunicación los que lo utilizaban. Todo era más barato y más pequeño. Lo que David García denomina *do it yourself media*, los medios que haces tú mismo, cuando los consumidores se convierten en productores de medios. Desde vídeo doméstico a creación de sitios web.

Los medios tácticos no son un concepto nuevo ya que hace décadas que se conocen sus prácticas, pero hasta entonces no tenían etiqueta. Una de las críticas que recibe el término es que abarca todo tipo de prácticas experimentales y de protesta. Y poco a poco, va creciendo la gama de trabajos que se pueden incluir en esta categoría. En oposición a los proyectos tácticos, o incluso para complementarlos, también existen proyectos estratégicos, los que contribuyen a procesos de información, desarrollo y cambio social a largo plazo.

Los trabajos que presentamos son prácticas de activismo, crítica de los medios y *DIY (do it yourself)* de Brasil que utilizan los medios para provocar y cuestionar, y se reúnen en internet para crear proyectos de oposición. No solo para oponerse al poder, sino también para crear un nuevo tipo de poder en la red. Muchos de ellos trabajan en proyectos de inclusión y educación digital. Un trabajo que quiere ir más allá de simplemente propiciar el acceso a la red y tiene como objetivo instigar la creación y el uso crítico de internet. Utilizan los medios de diversas formas y pautas para que se transformen en algo nuevo, experimental,

Reseña Curricular

Karla Brunet es investigadora en Tactical Media de Brasil para el Doctorado de Comunicación Social de la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona.

El texto original en inglés -*Internet, activism and tactical media. Practices of resistance and enthusiasm in Brazil*- puede verse en la página 165.

creando ruido y disturbios en el proceso.

La gama de proyectos de medios tácticos y activismo es enorme, igual que su definición, y puede ser cualquier cosa desde la manipulación de carteles en las calles hasta el hacktivism. El propósito de este artículo es hablar solo sobre esos proyectos que utilizan internet ilustrando a cada sector popular que se identifique. Entre ellos se encuentran *Mídia Tática Brasil*, *Auto Labs*, *IP://Interface Pública*, *Recicle 1 político*, *Colab*, *Radio livre*, *Rede viva favela*, *Contra TV*, *Re:combo*, *Escola do Futuro*, *Centro de Mídia Independente*.

Los proyectos incluyen desde páginas web reivindicativas hasta la inclusión digital, trabajos sobre comunidad, creación colectiva, radio internet y pirata, debates y acciones. Estos proyectos de Brasil, utilizan tecnologías como *wikis*, *blogs*, *foros*, *RSS*, *XML*, se apoyan en licencias de software libre como, *GNU FDL*, o el *Creative Commons* y el *copyleft*, y son ejemplos de resistencia y entusiasmo. Son acciones de resistencia al *status quo*, al capitalismo, a la globalización, y se llevan a cabo con un espíritu de entusiasmo que resulta muy atractivo.

Un evento de *tactical media*

En el año 2003 el grupo *Mídia Tática Brasil* (<http://www.midiatica.org/>) organizó un evento en São Paulo, para debatir, presentar y crear medios tácticos en Brasil. Fue una versión brasileña del festival *Next5Minutes*¹. Aunque prácticamente no existía un presupuesto para el festival, consiguieron crear un gran impacto en los medios de comunicación. Uno de los factores de este éxito, según cuenta Ricardo Rosas, uno de los coordinadores del festival, es que Gilberto Gil aceptó la invitación para participar en el evento. Gil, además de ser un cantante y estar a favor del *copyleft*, es el Ministro de Cultura de Brasil, algo que, evidentemente, tuvo el efecto de atraer a los medios convencionales. El festival reunió a muchos activistas, artistas y teóricos de Brasil y del extranjero. Al finalizar los cuatro días de eventos, conferencias y debates, se habían dado cuenta de que se ya se estaban haciendo muchas cosas... Y que quedaba mucho por hacer.

¹ N5M es un festival de medios tácticos conocido en todo el mundo, que se organiza cada tres años en Europa <http://www.next5minutes.org>

Ese mismo grupo siguió trabajando con los medios tácticos, y creó un proyecto que bautizaron *AutoLabs* (<http://www.midiatica.org/autolabs>), en sus palabras: «laboratorios para la alfabetización en relación a las nuevas tecnologías de una manera crítica y basada en las ideas de los medios tácticos.» Organizaron talleres con adolescentes de los suburbios de São Paulo para crear radios libres, narrativas colaborativas, música y reciclaje de ordenadores: En una entrevista, Gisele Vasconcelos, la coordinadora del

proyecto, dijo que su mayor objetivo no es enseñar solo nuevos medios, sino crear primero una visión crítica de los medios de comunicación en las mentes de los jóvenes. El enfoque del proyecto es la concienciación acerca de los medios y las maneras de utilizarlos. Los adolescentes suelen preguntar «¿para qué?» cada vez que quieren producir algo.

Software libre

Muchas de estas prácticas se pueden considerar también alternativas de acuerdo con la definición de Graham Meikle, que dice que los medios alternativos son independientes, con un punto de vista diferente al de los principales medios, y que propician un vínculo horizontal entre su público. Meikle², en su libro *Future active: media activism and the internet*, escribe que el software libre es la principal forma de resistencia a la mercantilización de internet. En Brasil, este movimiento está creciendo.

Richard Stallman, el máximo defensor del software libre, piensa que el software libre no es solo una manera de crear software; es también una afirmación política. El valor de la libertad está implícito en todo lo relacionado con este movimiento. Están creando «un sistema basado en la descentralización y la cooperación voluntaria.»³

El gobierno de Brasil ha dado su apoyo al movimiento, un hecho que ha servido para aumentar su fuerza. Se proponen cambiar todo el software instalado en los ordenadores de la administración para que sea software libre y de código abierto. Con el apoyo de los líderes políticos, el movimiento se está extendiendo por todo el país. El Ministro de Cultura, Gilberto Gil, es uno de los que lo apoya y, en el 2004, lanzó al mercado música sin *copyright*⁴. Esto es una escena de resistencia, igual que la que describe Meikle.

Continuando el pensamiento de Stallman, Lawrence Lessig⁵ escribió un libro llamado *Free Culture*, en el que habla sobre libertad y copyright. Lessig defiende la existencia de un espacio para la libre expresión. Este espacio puede ser internet, pero también avisa del hecho de que algunos proveedores de servicios de Internet (ISP) no permiten que sus clientes tengan un servidor en casa.

² Meikle, Graham. *Future active: Media activism and the internet*. Media.Culture series. Annandale, N.S.W. New York, N.Y.: Pluto Press, 2002.

³ Stallman, Richard. *Free software, free society: Selected essays of richard stallman*. Editado por Joshua Gay. Boston: GNU Press. 2002. P.131

⁴ Un artículo de la revista Wired en <http://www.wired.com/wired/archive/12.11/linux.html> consultado por última vez el 01/07/2005

⁵ Lessig, Lawrence. *Free culture: How big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*. New York: Penguin Press. 2004.

El *do it yourself* (DIY) de los 90

Si miramos hacia los años 90, la época de los comienzos de internet en Brasil, uno de los mejores ejemplos del *DIY* eran las páginas «Yo odio...» La red se veía como un lugar donde personas podían declarar sus opiniones libremente, y las páginas «Yo odio...» se convirtieron en su manifestación en la práctica. Era como el *graffiti* de internet, las personas creaban páginas web donde decían que no les parecía bien una u otra empresa o producto. Normalmente sucedía cuando alguien compraba un producto y no resultaba ser lo que había esperado. Muchas de estas webs se hicieron populares y llegaron a los medios de comunicación de masas. De esa forma, sus mensajes no se transmitían únicamente a través de los algo chapuzas sitios web, sino también por las noticias que se generaban sobre ellos. Fue como un tipo de moda; había cientos de esas páginas. Existían páginas de todo tipo, desde las que odiaban a empresas multinacionales hasta políticos, equipos de fútbol y estrellas de la tele. Muchas de ellas estaban alojadas en *GeoCities* y en un servidor brasileño llamado *HPG* (*Home Page Gratis*). En cierto modo *HPG* era mejor que *GeoCities* porque, en esos momentos, estaba en portugués. Internet en el siglo 21 se transformó en algo más comercial. Un portal grande compró a *HPG* y ahora cobran por alojar sitios lo que significa que la mayoría de estas páginas desaparecieron. Solo siguen existiendo algunos ejemplos de estas páginas «Yo odio...»⁶

El *DIY* de hoy, *blogs* y *content management system* (CMS)

Una versión más reciente del *DIY* son los blogs. Son fáciles de crear, publicar y actualizar. Para los que tienen uno, son un espacio abierto para expresar sus opiniones. Son una versión más sofisticada de esas páginas de *GeoCities* y *HPG*, que interconectan entre ellos, creando una red de contenidos y personas. A través de estos *links*, que son lo que más enriquece a los blogs, se crea una manera alternativa de encontrar información. De esta forma, los *blogs* son una manera alternativa de «hacer que corra la voz». Existe una gran cantidad de *blogs* y *fotoblogs* en Brasil; se ha convertido en una manera de expresarse y representarse *online*.

Otras versiones un poco más complejas del *DIY* son los *content management system* y los *wikis*. Estas herramientas se utilizan para crear portales y gestionar comunidades online. Muchos grupos pequeños y/o de bajo presupuesto que antes no tenían ningunas posibilidades de generar un portal de este tipo ahora utilizan estos sistemas. Entre los ejemplos se encuentran muchos tipos diferentes, desde *MetaONG* (<http://www.metaong.info>), un sitio web para personas y proyectos del denominado tercer sec-

⁶ Una lista de websites <http://www.geocities.com/SunsetStrip/Stadium/8444/> consultado por última vez 01/07/2005

tor hasta *Colab* (<http://www.colab.info/>) un portal para proyectos colaborativos y *Metareciclagem* (<http://www.metareciclagem.com.br/wiki>), un *wiki* sobre el reciclaje de ordenadores.

La gran mayoría de estos proyectos utilizan algún tipo de sindicación (*RSS* o *XML*) que permite que sus lectores se mantengan actualizados. Los enlaces y la sindicación son las herramientas que estos nuevos tipos de *DIY* utilizan para crear sus redes y comunicar sus mensajes.

Prácticas, resistencia y entusiasmo

Al navegar por los sitios web, entrevistar a las personas y participar en sus proyectos, va creciendo una sensación de resistencia y entusiasmo. Los proyectos son una manera de rebelarse y mejorar un poco los problemas sociales en el país.

La resistencia se puede ver en los programas de inclusión digital; no solo intentan proporcionar acceso al medio, si no también generar una visión crítica de él. Existen miles en el país. Los más importantes son *LIDEC* (<http://www.cidec.futuro.usp.br/>), y *Parque Digital*⁷.

«Las personas están dispuestas a participar en proyectos diferentes», dijo Tatiana Wells, la coordinadora del proyecto *IP://Interface Pública*, en una entrevista⁸. Wells piensa que a veces el problema radica en que las personas hablan mucho y hacen poco.

Otro proyecto importante es *Re:combo* (<http://www.recombo.art.br/>), un espacio audiovisual colaborativo. En su web se puede, por ejemplo, bajar música, remezclarla y volver a subirla. Lo que ha motivado el proyecto es, según Mabuse, uno de los creadores, la voluntad de usar el verdadero potencial de la red: «el trabajo colaborativo remoto». En el 2004, en colaboración con *Creative Commons* crearon una licencia de *sampling* llamada *Re:combo*⁹. Uno de sus objetivos es difundir el *copyleft* en Brasil. Al igual que *Re:combo*, hay otros colectivos y comunidades que transmiten contenidos libres en la red. Muchos de ellos son radios online y/o comunitarias que utilizan internet para intercambiar información y programas con otras radios: *Radio livre* (<http://www.radiolive.org>) y *Rede viva favela* (<http://www.redevivafavela.com.br>) son buenos ejemplos.

En una entrevista sobre sus proyectos en la red, Felipe Fonseca, de *Colab*, dijo «hay personas dispuestas a aprender, y hay mucho por hacer en relación a la interacción de sistemas, arquitectura de la información y usabilidad para facilitar que estas personas

⁷ Web del proyecto en : <http://www.marketinghacker.com.br/beclue/wakka.php?wakka=Pr ojetoParqueDigital>

⁸ Entrevista de Karla Brunet a Tatiana Wells en <http://www.cocnetwork.net/entrev/entr03.htm>

⁹ Más información en <http://creativecommons.org/weblog/entry/4234>

puedan utilizar entornos interconectados que identifiquen a personas con intereses similares y resolver sus propios problemas.»¹⁰

Si nos fijamos en esta y muchas otras declaraciones registradas en entrevistas o publicadas en el *website* del proyecto, es difícil no captar el espíritu de entusiasmo. Todos los proyectos básicamente están hechos por personas: personas con energía, personas que dedican su tiempo y sus recursos, personas que colaboran, personas que, de alguna manera, tienen fe, y creen en el cambio social.

¹⁰ Entrevista de Karla Brunet a Felipe Fonseca <http://www.conetwork.net/entrev/entr02.htm>



Logotipo de Recombo



Imagen obtenida a partir del sobre Photolante n° 5775 (1/2000)

Tendencia a la agrupación en bandadas y aparición del género en la música post-digital

Kim Cascone | kim@anacheoicmedia.com |

La red como constelación

Puntos, estrellas, nodos, humanos... todos estos elementos individuales adquieren significado cuando se organizan por patrones.

Cuando los humanos miraron por primera vez fijamente a las estrellas eran incapaces de encontrar sentido a lo que veían, sin embargo, tras largos períodos de observación, se dieron cuenta de que esos minúsculos puntos de luz, a lo largo de las distintas estaciones, ocupaban una posición diferente en el cielo nocturno. Así, ordenaron esos puntos de luz por patrones y los usaron para saber cuándo sembrar y recoger las cosechas. Hoy día, cuando miramos a las estrellas «vemos» al Cazador (*Orión*) y sus dos perros cazadores (*Canis Major* y *Canis Minor*), etc. Gracias a que las comunidades aprendieron a identificar, archivar y recordar el estado de los cielos para su supervivencia física, esos patrones, tras pasar de unos a otros durante miles de años, han llegado a formar parte de nuestro acervo cultural.

Los humanos ordenan los datos por patrones para distinguir un conjunto de datos de otro. Un patrón se comporta como una unidad que posibilita el almacenamiento y recordatorio mental de manera más fácil. Este modo de almacenamiento de grandes cantidades de información es un indicio de la forma en que la mente humana ordena los datos de su entorno: mediante el reconocimiento de patrones.

Muchos de estos modelos que creamos hoy día se comportan como redes dinámicas, redes que intercambian energía y/o información. El papel que cada nodo desempeña en cada red es similar al de un engranaje, cada marcha funciona por sí sola, su rendimiento energético viene determinado por el tamaño y número de dientes que contiene, pero en un concierto la energía de una marcha contribuye a una tarea mayor que el simple movimiento de un vehículo o el dar la hora. La suma total es mayor que la suma de las partes. Es el comportamiento de la red lo que forma un sistema orientado a la tarea o basado en la solución.

Reseña Curricular

Kim Cascone es músico post-digital y co-fundador del clúster sonoro www.microsound.org

El texto original en inglés, titulado *Flocking and the emergence of genre in post-digital music* puede verse en la página 169.

Mientras que un sistema mecánico de marchas es estático, por ejemplo el tamaño y número de dientes de un engranaje y el número de marchas vienen predeterminados, un *software* de ordenador puede basarse en la dinámica forma cambiante de las necesidades del usuario. Una red de ordenadores como internet nos proporciona un ejemplo del modo de funcionamiento de los nodos independientes- en este caso ordenadores con humanos adjuntos- y cómo ellos mismos se organizan como una «constelación» dinámica de patrones. Esta «constelación de nodos humanos» es, en esencia, una red que se da forma a sí misma, adaptándose a los requisitos de la gente que opera dentro del sistema. Estos nodos establecen conexiones con otros nodos, intercambian información, aparecen y desaparecen, y acaban por formar una red dinámica de complejo comportamiento. Este modelo sirve de abstracción para el flujo, crecimiento y movimiento.

Géneros como bandadas

Mientras que el modelo de constelación proporciona un modo interesante de estudiar cómo las redes se forman a partir de información aparentemente arbitraria, es la *bandada* la que nos aporta un modelo mejor de formación y comportamiento de los géneros en la música electrónica. Dado que los músicos electrónicos fueron los primeros entusiastas en adoptar tecnologías como internet, la red facilitó la difusión no sólo de información sino de *software*, contenido y comunidades. En algunos aspectos, estas comunidades se comportan más como una bandada de pájaros. Este comportamiento dinámico posibilitado por la red, ha activado el rápido desarrollo de subgéneros dentro de las comunidades de música electrónica. En el contexto de la música electrónica una *bandada*, consiste en un clúster de nodos independientes que generan contenido; el contenido puede consistir en un archivo de audio, software de instrumentos, un algoritmo, una idea o información. La *bandada* no es una organización jerárquica sino descentralizada, dado que ningún nodo determina el comportamiento global de la misma. Ésta muestra las propiedades de un organismo individual mediante la aparición de un comportamiento grupal. Cuando vemos una bandada de pájaros agrupamos los pájaros en patrones individuales que contienen las propiedades de forma y comportamiento. Por ello, resumimos comprensivamente la *bandada* como una masa motriz de individuos sincronizados.

Al estudiar cómo se forman los géneros musicales vemos que existen por supuesto excepciones a este modelo. Hay artistas aislados que han puesto en marcha la creación de un género

mediante el establecimiento de un conjunto inicial de códigos y símbolos que se ven reforzados por una red jerárquica (de uno a muchos) de distribución discográfica y por el periodismo musical. Pero, en general, cómo se forma y comporta un género como los facilitados por internet, se asemeja al comportamiento de una *bandada* descentralizada, donde cada miembro distribuye o refleja las acciones individuales a través de la red siguiendo un conjunto de sencillas reglas.

Exploremos un posible ejemplo de cómo este modelo podría funcionar en el género de la música *post-digital*. Pero primero déjenme definir el término música *post-digital*: estilo de música creado con un software de audio que aprovecha y realza los fallos técnicos, errores o artefactos como mecanismo para criticar la perfección técnica perceptible en el audio digital. Ahora volvamos al ejemplo. Una artista saca un material que usa una técnica o sonido nuevo y diferente. La artista forma parte de una lista de correos que gira en torno a la música *post-digital*. Ella *postea* un anuncio en la lista en la que dice que ha compuesto material nuevo, indica que está disponible para descargarse y que espera respuesta sobre el mismo. Los miembros de la lista se lo descargan y tiene lugar un intercambio de información entre los nodos o miembros de la lista. Como la gente *postea* sus opiniones y críticas sobre el material, algunos se inspiran para crear material nuevo haciendo uso de técnicas similares a las de esta artista. Dichos miembros ponen disponibles sus trabajos que, sucesivamente, instauran y refuerzan los nuevos códigos que se derivan del original. Involuntariamente, mediante este proceso, la lista facilita el desarrollo de estos códigos que, como consecuencia, se convierten en fundamentales para este nuevo estilo. A medida que el estilo se hace más popular entre los miembros, manifiesta una calidad superior y se convierte en género. El sonido global del género, mientras ha estado basado en un catalizador individual, se ha ido convirtiendo en un organismo determinado por todos los miembros mediante el intercambio de información y contenido (energía plasmada). En resumen, un grupo de nodos reúne y cumple una serie de reglas que crean comportamientos emergentes. Estas sencillas reglas son la base del comportamiento de la *bandada*: alineación, separación y cohesión.

Déjenme brevemente explicarles estas reglas mediante la comparación del comportamiento de los pájaros con el de un género recién creado. La alineación significa observar quién está a la cabeza de los compañeros que están dentro de la *bandada* y comprobar su velocidad. En la creación de un género esto sucede por la adopción de los códigos transmitidos por los compañeros de la *bandada* que definen sus reglas y su comportamiento. Por

ejemplo, un músico adopta los códigos y reglas del rock imitando a músicos consagrados y compone música reconocida como perteneciente a un género concreto.

La separación supone evitar la masificación o colisión con compañeros de la red local, algo que en un género musical se traduce como el mantenimiento de una autonomía basada en estéticas individuales, una autonomía que transmite una estética única y característica al contenido de un artista. Una pieza o una canción se consideran como pertenecientes a un género musical y a un artista individual.

La cohesión significa acercarse a la posición media de los compañeros de la red local; en la formación de un género esto implica que para que un artista esté asociado a un género debe mantener cierta proximidad creativa con los códigos y reglas básicas de éste. Una pieza de rock interpretada por un compositor y cantante con una banda del siglo XIX, aun siendo quizás una novedad, no se consideraría perteneciente al género del rock.

De las reglas adicionales existentes en la tendencia a la agrupación he escogido tres para ilustrar mi punto de vista y construir así un modelo de creación de subgéneros dentro de la música post-digital.

Precusores y mecanismos

Antes de la adopción de internet, los músicos eran encasillados sobre todo por el sello discográfico para el que grababan, mientras la tienda de discos clasifica por género y artista. Muchos de los sellos discográficos *indie* se especializan en música *hardcore*, *industrial*, *techno*, etc... y los periodistas musicales inventan estrafalarios nombres para dichos estilos con la intención de encasillarlos y poder hacer referencia a éstos más fácilmente. El nombre de un género procede en ocasiones de la jerga callejera, un sonido global o el lugar de origen pero, muchas veces, los periodistas musicales lo registran, al ser los primeros en escribir sobre el mismo, pretendiendo «descubrir» así la última tendencia musical.

Hoy día internet ofrece una densa red de canales de comunicación que consta de servidores mp3, intercambio de archivos *peer-to-peer*, grupos de noticias, listas de correo, foros de internet, chats, *websites*, *blogs*, revistas musicales digitales, portales de música y sitios para fans. Estos canales intercambian tanta información que queda borrosa la división entre fan y periodista, así muchos *blogs* musicales evidencian que los escritores profesionales y los fans son a menudo la misma persona. Internet pue-

de, por sí misma, producir, nutrir, promover, publicar, informar, crear comunidades, criticar, insultar y reconstruir un género musical a través del intercambio de información, de herramientas y contenido.

Un subgénero emergente dentro de la música electrónica, procedente de los intercambios dentro de la comunidad gregaria, se convierte en «la estrella», mientras que la mayoría de los artistas individuales permanecen anónimos y ocultos intencionadamente bajo nombres de DJ's o proyectos. Por dicho anonimato la vida musical de cualquier artista tiende a ser más corta que la de un género en su totalidad. De esta manera, a medida que los nodos abandonan la *bandada*, son sustituidos por otros que esperan ocupar su lugar, dando la sensación de un entorno dinámico, cambiante de forma, que identificamos como género.

Para que una comunidad muestre un comportamiento gregario debe mantener un equilibrio entre el comportamiento de los nodos individuales y el comportamiento emergente de la red en su conjunto. Lo mismo ocurre en la formación de géneros musicales: mientras un artista exprese una única visión a través de su trabajo, se seguirán cumpliendo las reglas y códigos que establecen los rasgos comunes, la cohesión o el elemento identificativo. Cuando dentro de una comunidad muchos nodos están conectados a una red dinámica, surge la propiedad emergente de la *bandada* y se establecen una serie de códigos y comportamientos. Dichos códigos se refuerzan y transforman en un organismo llamado género (o subgénero), cuya energía es la suma acumulativa de las partes o nodos disponibles y temporales. El medio ya no es el mensaje; es el género el que se ha convertido en mensaje.



Imagen obtenida a partir del sobre Photolante n° 3346 (1/2000)

Cada hombre, un artista

David Casacuberta | www.santofile.org |

El objetivo de este texto es doble. O dicho más académicamente, contiene dos tesis:

1. A la hora de definir el arte digital, la tecnología es mucho menos importante de lo que podría parecer a primera vista.
2. Además de ser un modelo estético, la creación colectiva es, sobre todo un posicionamiento ético en relación a la función de internet en el desarrollo y distribución de la cultura.

Los dos objetivos están interrelacionados, ya que el segundo punto es un buen argumento a favor del primero. Y a su vez, el primero permite comprender mejor al segundo: frente a una lectura excesivamente tecnológica de algunos críticos y analistas, la fuerte tendencia -compatible con otras, claro está- del arte y la cultura digitales por la creación colectiva no se debe a ninguna imposición tecnológica sino resultado de una interacción más compleja donde hay que incluir también a los artistas, el público y también el tejido empresarial. En este juego a cuatro bandas la tecnología juega siempre el papel menos fundamental, siendo más bien un mediador de hacia donde los otros tres vértices del cuadrado quieren ir. La creación colectiva quiere deformar ese cuadrado perfecto y hacer que el ángulo donde está el público pese mucho más, evitando tanto el «arte elitista» como la cultura como mera excusa para montar negocios.

Defender nuestra primera tesis (la poca importancia de la tecnología en el desarrollo del arte digital) puede intuirse a partir de ejemplos de la historia de la tecnología. En primer lugar, veremos que creadores y promotores de un sistema tecnológico no tienen por qué imponer cuál será el uso final de la tecnología. Aquí es muy significativa la historia del teléfono. Su inventor, Graham Bell, imaginó su aparato como un precursor del actual *e-learning*: su modelo de negocio presentaba al teléfono como un sistema para recibir conferencias y clases cómodamente en tu casa: hasta imaginó que podrían escucharse conciertos a través de él. Sin embargo, los usuarios se lo apropiaron y lo utilizaron para sus propios fines, la comunicación transpersonal.

Reseña Curricular

David Casacuberta es profesor de filosofía de la ciencia y la tecnología de la Universidad Autónoma de Barcelona y centra sus investigaciones en los impactos cognitivo, social y político de las nuevas tecnologías y las artes electrónicas.

Ya entrando más en el espacio de la tecnología cultural, es significativo observar cómo aunque el inventor tenga claro el uso, si no hay una serie de prácticas culturales detrás que ayuden al desarrollo, el invento final puede acabar teniendo un uso muy diferente al original. Lev Theremin, el inventor del aparato musical que lleva su nombre, había imaginado ya una cultura digital en los años veinte, no demasiado diferente a la que tenemos en la actualidad, pero su aparato acabó teniendo un uso mucho más simplón, para hacer efectos en películas de serie B o de relleno curioso en una canción pop como el conocido *Good Vibrations* de los Beach Boys.

Finalmente, se necesita una evolución para que los artistas se den cuenta de que pueden hacer cosas más interesantes con esas tecnologías culturales que las que se habían propuesto inicialmente. Un ejemplo perfecto es la historia del sintetizador. Walter Carlos ayuda a Robert Moog a desarrollar un primer prototipo de sintetizador más fácil de usar por un músico. Hablamos de una persona interesada por la música experimental y que había trabajado con Stockhausen. Sin embargo, cuando se pone a hacer música con este revolucionario aparato ni se le ocurre hacer un arte igualmente revolucionario, sino que se pone a interpretar (ejecutar en el sentido más genuino del término) música de Bach. Sólo los años permitieron que los músicos se dieran cuenta de que el sintetizador era mucho más que un piano que podía hacer ruiditos raros.

Podemos ver así la importancia de un tejido cultural en el que hay una serie de artistas empeñados a hacer algo desde unos determinados parámetros, modelos y paradigmas estéticos y éticos y una tecnología que facilita esos usos en el ámbito cultural. Uno ya puede tener la gran tecnología recién salida del laboratorio; sin un entorno de significaciones que dé sentido a esa tecnología, su uso será muy diferente. Sin una serie de artistas que insuflaron sus principios éticos y estéticos al arte contemporáneo, el arte y la cultura digital actual ser parecerían más a los *theremines* haciendo sonidos espaciales en las películas de Ed Wood o al *Switch on Bach* de Walter Carlos. Un colectivo artístico clave fue sin duda *Fluxus*.

Que nadie se espante, no voy a entrar a historiografiar a esos artistas. Por no hacer, ni los voy a listar. Ya existen textos especializados –que recomiendo leer- para conocer al colectivo. Simplemente quiero mencionar los principios básicos que guiaban a ese colectivo y que tanto ha marcado la cultura digital actual.

Una primera premisa clave fluxiana es la tirar el manual de instrucciones y jugar con las tecnologías de forma diferente. Un

buen ejemplo es Yasunao Tone, que fascinado ante la idea de que la lectura digital de la música al ser un acto binario podía hacer que los errores de lectura transformaran totalmente la música (en el modelo analógico los errores son escalados, en el mundo digital es un salto de 0 a 1) no paró hasta conseguir que un reproductor leyera CDs totalmente rayados de mil formas posibles.

La otra premisa vital es el activismo, la idea de que el arte tiene una función política. Y una de esas funciones es precisamente democratizar el arte, conseguir, según el famoso *dictum* de Beuys, que cada hombre sea un artista. Y ello nos lleva, de forma natural, a la idea de creación colectiva. *Fluxus* ya imaginaban *performances*, instalaciones, conciertos, etc en los que la pieza se creaba de forma colectiva, con la participación clave del público. Sin público no había realmente obra. Y lo hicieron unas cuantas décadas antes de la aparición de internet. Y si una serie de artistas en los noventa se lanzan a explorar esa línea de entender el arte no es meramente porque la tecnología digital facilita estos ejercicios de creación colectiva. Más bien, es la influencia –a veces directa, a veces por doble exposición– de *Fluxus* sobre una serie de artistas que ya tenían su cabeza amueblada con los elementos básicos del activismo.

De hecho, si uno sigue la historia del activismo electrónico, ve cómo la tecnología que al principio tenía un papel más significativo como novedad va perdiendo su fuerza como elemento cohesionador, convirtiéndose en un mero catalizador que no ofrece casi perspectivas estéticas de interpretación. Un colectivo como *Etoy* (www.etoy.com) a mediados de los noventa buscaba la estética *ciberpunk* y tomaba más el activismo como una excusa para justificar bromas pesadas resultado de jugar con las nuevas tecnologías. Nada que ver con posicionamientos como los de Daniel García-Andújar (<http://irational.org/TTTP/>), que ha ido eliminando los juegos tecnológicos y la tecnoestética para hacer proyectos de matiz claramente social, donde lo único que se busca en la tecnología es funcionalidad para facilitar el diálogo y la construcción social.

No estoy diciendo que las obras de Daniel no tengan un elemento estético. Todo lo contrario: gracias a él la estética del activismo ha madurado, abandonando las referencias adheridas históricamente a la ciencia-ficción o las bromas de *nerds* para cosificar el espíritu de *Fluxus* cada vez mejor.

El lector o lectora prevenidos habrán notado que hay un vértice del cuadrilátero del que no hemos dicho nada: el tejido empresarial. Su influencia es clara. Muchas veces es positiva, pero otras tantas puede resultar también muy negativa. Si volvemos a la

historia de la tecnología nos encontraremos con el vídeo. De tres posibles formatos, VHS, Betamax y 2000, acabó ganando el que claramente era el peor formato de los tres. Y de hecho, durante la lucha, el primero en caer fue el 2000 que, curiosamente, era el mejor formato de los tres. ¿La razón? Un buen *lobby* de multinacionales.

En estos momentos se está definiendo una nueva cultura, una cultura del *remix*, en el que los creadores construyen sus obras a partir de fragmentos de otras creaciones, desmontándolas y remodelándolas en función de sus intereses. Se trata de una cultura en definición: el agua nos debe llegar ahora a la altura de la rodilla, y delante nuestro hay un mar de posibilidades que nos espera. Sin embargo, el vértice empresarial se siente muy cómodo en el modelo anterior, y está aterrado ante la posibilidad de una nueva cultura en la que ya no se sepa mover. Lawrence Lessig lo ha expresado en una excelente metáfora: para él, la industria discográfica o del cine es como unos carniceros que se han especializado en pillar un bicho cualquiera y despedazarlo para aprovechar su carne de la mejor forma posible. Un día ven un caballo de carreras y automáticamente, piensan en la mejor forma de aprovecharlo es despedazarlo para aprovechar mejor su carne, sin caer en cuenta de que hay cosas mucho mejores que hacer con un caballo de carreras.

De ahí la importancia de *Creative Commons* (www.creativecommons.org) y su búsqueda de licencias alternativas que faciliten la cultura del *remix*. Pero sobre todo, la importancia de esta nueva forma de entender la cultura digital que es la creación colectiva. La creación colectiva es claramente un nuevo paradigma estético a la hora de entender la función del artista en el mundo, pero también es un paradigma ético que nos plantea otra forma de entender la función del creador en relación a la sociedad y de cómo la información ha de circular de la forma más libre posible. Encarnado en iniciativas como *Creative Commons* o la licencia aire incondicional de Platoniq (www.platoniq.net), también se convierte en un nuevo paradigma económico que plantea otras formas en que los artistas se relacionan con su material y obtienen los beneficios económicos de otra manera. Pero sobre todo, la creación colectiva es un paradigma cultural. Estamos planteando una cultura del *remix*: una nueva forma de escribir en la que no utilizamos exclusivamente palabras sino también imágenes, sonidos, dibujos, vídeo, etc. El gran obstáculo es buena parte del tejido empresarial que sigue viviendo del mundo de la propiedad intelectual. Hay que enseñar a los carniceros a convertirse en remezcladores, o si no que cierren las carnicerías de una vez y nos dejen hacer la nuestra.



León Theremin tocando el «theremin»



Imagen obtenida a partir del sobre Photolatente n° 4085 (1/2000)

La remuneración del creador

Jorge Cortell | www.jorge.cortell.org |

Independientemente de cual sea nuestra situación y nuestra postura, el debate sobre la mercantilización o libre distribución de la cultura termina siempre en un mismo punto: la remuneración del creador.

Reseña Curricular

Es profesor extrauniversitario de materias como Propiedad Intelectual y Administración de Derechos Digitales.

Creador / Remuneración

Sentemos las bases teóricas iniciales de este debate.

¿Quién es un «creador»? Lo somos todos. La creación, junto a la comunicación, es la esencia de la inteligencia, la cual es la esencia de lo que nos hace «humanos». Todos creamos. Es más, la tecnología nos permite crear y expresarnos de modos más ricos, completos e interesantes cada vez. Pero para llevar esta definición al terreno al que se suele llevar en el debate actual, hablaremos de «creador» como aquel que dedica su jornada a crear y/o interpretar (lo cual es otra forma de crear) obras culturales, y por lo tanto necesita que dicha creación pueda generarle unos ingresos para poder subsistir.

Si bien no es cierto que sin dichos ingresos las obras culturales dejarían de existir (ya que son millones las personas que componen o

interpretan música, pintan, realizan cortos, actúan en obras de teatro, escriben libros, etc en sus ratos libres y sin ningún tipo de expectativa de negocio), no deja de ser deseable que exista un incentivo económico que permita las grandes producciones y mantenga la profesionalidad de una parte de los creadores.

¿Cuáles son las formas de remuneración? Sin entrar en detalles específicos (cosa que haré más adelante), podemos hablar de tres tipos de remuneración en general: «por amor al arte» (como el trabajo voluntario/solidario, o como hacen muchos artistas que necesitan expresarse), «por trabajo solicitado» (como lo que casi todo el mundo hace: alguien necesita que se haga un trabajo, y se lo hace recibe un pago por ello), y «por especulación» (lanzar

al mercado un número indefinido de productos, y manipular a ese mercado en lo posible a través de la mercadotecnia y otras técnicas para conseguir vender el mayor número de productos, al precio más rentable posible).

De las tres formas de remuneración, dejaremos la primera fuera de la discusión (porque no permite discusión: si el creador no quiere

compensación económica, y el usuario recibe la creación de modo gratuito, ¡todos contentos!). Y nos centraremos en las otras dos,

básicamente demostrando que el modelo actual de la mayor parte de «industrias culturales» están basadas en un modelo especulativo, que requiere de control y manipulación, cuando sería muchísimo más rentable (y permitiría mucha más libertad) un modelo basado en «trabajo solicitado».

La situación actual

Parece, para muchos, contradictorio que se pueda remunerar al creador y a la vez permitir la libre distribución/acceso a la cultura. No creo que nadie se oponga a ello, es sólo que algunos (como las discográficas multinacionales, o el Ministerio de Cultura) no entienden cómo es posible. Eso es porque el modelo mercantilista actual está anclado en el pasado. Muy anclado. Muy pasado.

Desde la revolución tecnológica de la reproducción masiva de obras culturales (ya sea la imprenta, los cilindros de cera para el gramófono, o los daguerrotipos) el modelo de negocio de estas «industrias» se ha basado en la distribución y comercialización del soporte. Hoy en día sigue siendo así en su mayor parte, sea a base de libros, *eBooks*, Cds, DVDs, o MP3s.

También basan su modelo de negocio en la distribución de acceso principalmente gratuito (radio, televisión en abierto). ¿Cómo? ¿gratuito? ¡Imposible! Si «todo el mundo sabe» que las obras culturales no pueden ser gratuitas (como dijo la Ministra de Cultura recientemente, días después de que la misma frase fuese acuñada por representantes de la SGAE).

Esos modelos de libre y gratuito acceso conllevan una remuneración, dicen los mercaderes de la cultura. No es gratuito, es sólo que el que paga no es el consumidor, o por lo menos no directamente.

Bingo.

En la base de este rompecabezas está la esencia del valor. ¿Por qué paga la gente cuando va al cine, a un concierto, o al teatro, cuando compra un disco, una película, una fotografía, o un libro? Realmente no es por el objeto / soporte en sí, como la industria ha creído (o nos ha hecho creer) hasta ahora.

Veamos un ejemplo sorprendentemente similar: el agua.

Necesitamos agua para vivir. Nadie lo duda. Llevar el agua hasta nuestras casas conlleva unas enormes inversiones y muchos profesionales viven de encargarse de que el agua llegue hasta nosotros. Nadie lo duda.

Sin embargo, el acceso ilimitado y a voluntad al agua conlleva unos precios muy reducidos, a nadie se le ocurre cobrarme por lavarme las manos en los lavabos de un centro comercial, ni nadie se escandaliza de que existan fuentes públicas. Ni siquiera se me amenaza con llevarme a juicio por darle un vaso de agua (incluso si quiero vendérselo) al vecino. Es más, podría incluso abrir un grifo durante una conferencia, beber agua de un grifo que no es mío, invitar a todo el mundo a que haga lo mismo, y nadie me amenazaría con llevarme a juicio por apología del delito, ni intentarían censurarme llevándose las manos a la cabeza acusándome de radical y extremista peligroso.

A la vez, el agua embotellada se vende a precios que son superiores en ocasiones al vino ¡e incluso a la gasolina! ¿Cómo es posible? La clave está en el valor y la esencia del «producto»: el agua, para empezar, pese a ser algo físico y tangible, no es un «producto» en su sentido estricto. Es más un servicio (el acceso al agua), que conlleva un producto (el agua, potable y controlada). Y cuando se vende embotellada aporta más valor (por lo menos en la mente del consumidor) como es: la marca, la portabilidad de estar en una botella, una percepción de pureza mayor, el que está fría, o incluso un sabor distinto.

¿Por qué no puede hacer lo mismo la «industria cultural»? Es más, puede hacer muchísimo más, ya que el agua, por suerte o desgracia, no puede ser digitalizada, y los contenidos culturales sí. La clave es: ¿hablamos de productos, servicios... o incluso algo más importante: ideas y expresión?

Nuevos modelos de negocio

Partamos de una condición *sinequanon*: la obra ha de ser libre (libremente copiada, distribuída, accedida, disfrutada, y «versioneada»). Si conseguimos compatibilizar esto con remuneraciones económicas interesantes (incluso mayores de las actuales) ¿qué creador no querría que fuese así? No se puede crear si no es en libertad. Cuanto más libre es el creador, y la obra, más fácil y satisfactorio es crear.

Debemos, por lo tanto, buscar modelos de negocio que permitan dicha condición. Estos pueden ser: basados en el soporte, sin soporte, o mixtos.

Realizando un análisis por «industrias» (Cine, TV, Música, Literatura, Fotografía, Arte Plástico, Artes Escénicas, etc), pronto veremos que cada una tiene sus particularidades, y el «valor» en cada caso reside en aspectos muy dispares. Pero todas tienen en común la esencia de la creación, y la demanda del «consumidor» que quiere vivir una experiencia. De eso se trata. No de un disco, o un lienzo con colores.

¿Qué quiere aquél que compra un Picasso? ¿El cuadro en sí? Si así fuese, le bastaría con una muy buena reproducción. Pero ¿vale lo mismo una reproducción de un Picasso que un original? Obviamente no. El comprador de un Picasso puede estar movido por multitud de motivos (desde el reconocimiento social, a la costumbre de coleccionar, la inversión con expectativas de revalorización, la ostentación económica, o la satisfacción de tener algo único y exclusivo).

¿Qué quiere el que va a un concierto (o a un partido de baloncesto, que para el caso es lo mismo)? Si hay entradas que valen 10 veces más que otras en un concierto, y sin embargo todos disfrutarán la misma música y el mismo ambiente ¿por qué pagar más por estar en primera fila que por estar en la última? Generalmente, ni siquiera se escucha mejor en primera fila. De nuevo, lo que adquiere el «consumidor» es la experiencia. Estar cerca de sus ídolos, salir en la foto, contar a los amigos que estuvo en primera fila, la posibilidad de coger la camiseta que el cantante lanza al público... es una experiencia. No un producto.

¿Qué quiere el que va al cine? Todos sabemos que ver una película en el VHS de casa (o el DivX en el ordenador) no tiene nada que ver con ir a la sala, a la «gran pantalla». Ni siquiera con un buen DVD y *Home Cinema Surround System Dolby Pro Logic 5.1*. Ir al cine es salir con los amigos a cenar, poner el brazo alrededor

de la chica que nos gusta...

Son muy pocos los que dejan de ir a un restaurante porque pueden cenar en casa, o los que dejan de comprar agua embotellada porque tienen la del grifo, o los que no van a un concierto porque la música de la radio es gratis, o los que no van al cine porque las películas «las ponen» en la TV.

Si permitimos que las obras fluyan libremente (como el agua por las cañerías), no bajaría la demanda de ellas (ya sean música, películas o libros). Ejemplos por suerte ya hay muchos que corroboran esto: los maravillosos libros de Cory Doctorow se pueden descargar de su página web de modo gratuito, y aun así vende más de cinco ediciones de cada uno, viviendo tranquilamente de ello; lo mismo se puede decir de los libros de Lawrence Lessig; Wilco ha vendido más discos desde que su música se puede descargar gratis de internet, que cuando estaba con una discográfica y ésta lo prohibía; la BBC consiguió records de audiencia (e ingresos) cuando capítulos de una de sus series de ciencia ficción fueron compartidos en las redes P2P antes de sus estreno en EEUU (SciFi Channel); el último disco de 50 Cent apareció en las redes P2P días antes que en las tiendas, y cuando salió a la venta batió records con 9 millones de copias vendidas...

Pero más allá de la comercialización de la obra en sí, el creador puede comercializar toda una serie de elementos y experiencias que generan un valor añadido indudable, permitiéndole ganar mucho dinero sin la necesidad de coartar la libre difusión de la obra. Desde los más de 12 mil millones de dólares que mueven al año las marcas de hip-hop (la mayoría pertenecientes a artistas del género como LL Cool J, Eminem, Puff Daddy, etc), hasta los conciertos (Bruce Springsteen ganó más dinero en una semana de conciertos que en toda su carrera vendiendo discos), pasando por contratos de sponsorización (como Movistar con Alejandro Sanz), u obras «por encargo» (como la que hizo famosa a Celine Dion, que creó para la película *La Bella y la Bestia* de Disney), o el *merchandising* (la saga *La Guerra de las Galaxias* ha reportado cinco veces más dinero a sus creadores en *merchandising* que en ingresos de cine y

DVD), y obras en nuevos soportes (como los videojuegos, que actualmente han superado tanto a la música como al cine en generación de negocio en la «industria», y que son responsables del lanzamiento de muchos grupos musicales por la promoción que la aparición de una de sus canciones en un juego significa), aparte de trabajos e ingresos menos «glamurosos», pero perfectamente válidos para cualquier creador como forma de vida (cla-

ses, conferencias, manuales, asesoramiento, etc).

La conclusión es que los intermediarios del proceso (encargados hasta ahora de la promoción, producción, y distribución de las obras, lo cual les daba un enorme poder y les permitía una capacidad de manipulación y concentración peligrosas para los creadores y para el «mercado») son cada vez menos necesarios, que las tecnologías han cambiado las reglas del juego, que los modelos de negocio son muy diversos (pero hay que adaptarse a ellos) y que todos (principalmente los creadores, pero también el resto de la humanidad) saldríamos ganando si no permitiésemos que aquellos que ven peligrar sus desfasados y anacrónicos modelos de negocio (por falta de miras, imaginación, y ganas de adaptación) manipulen a la opinión pública y presionen a legisladores, fuerzas de orden público y jueces para que adopten medidas cada vez más restrictivas de los derechos de los ciudadanos.

Cultura. Libre. Ya.



Imagen de la campaña gráfica desarrollada para el euro.mayday.sur*05
[<http://maydaysur.hackitectura.net/propaganda.htm>]

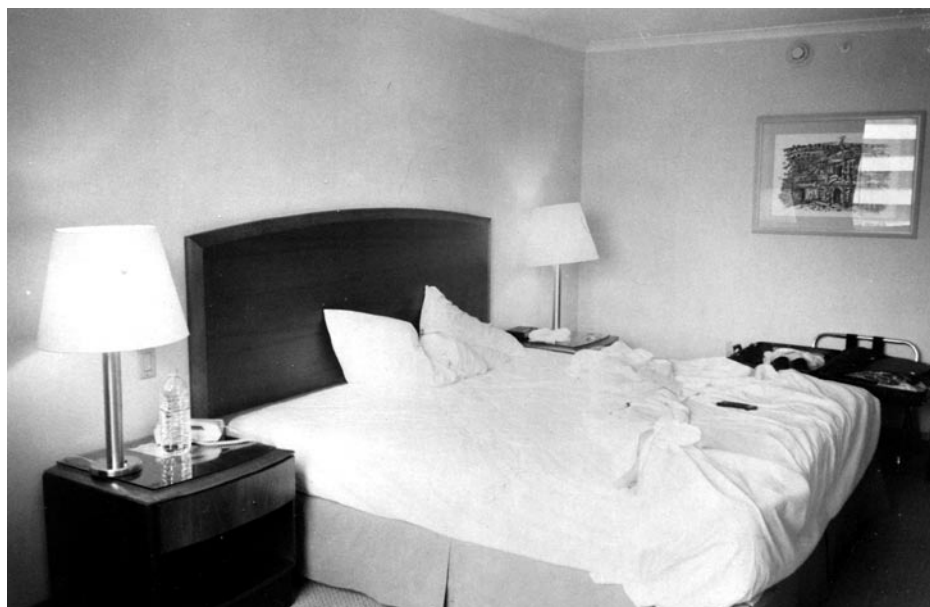


Imagen obtenida a partir del sobre Photolante n° 1548 (1/2000)

Inteligencia Colectiva en la web 2.0

José Luis de Vicente | jl@elastico.net |

Por qué 2005 puede ser tan importante para la Red como 1995

Este año, la web celebra un aniversario importante. No el de su creación, ni el de su popularización masiva. En 1995, *Netscape* se convirtió en la primera empresa de internet en cotizar en bolsa, abriendo con ello la era de la nueva economía e inaugurando una nueva concepción de la web como un espacio no reservado a los pocos que habían pasado por sus complejos rituales iniciáticos, sino como un medio para los muchos; un medio de masas.¹

Diez años después, para muchos consultores y *bloggers* visionarios, 2005 parece ser una especie de segunda oportunidad para la web. O al menos para aquella clase de red que nació en 1995 y parecía morirse definitivamente en el 2001, cuando a Silicon Valley se le cerró el grifo del capital riesgo y la famosa «burbuja punto com» explotó. Ilevándose por delante a decenas de empresarios vestidos informalmente y de oficinas amuebladas con sillas *Aeron* de precios ridículos. El declive de la era punto.com no fue por supuesto el final de nada verdaderamente importante (de hecho, fue el principio de otra web mucho más activa e interesante, la de la blogosfera, los *wikis* y las multitudes inteligentes). Pero a diferencia de la de 1995, los efectos de la nueva web que se está fraguando ahora puede que sean verdaderamente trascendentales. Las promesas son emocionantes, las tecnologías espectacularmente prometedoras. Y los posibles resultados, en realidad todavía no los conoce nadie realmente.

Los síntomas en la superficie son familiares. Un mercado bursátil excitable. (*Google*, la verdadera estrella de la nueva nueva economía, produciendo muchos más beneficios tras su salida a bolsa de los que los agoreros le pronosticaban). Una dinámica familiar: tres gigantes de la economía de la información compitiendo por ser el primero en hacerse con la pequeña compañía (*Flickr* y *Konfabulator* para *Yahoo!*, *Keyhole* o *Dodgeball* para *Google*²) que ha desarrollado un servicio innovador que podría convertirse en la próxima *killer app*. Una tecnología vistosa y revolucionaria que se presenta como la solución a todos los problemas de la web

Reseña Curricular

José Luis de Vicente es periodista y comisario artístico especializado en cultura y tecnología. Ha sido subdirector del festival ArtFutura y ha realizado proyectos para eventos como Resfest, Sónar y OFFF. Imparte clases en la Escuela de Diseño Elisava de Barcelona. Es uno de los fundadores de *Elastico.net*, responsables del proyecto COPYFIGHT (www.elastico.net/copyfight) sobre cultura libre.

¹ Ver el número de la revista *Wired* de Agosto de 2005 (<http://www.wired.com/wired/archive/13.08/intro.html>) sobre la década 1995-2005 en Internet

² *Flickr* (<http://www.flickr.com>) es un popular servicio de software social para compartir fotografías. *Konfabulator* (<http://www.konfabulator.com>) crea widgets, pequeños programas que permiten monitorizar la evolución de un flujo de datos o ejecutar tareas sencillas. *Keyhole* desarrolla software de información geográfica que se ha acabado transformando en el espectacular *Google Earth* (<http://earth.google.com>). *Dodgeball* (<http://www.dodgeball.com>) realiza aplicaciones de software social para móviles.

(entonces se llamaba *Flash* y todos parecían odiarla; ahora se llama *AJAX*, y de momento no tiene mala prensa). Todo un léxico flamante estrenado para la ocasión (*folksonomías*, *RSS*, *tagging*, *software social*, *APIs*). Y una etiqueta atractiva y fácil de recordar que lo resume todo en una marca vendible. Olvídense de las punto.com; bienvenidos a la web 2.0.

La web 2.0 es el sueño que se ha estado fraguando progresivamente y sin hacer demasiado ruido en las cocinas de la industria de internet durante los últimos dos años. Una profunda reinención de las estrategias y las arquitecturas sobre las que se implementan los servicios *online* que promete sentar los cimientos de la web de la próxima década. En la que se habrán quedado obsoletos los símiles con la biblioteca de Babel, porque cada vez habrá menos documentos cerrados que almacenar y distribuir. En la nueva web las metáforas con las que trabajar son el radar en el que seguir la evolución dinámica de los objetos, el cuadro de mandos lleno de potenciómetros, el barómetro que proporciona una lectura en tiempo real del estado de las cosas. Quizás podemos decirlo sin salir de Borges: la nueva web es mucho más *El Aleph* que la biblioteca infinita o el libro de arena.

Las buenas noticias son que la industria parece haber aprendido mucho de sus errores de la primera vez, y la nueva revolución no se está construyendo de espaldas a los internautas, sino sobre los internautas, con su imprescindible colaboración y presumiendo su complicidad. El desastre del 2000-2001 dejó claro que la estrategia de considerar a los usuarios exclusivamente consumidores pasivos, cuyo grado de intervención en el medio se limita a marcar casillas y rellenar formularios, casi nunca funciona. Sobre todo cuando dotarles de una cierta capacidad de intervención les convierte en consumidores mucho más eficaces (*Amazon*, *Ebay*). El *digital lifestyle* promovido por *Apple* y las revoluciones autoorganizadas de la *blogosfera* y el *peer-to-peer* han convencido a la industria de que a la gente le encanta crear y compartir contenido, y está dispuesta a hacer la mayor parte del trabajo (generarlo, distribuirlo y clasificarlo) si se le dan las herramientas adecuadas para ello. La ética del *remix* y lo derivativo, aupadas por el rápido despegue y el amplio apoyo de iniciativas como las licencias *Creative Commons*, se encontraría con una arquitectura hasta cierto punto abierta que me permite combinar y reelaborar mis datos con los de otros usuarios en vistosos interfaces flexibles y dinámicos, configurables a mi gusto por cortesía de los grandes servicios online. De todas las encarnaciones de internet, el modelo de la web 2.0 es el que más se acerca a implementar de manera efectiva la visión de internet como un sistema nervioso compartido, como una inteligencia global distribuida, donde

una estructura de significado emerge de los procesos colaborativos desarrollados por todos sus usuarios. Incluso cuando estos procesos son tan banales como etiquetar millones de fotografías y asignarles palabras claves.

Tres pasos hacia la Web 2.0

Dan Gillmor, experto en periodismo participativo y autor del excelente *We Media (Nosotros, el Medio)*³ explica muy bien las distintas etapas históricas de la web y en qué se diferencian de la etapa de transición que se está abriendo en estos momentos.

³ Disponible para su descarga en <http://www.hypergene.net/we-media/espanol.php?id=P53>

«La web inicial era relativamente estática, y estaba diseñada prácticamente sólo para la lectura. La mayor parte de nosotros sencillamente se descargaba textos e imágenes de sitios remotos que eran actualizados periódicamente con nuevos textos e imágenes.»

Gracias a la combinación de diferentes tecnologías que han desembocado en el estándar *AJAX* (iniciales en inglés de *Javascript* y *XML asíncrono*), la web 2.0 deja de ser estática hasta el punto de que las páginas que nos descargamos no existen ya en un estado cerrado y fijo. Si antes para actualizar una información era necesario recargar la página para sustituir una versión del archivo por otra, ahora es posible actualizar una página *a medida que se va cargando*, modificando su estado en tiempo real en función de las decisiones del usuario. Véase *Google Suggest*⁴, por ejemplo, un servicio del popular buscador en el que a medida que introducimos caracteres en la caja de búsqueda aparecen los términos más populares que empiezan por esa serie de caracteres, y el número de resultados que genera cada búsqueda. O *Google Maps*, (<http://maps.google.com>) el servicio de mapas y fotografía por satélite, en el que los paisajes que recorremos se van cargando y componiendo sobre la marcha al desplazarnos en una dirección concreta.

⁴ Ver aquí: <http://www.google.com/webhp?complete=1&hl=en>

«(...) La primera gran transición se produjo cuando la web se convirtió en un sistema de lectura y escritura, un gran cambio que está todavía en progreso. La gran revolución en este ámbito tuvo lugar con los *weblogs*, los diarios personales y los *wikis*. Ahora no sólo la gente podía crear sus propios sitios web, sino que podía actualizarlos fácil y rápidamente.»

Asumida la revolución de los sistemas de publicación de contenidos como *weblogs* y *wikis*, en la web 2.0 la atención se desplaza desde la información hacia la metainformación. La cantidad de datos generados empieza a ser de tal volumen que no sirven

para nada si no vienen acompañados de otros que les asignen jerarquía y significado. La estrategia de dotar a los usuarios de instrumentos para clasificar la información colectivamente se ha definido como *folksonomía*, y su implementación más popular son los *tags* o etiquetas. Para el «super blogger» Jason Kottke, si los blogs democratizaron la publicación de contenidos, las *folksonomías* están democratizando la arquitectura de la información. Los usuarios de *Flickr*, por ejemplo, no sólo comparten sus fotografías a través del servicio, sino que al asignarles múltiples etiquetas con las que asocian significado a las imágenes, construyen una gran estructura semántica de imágenes que se puede recorrer en todas las direcciones. En el servicio de *bookmarks* social *del.icio.us* (<http://del.icio.us>), los usuarios etiquetan con diferentes conceptos los enlaces de interés que encuentran en la red, generando así una clasificación temática muy precisa del crecimiento diario de la web. La comunidad de *del.icio.us* está llevando a cabo el simulacro más eficaz del viejo sueño de la web semántica, una web que se entienda a sí misma.

«La web que está emergiendo es una en la que las máquinas hablan entre sí de la misma manera en que antes los humanos hablaban con las máquinas o entre ellos mismos. Si la red es el equivalente de un sistema operativo, en esta fase estamos aprendiendo a programar a la web.»

La más profunda de las transformaciones de la web 2.0 reside en la reinención de la manera en que la información circula por la red, democratizando y poniendo a disposición de todos los usuarios la capacidad de programar el comportamiento de diferentes flujos de datos que interactúan entre sí de maneras hasta hace poco inimaginables. En la nueva web se está construyendo toda una arquitectura de canalizaciones de información que permite conducir cualquier dato específico (una fotografía por satélite, un archivo de sonido, el pronóstico del tiempo en cualquier ciudad del mundo para mañana) desde un servidor hasta cualquier tipo de interfaz que el usuario determine; una web en html, un *widget*, o un programa para la interpretación de música en tiempo real sobre el escenario.

La adopción en masa del estándar de sindicación de contenidos *RSS* por parte de los *blogs* ha sido el primer paso importante hacia la web automatizada y programable. El *RSS* permite, por decirlo de manera gráfica, extraer el zumo de una página web (el contenido) y arrojar las cáscaras (el diseño). Una vez que todo el contenido de la página está codificado en este *feed* (flujo de datos), puede trasladarse periódicamente hacia cualquier otro interfaz en la web designado por otro usuario. Inicialmente, los

internautas han utilizado principalmente el RSS para informar sobre cuándo se actualiza un sitio web y cuáles son los nuevos contenidos que se han incorporado a él, pero se pueden hacer muchas más cosas con este estándar: desde informar sobre las incidencias horarias en la red del metro de Londres, hasta transmitir en directo la evolución de un valor en bolsa.

Tras la popularización del RSS, el siguiente paso importante ha sido la puesta a disposición de los internautas de los «interfases de programación de aplicación», o APIs, de los servicios más populares. Una API permite extraer la información de la base de datos de un gran servicio online (*Google, Amazon, Flickr*) e incorporarla a cualquier otra nueva aplicación que hayamos creado. Es lo que permite que podamos, por ejemplo, incluir una caja de búsqueda de *Google* en cualquier otra página. Abrir la API del servicio de mapas de *Google*, por ejemplo, ha permitido que surja toda una comunidad de programadores aficionados que crean aplicaciones en las que se superponen toda clase de datos sobre las imágenes de estos mapas: desde los pisos en alquiler disponibles en este momento en las ciudades de Norteamérica (*Housing Maps www.housingmaps.com*) hasta el parte de heridos en los últimos San Fermín durante cada encierro.⁵

Folksonomías, AJAX, RSS, APIs... se combinan en las primeras y tempranas aplicaciones que están anticipando el aspecto y la funcionalidad de la web 2.0. Impactantes como *Chicago Crime Map (www.chicagocrime.org/map)*, que proyecta sobre el mapa de Chicago los delitos que se cometen en esta ciudad diariamente; mágicas como *Flickr Color Pickr (<http://krazydad.com/colrpickr>)*, que permite extraer de la base de datos de Flickr las imágenes de un color específico, que representan un tipo de objeto o categoría (flores, por ejemplo); o poéticas, como el *Amaztype (<http://amaztype.tha.jp>)* de Yugo Nakamura, una forma completamente diferente de descubrir libros en la red antes de comprarlos.

Viejos sueños y señales inquietantes

Los términos son nuevos y las tecnologías se están empezando a explorar, pero muchas de las ideas subyacentes en el discurso de los que dibujan este escenario las hemos oído antes. La web 2.0 parece la última encarnación de la que ha sido la fantasía más común de la cibercultura, anticipada y anhelada en textos como *Out of Control* de Kevin Kelly o *Emergence* de Stephen Johnson. La idea de que la web acabará convirtiéndose en un sistema nervioso global, un cerebro en el que cada internauta constituye una neurona y que acabará generando algún tipo de inteligencia

⁵ Ver aquí: <http://www.codesyntax.com/proiektuak/sanfermin.html>

colectiva que produzca pensamientos e ideas por encima de las capacidades de cada una de sus pequeñas partes.

Evaluar el grado de posibilidad de esta teoría o como se ajusta a la tradición de un cierto discurso positivista y utópico trazado en el norte de California desde comienzos de los 90 está por encima de lo que podemos hacer aquí y ahora. Pero el modelo que se está armando emite algunas señales inquietantes.

Todo esto sucederá, cada vez más, dentro del patio de juegos de los gigantes de la red. El grado en el que los grandes conglomerados de intereses permitan que sus *APIs* se utilicen para aplicaciones concretas que revelen determinadas realidades o faciliten el acceso a información sensible –como *Casualty Maps* (www.casualty-maps.com), que muestra la procedencia de los soldados americanos muertos en el conflicto de Irak- está por ver, y es evidente que tarde o temprano estas estrategias generarán conflictos de intereses entre los usuarios y los gestores de los servicios.

Nadie pudo controlar realmente la expansión de la *blogosfera* ni lo que sucedía dentro de ella, ni siquiera cuando *Google* compró *Blogger*. Pero lo que puedan hacer los usuarios dentro de *Flickr* o de *Google Maps* estará determinado por lo que sus arquitectos permitan. El futuro de la web 2.0 como espacio social y político está vinculado indefectiblemente a la evolución de los «*terms of service*», esas licencias kilométricas que nos saltamos sin prestarles mucha atención cada vez que instalamos un programa o nos suscribimos a un servicio. Quizás haya que empezar a leerlas.

SELECT ALL COUNTRIES
EUROPA
ASIA
AMERICA
FRANCIA
DEUTSCHLAND
RUSSIA
ITALIA
MEXICO
EUROPA DEL SUR
ESPAÑA
UK
USA

Rey de España expresará condolencias en Riad
Bolton a la una? a las dos? a las tres
Disturbios en Sudan, mientras jefes rebeldes se reúnen en el sur

Accidente aéreo sin víctimas en Canadá
Yeha promete marchar hasta Gush Katif.
Irán no dejará su plan nuclear
Político brasileño ganó primera batalla a la derecha
La Policía investiga entorno de Sabine H en busca explicación

Astronautas hacen reparaciones sin precedentes en el Discovery
En 24 horas violan el programa antipiratería de Microsoft
Crece la familia solar: ¡Ya somos diez!

Pelé dice que intercedió en el fichaje de Robinho
Massa, encantado con su fichaje por Ferrari
Consejeros se reúnen con sucesores antes de toma posesión

Reporte saca pecho y dice que competición ha hecho justicia
Crisebar: "La crisis de la Savota es realmente complicada"
Roschi marcha, las cartas se reparten
Más de 600 millones por comer pizza, pronosticado con sustreman
Adidas-Salomon compra Reebok

Reporte se entregó formalmente a exportación de gas de Camerona
Principio del surtido para permisos de explotación de gas
El Banco de España se queda con el control de la banca

Ya son más de 700 los afectados por los pollos con salmonela
Un voto en el año 2 Ago. (EUROPA PRESS)
PELO, la fuerza
La temporada de los pollos con salmonela

Capitán que se fue a la guerra y no volvió, su familia se encuentra con un hijo
Aniston confiesa que sigue enamorada a Pitt, el que llama a su hijo
Tomás Sempola llega en Misico el 21 Frente Juan Ruffo

LONDRE S. 3 Ago. (EUROPA PRESS)
Militares de la policía de París
Palacio contra calla del centro de Londres
Intervención en parafarmacia de ECU en Roubaix
Muerto 14 soldados de EE.UU. en un ataque por tierra en Irak

Wednesday August 3, 2005 15:00
 SEARCH

SELECT ALL CATEGORIES
LEER TODAS LAS NOTICIAS MÁS RECIENTES
EUROPA
ASIA
AMERICA
FRANCIA
DEUTSCHLAND
RUSSIA
ITALIA
MEXICO
EUROPA DEL SUR
ESPAÑA
UK
USA

Mapeo de noticias a partir de Google Noticias
[\[http://www.marumushi.com/apps/newsmap/newsmap.cfm\]](http://www.marumushi.com/apps/newsmap/newsmap.cfm)

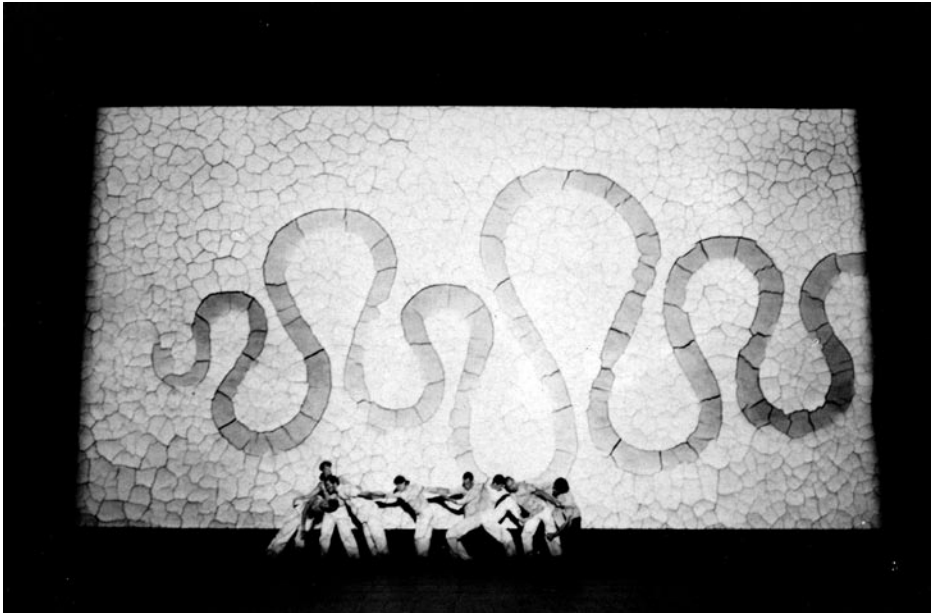


Imagen obtenida a partir del sobre Photolatente n° 4127 (1/2000)

¿Puede ser el periodismo participativo?

Rubén Díaz López | ruben@zemos98.org |

En torno al año 1995, Nicholas Negroponte describía en *Being Digital* las diferencias entre *bits* y átomos. Argumentaba entonces que la mayor parte de la información que recibimos nos llega en forma de átomo (periódicos, revistas, libros), lo que espontáneamente nos hace evaluar y medir el transporte de esa información en átomos. Sencillo.

La llegada del bit, que «no tiene color, tamaño ni peso y viaja a la velocidad de la luz y es el elemento más pequeño en el ADN de la información», iba a ser el culpable de que esa forma de entender el mundo cambiara. Habría ni más ni menos que reformular ciertos valores, cambiar el modelo de un mundo análogo a un mundo digital, en el que podríamos «filtrar, clasificar, seleccionar y manejar lo multimedia en beneficio propio». Si los medios enviaban un montón de *bits*, con la ayuda de un ordenador podríamos captar aquello que más nos interesa atendiendo nuestros gustos, agenda o curiosidades, lo que sea, y hacer un «diario mío», a la medida de cada cual. La forma que ha adoptado hoy día esa reformulación de valores - en un proceso que va en una dirección incierta - ha tenido consecuencias múltiples: de la *folksonomía* a la *blogosfera*, de la sindicación de contenidos a la web 2.0.

En julio de 2003, Shayne Bowman y Chris Willis publican el estudio *We Media*, donde se analiza la forma en que las audiencias pueden influir en el futuro de las noticias y de la información, recogiendo el concepto brechtiano de «comunidad de productores de medios». Para explicar cómo en poco tiempo no sólo convivimos con los *bits* y podemos hacer «diarios míos», el ejemplo de la web surcoreana **Ohmynews.com** es ya un ejemplo clásico de una evolución hacia un «diario nuestro». Basado en la idea del *citizen reporter*, tiene una media de un millón de visitas al día y, según cuenta *The New York Times*, fue el medio clave en la elección como presidente de Roh Moo Hyun en Corea del Sur. De hecho, fue el primer medio al que el nuevo presidente concedió una entrevista. El sitio web funciona de una manera simple: unos 30.000 ciudadanos hacen también de reporteros, mientras unos 40 periodistas verifican las noticias suministradas; todo eso se transforma en unos 200 artículos al día, lo que supone el 85

Reseña Curricular

Rubén Díaz es licenciado en comunicación audiovisual, investigador en medios y posgrado en periodismo digital. Miembro del equipo de coordinación del colectivo *zemos98*.

por ciento de lo publicado. Algo así como un periodismo *DIY* (*do it yourself*, «hazlo tú mismo» en español).

La BBC es uno de los medios que mejor ha entendido aquello de los átomos y los *bits*. Sobre todo, ha entendido que puede beneficiarle en muchos sentidos. Pensó que quién mejor que el ciudadano y las nuevas tecnologías para mejorar la audiencia, pidiendo que se enviaran imágenes de eventos noticiosos recogidos desde móviles y cámaras digitales. Ahora sólo pensemos en qué ha ocurrido a este respecto durante la guerra de Irak, los atentados del 11 de marzo o el incendio del edificio Windsor en Madrid y, sobre todo, las bombas del 7 de julio en Londres para comprobar que la propuesta está dando sus frutos.

Esto que no deja de ser algo similar a la tradicional aportación de material a la prensa por parte de los lectores, toma mayor relevancia con la aparición de tecnología y herramientas como el correo electrónico, las páginas web, los foros, los *wikis*, las salas de chat, los programas de mensajería instantánea o, particularmente, los *weblogs* personales y colaborativos.

Según el informe *We Media* al que hacíamos referencia más arriba, con lo que está ocurriendo en los medios nos estaríamos refiriendo a un «periodismo participativo» en tanto que existe el «acto de un ciudadano o grupo de ciudadanos que juegan un papel activo en el proceso de colectar, reportar, analizar y diseminar información. La intención de esta participación es suministrar la información independiente, confiable, exacta, de amplio rango y relevante que una democracia requiere».

Pero aquí el que no corre vuela y poco a poco los medios se van dando cuenta de lo evidente: la colectividad de mis lectores que consumen mi medio sabe más que yo, tiene más información. En vez de sentirme amenazado, gracias a las nuevas tecnologías, se me hace fácil invitar a la participación. Y sigo poseyendo la información, que es lo que quiero. Nuevas fuentes... ¡y gratis! En la televisión ya se llevan rellenando tardes y tardes de programación casi de balde desde hace bastante tiempo, cada vez que un invitado acude a un *talk show* para contar con orgullo cómo estar con tres mujeres a la vez y no morir en el intento. A nadie se le ocurriría cobrar encima de que sales en la tele, ¿no?

No creo que esta sea la manera más razonable de utilizar los medios por parte de los ciudadanos. Y no me parece apropiado definir este periodismo ciudadano como la gran oportunidad para participar en los grandes medios, sea del modo que sea. Cuando menos, no es solamente eso. Si le damos la vuelta al discurso so-

bre los usos de las nuevas herramientas tecnológicas que están a nuestro alcance y, en vez de hablar de cómo la pueden utilizar los medios, reflexionamos acerca de cómo las podemos utilizar nosotros como ciudadanos, las acciones de periodismo participativo sí pueden tener la capacidad de influir en el discurso público. Se trata de que cada cual haga su parte: los medios (como herramientas, no los medios como empresas) se ponen a disposición de la sociedad, y esta (como comunidad) le responde usándolos.

«¿Aznar de rositas? ¿Le llaman jornada de reflexión y Urdazi trabajando? Hoy 13M, a las 18h. sede PP c/Génova, 13. Sin partidos. Por la verdad. ¡Pásalo!».

La demanda de una información concentrada en propiedad de los medios de comunicación, el incremento del conservadurismo de la mayor parte de las instituciones periodísticas, unos mínimos derechos y libertad, en combinación con un teléfono móvil, un correo electrónico, un foro o un *blog*, conforman un cóctel más que sugestivo para que se abran las puertas de fuentes alternativas de información y opinión que hagan de puentes para la comunicación de información, comentarios, acciones y manifestaciones. Es la transformación del ciudadano en consumidor, productor y medio de información. Entre la información y la opinión, se multiplican los ojos que empiezan a vigilar a los medios a través de sus *weblogs*, de los foros o de los mensajes cortos de móvil a móvil. Y cualquiera de nosotros se puede convertir en un observador de los medios, un *mediawatcher*. Eso fue precisamente lo que ocurrió en España tras los atentados del 11-M.

Joseph D. Lasica - un veterano periodista experto en el impacto de las nuevas tecnologías en la cultura - describe en *Blogging as a form of journalism* el fenómeno *weblog* como «un movimiento de gente de la calle que puede sembrar la semilla para nuevas formas de periodismo, discurso público, interactividad y comunidad online». A grandes rasgos, un *weblog* es una página personal, donde la información es actualizada frecuentemente y presentada en un orden cronológico inverso, de tal manera que la publicación más reciente se sitúa al comienzo de la página, permitiendo comentarios por parte de los usuarios que visiten el sitio. La finalidad de un *blog* es conversar sobre los temas que se publiquen, como cuando te reúnes con tus amigos. Y es ahí donde reside la diferencia fundamental con los medios tradicionales. En el primero está el filtro, y luego el público. Aquí está el público y luego el filtro, al igual que uno primero habla y después el que te escucha se queda con lo que quiera, pone sus filtros a tus palabras, pero a posteriori. Y así también uno se va creando credibilidad y respeto. La noticia no es el producto final, es sólo

el punto de partida, porque el objetivo último de cada historia es comenzar una discusión, que un montón de gente diga lo que piensa y se le dé cabida.

Como asegura Tíscar Lara en *Weblogs y periodismo participativo*, «con el cambio introducido por internet y las redes digitales, los medios de comunicación ya no pueden actuar como *gatekeepers* privilegiados de la información, sino que tienen que asumir que los ciudadanos disponen de medios con los que acceder a las fuentes y participar en los procesos de comunicación. Si la política y los medios de comunicación permanecen de espaldas a este fenómeno, habrán perdido su razón de ser en la sociedad y surgirán comunidades que se lo hagan saber, a golpe de mensajes a móviles, de *weblog*, de foro, de *chat*, o de cualquier medio que exista a su alcance». La sociedad vigila, la sociedad observa y aprende: «Seleccionando las noticias, valorando la credibilidad de las fuentes, escribiendo títulos, tomando fotografías, desarrollando estilos de escritura, relacionándose con los lectores, construyendo audiencia, sopesando los sesgos ideológicos y ocasionalmente llevando a cabo investigaciones propias [...] miles de amateurs están aprendiendo cómo hacemos nuestro trabajo convirtiéndose en el proceso en lectores más sofisticados y críticos más agudos» (*El peso de los nuevos periodistas amateurs*, Matt Welchen).

Eso sí, el hecho de que el peso de esos «nuevos periodistas amateur» (o no tan amateur) llegue a convertirse en algún caso en aquello de lo que quería alejarse, puede invertir el proceso y volver al principio. No deja de ser interesante ver cómo *weblogs* personales han llegado a ser referencia obligada en la web en momentos de demanda inmediata de información, como fueron los atentados del 7 de julio en Londres. Cuando la cifra de comentarios hace que seguir el hilo sea una cuestión casi imposible, creo que en cierto modo se pervierte ese concepto de *weblog* como conversación. A veces la frontera entre los *mediawatchers* y los *gatekeeper* puede ser muy estrecha.

Entonces, ¿el periodismo no era de los medios?

«Si no hacemos nada, internet y el cable estarán monopolizados dentro de diez o quince años por las megacorporaciones empresariales. La gente no conoce que en sus manos está la posibilidad de disponer de estos instrumentos tecnológicos en vez de dejárselos a las grandes compañías. Para ello, hace falta coordinación entre los grupos que se oponen a esa monopolización, utilizando la tecnología con creatividad, inteligencia e iniciativa para promocionar, por ejemplo, la educación.»

Chomsky hablaba en estos términos en 1998. Si escuchamos su vaticinio, vamos tarde. Tenemos poco tiempo para reaccionar y que esas megacorporaciones empresariales - los de siempre: *News Corporation* de Murdoch, *AOL Time Warner* (EEUU) o *Walt Disney Co.* (EEUU) - no se hagan con el control de internet y el cable. Está en nuestras manos transformarnos en productores de información y de comunicación.

En el irónico artículo de Chomsky *¿Qué hace que los medios convencionales sean convencionales?* hablaba del concepto de intruso ignorante entrometido. «Los medios de masas de verdad intentan básicamente distraer a la gente. Que hagan cualquier otra cosa, pero que no nos molesten (a nosotros, la gente que manda). Que les interesen los deportes profesionales, por ejemplo. Dejemos que se vuelvan locos con ellos, o con escándalos sexuales, o con las personalidades y sus problemas o algo así. Cualquier cosa, siempre que no sea seria [...] Todos dicen (cito en parte) que la población general son *intrusos ignorantes y entrometidos*. Tenemos que mantenerlos lejos de la arena pública porque son demasiado estúpidos y si tomaran parte todo lo que harían sería crear problemas. Su sitio es ser *espectadores*, no *participantes*. Se les permite votar de vez en cuando, escoger a alguno de nosotros, los tipos listos. Pero luego se supone que deben volver a casa y hacer cualquier otra cosa, mirar el fútbol o lo que sea».

No se nos dice qué debemos pensar, pero sí sobre lo que podemos pensar. Bonita libertad, muy funcional para algunos, desde luego. Pero si como intrusos colectivos intervenimos en los discursos públicos con dinámicas participativas, nos podemos deshacer de la inhibición y control al que nos somete la *agenda setting* de las agencias de noticias y su amplificación en los grandes medios. Pensando en global, actuando en local, diseminemos los medios, que la participación ciudadana se concentre en pequeñas acciones comunicativas que construyan realidades desde la inteligencia y la creación colectiva.

Porque lo que me resulta interesante del periodismo participativo son precisamente sus límites. El producto final no tiene la misma importancia que en el periodismo tradicional porque no se debe a nadie, ni debe tender a lo neutral, sino que debe implicarse política y socialmente. El periodismo participativo que realmente beneficia al ciudadano es el que se encuentra en su proceso, en la comunicación interpersonal, en la construcción de realidad, en el uso de las herramientas, en la crítica...no todo tiene una intención meramente informativa y no por ello debemos

negarle el calificativo de periodismo participativo, o cualquier otro que queramos usar para definir las prácticas que venimos describiendo. Y todo teniendo en cuenta los límites de tiempo y dedicación de alguien que no se dedica al periodismo profesionalmente.

Para no fracasar en la economía de la multiplicación de internet (parafraseando el artículo de Fran Ilich), la clave está quizás en entender cómo funcionan los medios, fomentar una (re)alfabetización para que la sociedad no quede una vez más excluida del proceso por culpa de unas élites tecnológicas que terminen apropiándose de los contenidos. Los medios son nuestros, son útiles y queremos usarlos: «No odies a los medios, ¡cómometelos!».

El origen de este texto está en la serie de Encuentros sobre cultura digital: publicaciones on.line que el colectivo zemos98.org y su publicación digital >> forward comenzaban en diciembre de 2004, poniendo su punto y seguido en junio de 2005.

ALGUNAS FUENTES CONSULTADAS

Bowman, Shayne y Willis, Chris, *We Media*, para The Media Center <http://www.hypergene.net/wemedia/weblog.php> consultado por última vez el 25/07/2005.

Chomsky, Noam, *¿Qué hace que los medios convencionales sean convencionales?*, Noam Chomsky, Massachusetts Z Magazine, 1997 <http://www.zmag.org/spanish/0006chom.htm> consultado por última vez 20/07/2005

Ilich, Fran, *El fracaso en la economía de la multiplicación de internet*, para UNDO revista digital del CNCA – CENTRO MULTIMEDIA, México. 2002 <http://www.cnca.gob.mx/undo/columna/ilich1.html> consultado por última vez el 25/07/2005

Lara, Tíscar *Weblogs y periodismo participativo* artículo en su weblog tiscar.com en formato PDF <http://www.pucrs.br/famecos/iamcr/textos/lara.pdf> consultado por última vez el 15/06/2005

Lasica, Joseph D. *Blogging as a form of journalism*, Online Journalism Review. 2001 <http://www.jdlasica.com/articles/OJR-weblogs1.html> Consultado por última vez 23/05/2005

Negroponte, Nicholas, *Being Digital*, Barcelona .Mundo Digital / Ediciones B, 1995

Welch, Matt. *The new amateur journalists weigh in*. Columbia Journalism Review. 2003. Septiembre- Octubre. Volumen 5. <http://www.cjr.org/issues/2003/5/blog-welch.asp> consultado por última vez 15/07/2005.



Imagen obtenida a partir del sobre Photolatente nº 5787 (1/2000)

De la cultura de la remezcla a la creatividad colectiva

Adolfo Estalella | estalella@gmail.com |

La capacidad para producir información y elaborar la cultura se difumina a través de la red. Con el universo digital surge el usuario creador, capaz de participar en la construcción de la cultura, y tras él, con la reunión de miles de esfuerzos individuales emerge la creatividad colectiva que subvierten completamente la organización establecida de la cultura.

Puede que la cultura esté hecha con el tejido del espíritu, pero su sustrato es de lo más mundano: papel, lienzo, cintas magnéticas... el tejido material de la cultura es su encarnación humana. Las posibilidades de los Hombres para hacer y deshacer la cultura, para participar en ella, crearla y difundirla, estas posibilidades han dependido siempre del tejido material que sustenta a la cultura y que en cada época habilita nuevos mundos y olvida en su desarrollo otros (de la cultura oral a la escrita, de la amanuense a la imprenta, de la textual a la audiovisual, de la analógica a la digital...)

El tejido material da forma a la cultura y esta se amolda como un líquido toma la forma del recipiente que lo contiene. Cada nueva máquina de conocimiento ha provocado pequeñas o grandes revoluciones en la cultura (en sus formas de acceso, creación, difusión, etc. desde la imprenta al video, pasando por la fotocopiadora o el walkman, hasta la radio o la televisión...).

La emergencia del entorno digital ha provocado un cambio radical en el tejido material de la cultura. Las obras culturales eran hasta ahora inmutables e inmóviles por imposición de la Ley y la tecnología. El sustrato material de la cultura (en forma de libros, papel, vinilo, *cassettes*, etc.) hacía que fuera extremadamente difícil la transformación de las obras, su re-mezcla, su re-creación.

Para modificar una novela era necesario re-escribirla, transformar una obra audiovisual requería de no pocas habilidades... los formatos tradicionales apenas permiten la transformación (un libro en papel, un disco de vinilo, una cinta de vídeo...) y hacen extremadamente difícil la difusión de las nuevas obras. Aun cuando

Reseña Curricular

Adolfo Estalella ha trabajado como redactor en *El País*, es, colabora con el *Ciberpaís* (mensual y semanal) y con *La Clave* (semanal).

uno pudiera recrear una obra a duras penas podría distribuirla después.

Internet y las nuevas tecnologías digitales rompen con la limitación material que encapsulaba a la cultura y habilitan un nuevo mundo de posibilidades al poner en manos de los usuarios la posibilidad de intervenir creativamente en la cultura.

Las condición de inmutabilidad e inmovilidad de la cultura salta por los aires con la emergencia del universo digital.

La cultura fluye a raudales por las arterias del universo digital. Sin peso, la cultura se difunde como si careciese de sustrato material. Una vez digitalizadas las obras pierden (en principio, aunque no necesariamente) su condición inmutable. Pueden ser transformadas, modificadas, copiadas, alteradas... una imagen, una canción, una novela, una obra audiovisual...

Esta liberación de sus ataduras materiales transforma la organización de la cultura. Subvierte los conceptos de objeto cultural, de autor, público...Al perder su condición inmutable se rompe la distinción entre el creador y el público, el productor de contenidos y el consumidor de ellos. Los ciudadanos se transforman en usuarios de la cultura al tener la capacidad para modificarla y recrearla fácilmente gracias a las tecnologías digitales. Surge un ejército de potenciales creadores que pueden participar en la construcción de la cultura, más allá de su simple consumo.

Con el universo digital emerge un espacio horizontal de creatividad en el que los ciudadanos pueden participar en la creación de la cultura remezclándola.

Siempre construimos sobre el pasado, recuperándolo, remezclándolo. La remezcla es quizás uno de las fuentes más poderosas para la creación. Remezcla son las adaptaciones teatrales de novelas, los poemas sinfónicos inspirados en obras literarias, las versiones cinematográficas de obras literarias, un remix de una versión musical, los collages visuales hechos con otras obras.

Pero el universo digital se topa rápidamente con las limitaciones impuestas por la Ley, las leyes de propiedad intelectual creadas en una época con una cultura que es materialmente inmóvil e inmutable y que son aplicadas a otra época en la que la tecnología transforma completamente esta condición. Entonces se produce la paradoja irresoluble en la que vivimos.

Acabar con la inmutabilidad de la cultura significa arrebatar parte de su poder de control a los productores culturales, que ven cómo en esta transición se esfuma una parte del potencial económico que pueden extraer de la cultura. Por eso los productores de la cultura intentan mantener esta ortodoxia de raíces mercantilistas que limita extremadamente el uso de la cultura, y tratan de hacerlo a través de la tecnología y de la Ley. Promoviendo legislaciones más restrictivas que no permiten la recreación de las obras e imponiendo tecnologías que amordazan y suprimen los posible usos creativos de las obras mediante sistemas anticopia y tecnologías de restricción de los usos (sistemas *Digital Rights Management DRM*).

Son dos paradigmas de la cultura completamente enfrentados. Uno que se limita a concebirla como un objeto mercantil del que extraer todo su potencial económico. Otro que la concibe como un espacio de participación abierta en el que los usuarios pueden tomar parte mediante la recreación constante de las obras y participar de esta forma en la cultura de la remezcla.

Y es en estos espacios de participación abierta en los que se reelabora la cultura donde se produce uno de los fenómenos más fascinantes engendrados en internet: la colaboración. El ejercicio de la creatividad, limitado a unos pocos hasta no hace mucho, está al alcance de muchos ahora. Y la red pone a ese ejército que permanecía extramuros de la cultura en conexión para reunir su creatividad.

En un universo digital que permite conectar mentes, reunir esfuerzos y desarrollar la cooperación se produce una explosión de creatividad nunca conocida hasta ahora. En un espacio donde cualquiera es un potencial creador emerge de repente la creatividad colectiva.

Es cierto que la colaboración en la producción del conocimiento ha existido siempre. Los primeros editores de libros en Europa hacían una anotación al final de sus obras pidiendo a sus lectores del continente que les enviaran cualquier corrección que pudieran hacer. Sin embargo, la escala de los proyectos colectivos, creativos, desarrollados en (dentro) del universo digital son de una magnitud desconocida hasta ahora. Y esta creatividad colectiva nos remite ineludiblemente a la cultura de la remezcla, la re-creación, que implica el surgimiento de una cultura mutable y cambiante.

La creatividad colectiva cristaliza en entornos muy diferentes del universo digital. Espacios formalmente diseñados para la coope-

ración, o no. Los productos resultantes son igualmente programas de *software* derivados de las comunidades de *software* libre, artículos de enciclopedias en la *Wikipedia*, noticias construidas en la *weblogosfera* (el conjunto de los *weblogs*), etc.

Tras esas formas de creatividad subyace de nuevo un desafío a la formas tradicionales de la cultura. Esos entornos, proyectos, espacios... sitúan al usuarios en su centro. El usuario es a la vez el productor de conocimiento y su destinatario, y la obra se crea en un flujo continuo, sin aspiraciones a convertirse en un objeto inmutable, siempre sometida a la posibilidad de ser modificada.

La creatividad colectiva que emergen en esos entornos abiertos de libre participación representa la esencia destilada del universo digital y un desafío a las formas de producción y distribución del conocimiento tradicionales.

Los autores han sido desplazados de su posición privilegiada por un nuevo tipo de usuario creador. La obra ha perdido el carácter sacro que la hacía inmutable, intocable. El siguiente paso se da cuando se subvierte la jerarquía del conocimiento. No es sólo que los usuarios puedan participar como creadores, sino que las obras de creación colectiva en las que participan desafía a aquellas elaboradas por los profesionales, por los productores culturales establecidos.

La capacidad para producir información, conocimiento y elaborar la cultura se difumina a través de la red y la jerarquía del conocimiento queda hecha trizas. Los lectores son productores de información, los usuarios crean el *software* y lo modifican... Los grandes proyectos que cristalizan en torno a procesos de creatividad colectiva desafían al jerarquía de la producción del conocimiento. La red hace emerger al usuario creativo, la reunión de miles de esfuerzos individuales produce la emergencia de creativities colectivas que subvierten completamente la organización establecida de la cultura. Llega la hora para la cultura de la remezcla.



Imagen de *Creative Commons Comunista*, una serie de ilustraciones de Paulino Michelazzo que «responden al absurdo de Bill Gates de calificar a las Creative Commons de comunista».

[http://fotos.michelazzo.com.br/cc_comunista]



Imagen obtenida a partir del sobre Photolante n° 2363 (1/2000)

El Yo conmigo, en una isla.

Felipe G. Gil | felipe@zemos98.org |

He dejado de distinguir si es de día o es de noche. Es lo que ocurre cuando uno está solo y duerme mal. Es lo que ocurre cuando uno ha huído de todo, incluso de sí mismo, y no sabe donde está. Al menos metafísicamente, ya que físicamente sé que estoy...en una isla.

Cuando terminé de escribir la memoria comercial de *Videore-creant*, ese supuesto proyecto de creación colectiva en el que me adentré, no tuve más remedio que huir. Huía de tantas mentiras escritas. Me prometí a mi mismo que no haría esto, que no me lamentaría a posteriori, que no realizaría una reflexión sesuda, que no buscaría excusas para justificar una moral a medida, que no me volvería a enfrentar a un folio en blanco, que no engañaría para satisfacer mi ego, que no pondría el resultado por delante del proceso...mentiras.

Suerte que aquí no dispongo de internet, ni de libros de donde extraer adornos para este texto con bonitas notas a pie de páginas. Lo único que paradójicamente he encontrado aquí es...un papel y un bolígrafo. ¿Y de qué me sirve? ¿Qué clase de loco se pondría a reflexionar sobre su existencia presente y sus recuerdos teniendo entre otras cosas que...sobrevivir? Porque la vida en una isla, puede llegar a ser muy tediosa...o muy apasionante.

Estando solo puedo llegar a reírme de cosas que suceden a mi alrededor. Cuando se cae un árbol, recuerdo aquella famosa pregunta retórica de «Si se cae un árbol en el bosque y no hay nadie escuchando...¿suena al caer?». Y a mi qué me importa, pienso yo. Si estoy solo, ¿de qué me sirve escucharlo? Claro que otras veces agradezco saber que no va a venir nadie a mis alrededores. Puedo caminar desnudo por dónde quiera, puedo gritar, puedo tirar piedras...¡esto es libertad!

Se supone que el presente se ha convertido en algo relativo. Más que nada porque no tengo deberes. Mi único deber es una simple responsabilidad, imperativa por otra parte, que supone buscar comida y cobijo. En muchas ocasiones he pensado en construir una cabaña. Madera hay suficiente como para hacerlo, pero entre

Resña Curricular

Felipe G. Gil es licenciado en Comunicación Audiovisual, investigador escénico y especialista en educación a través de internet. Miembro del equipo de coordinación del colectivo zemos98.

que siempre me gustó vivir de alquiler (¡es emocionante no saber qué te deparará el futuro!) y que probablemente, y tras hacer los cálculos, tardaría más de un año en hacerla: no quiero hacerla. No quiero hipotecar todo ese tiempo de mi vida en una isla en la que por otra parte no sé cuanto tiempo estaré. Supongo que no sería lo mismo si aquí hubiera más gente. Pero os imagináis lo que sería eso...¡organización! Qué va...pensándolo mejor, me ahorro todas esas discusiones que supondrían debatir qué material escogemos para el techo, o si es mejor hacer la casa a la orilla del mar o en el interior de la isla. Mejor sigo como estoy.

Aunque no llevo demasiado tiempo aquí, sí que llevo el suficiente como para haberme dado cuenta de ciertas cosas. En líneas generales no echo de menos mi vida anterior. Antes estaba todo el día obsesionado pensando en que tenía que contar historias. Podía llegar a ser enfermiza mi capacidad para imaginar, recontar y trasladar relatos de un lugar a otro. Era un magnífico narrador. Aquí no tengo esa necesidad. No quiero transmitir nada. Solo quiero que pase el tiempo. Y me alegro. No me hace falta la sindicación de contenidos, leer 43 blogs diferentes, estar en 23 listas de correo, buscarme un portátil nuevo porque el mío está estropeado, llamar una vez al mes a mi casero, comprar fruta 3 veces en semana...bueno, eso no me vendría mal aquí. A diferencia de que aquí no tengo que negociar con mi antiguo frutero, Nicolás. Ahora me basta con caminar, ser paciente y llegar antes que los pocos animalillos que me acompañan a las frutas que hay desperdigadas por la playa.

Por otro lado me he dado cuenta de algo esencial. Y aunque parezca una estupidez, pero...¡soy un ser finito! Si, es que antes, aparte de la pampolina de la era global e interconectada, yo sentía que entre mis 150 euros en gasto de móvil al mes y 30 emails que enviaba al día...¡era infinito! No había nada que pudiera detenerme, un abrelatas de la comunicación, el novio de una Monalisa acelerada, todo un interconector biogeopolítico al servicio del cambio social y de la revolución contramediática, asistémica y soyneoenmatrix.

Después de verme a mi mismo inmerso en realidad en la re-edición de una extraña ficción, de tener barba de 2 meses y de recordar que si Tom Hanks pudo hacer fuego cuando fue un naufrago, a mi no me sería difícil, es triste terminar comprobando no sólo que no hubiera sido capaz (¿incluso con un mechero?), sino que iba a acabar sin la paciencia necesaria como para darle una patada a la arena y atinar segundos más tarde (mientras mi cuerpo caía a plomo al suelo) que había topado con una piedra escondida y que mi pie se acababa de convertir en prueba y testigo de

mi absurda y solitaria existencia. O lo que es lo mismo: sí, ya no soy infinito.

Me hubiera venido bien un electricista, la pena es que no habría tenido los 90 euros para pagarle la factura en mano. Mi pie se recuperó rápido, pero las dolencias que quedaron impresas en mi cabeza fueron de otro tipo. No paraba de pensar que quizás me estaba equivocando. Qué bien me habría venido un médico, o un fisioterapeuta, o mi colega el enfermero. O mejor, el que era mi supermercado particular para adictos a la automedicación: la farmacia. Porque, en realidad...comenzaba a notar la falta de algo...

Al principio no sabía bien qué era. ¿Sería la creación? Cuando me fui, la última tendencia era teorizar acerca de las posibilidades que ofrecían las nuevas (¿viejas?) tecnologías para hacer creación en red, para compartir conocimientos, para liberar la cultura...etc. Hace poco, y para no desquiciarme, creé lo que llamé: «el día de la conferencia». Reunía a los 2 únicos animales con los que tenía relaciones de proximidad, una iguana y una tortuga, los sentaba frente a mí, y por el bien de no perder la memoria, y quizás la cordura, les hacía una exposición monográfica sobre un tema en concreto: el día de mayor éxito fue el día que les hablé de *creative commons*. La iguana parecía entusiasmada hasta que aparecieron un par de moscas a su alrededor -llegué a creer que su interés residía en querer liberar algunos derechos de distribución sobre la metamorfosis de su piel (claro que tendría problemas con el sindicato de iguanas, que fijo que tenía alguna regla parecida a *El cambio de color de las Iguanas pertenece Única y Exclusivamente a la Especie de las Iguanas*)-. Y la tortuga...¡esta vez tardó más de 1 minuto en marcharse! No sé, en el final de mi intervención, en la que ya sólo quedaban las moscas -creo-, dispuse una teoría apocalíptica que decía que si un ser humano no vive lo suficiente como para experimentar un cambio social, quizás las empresas simplemente nos estaban entreteniendo, y las tecnologías de la comunicación no eran más que excusas para tenernos embelesados ante tanto supuesto cambio y tanta supuesta creación...

No, no era la creación lo que echaba en falta. Supongo que cuando uno pasa demasiado tiempo solo...se va olvidando de todo. Porque esencialmente la vida que yo tenía en sociedad era bastante activa como para que mi Yo se construyese a través del de Otros. Recuerdo haber leído antes de huir que existía una corriente llamada *Dialoguismo* que decía que el hecho fundamental de la existencia del hombre con el hombre. ¡Esa era la mía! Llegué a pensar incluso en diseñar una camiseta con la frase (¡qué posmoderno!). Y ahora, después de llevar la misma ropa durante aproximadamente 9 meses...me cago en Descartes. ¿Pienso lue-

go existo? No amigo, yo aquí no existo.

Yo no existo porque básicamente no puedo existir para mi mismo. ¿Acaso no es lo que hacen los hombres, incluso los que viven en sociedad? ¿Pensar en sí mismos? Demasiado reduccionista, me diría alguno de los pocos amigos que aún recuerdo. No es argumento suficiente como para que no tome la determinación que ya tenía pensada. Cuando uno no sabe qué echa en falta, cuando uno no le encuentra sentido al sentido de su existencia, cuando no se acuerda de qué es compartir algo...lo mejor es desaparecer. Sin eufemismos: tirarme del peñasco más alto de esta isla infame. Lástima de la iguana y la tortuga.

Mientras subía por la montaña, me narraba a mi mismo mi último videoclip. Me veía muriendo antes de tiempo, mi caída sería a cámara lenta, recordaría al fin si huí por culpa de *Videoenrecreat*, o simplemente se trata de que incluso al llegar a la isla ya estaba muerto, tendría una imagen optimizada (a 720x576 píxeles) de todos los que fueron mis amigos, recordaría cada uno de los momentos que viví con ellos, esta vez no se me escaparía ninguno pues no sería justo dejar aquí a nadie fuera, sabría al fin lo que se siente en un salto al vacío, descubriría por qué nunca llegué a enamorarme y era un ser tan promiscuo, me daría cuenta de la estupidez que supone estar pensando cuáles son las diferencias entre creación colectiva y creación individual, si las producciones amateurs son o no más arriesgadas o simplemente menos profesionales, si la adaptación es el gran problema del proceso de guionizaje, si mi trabajo tenía sentido y me dignificaba, si debía seguir viviendo en Sevilla o por el contrario debía marcharme a Barcelona, si alguna vez pude llegar a jugar a tenis en tierra batida, si mi abuela hubiera estado orgullosa de mí...iba a saberlo todo. El infinito y el finito. *The End, Good Bye, Au Revoir...*

Un momento, oigo algo... ¡¡¡quizás sea un barco!!!...

No, era otro árbol cayendo.

Quizás no deba tirarme.

No creo en el destino, pero sí en el azar. Si ese árbol se ha caído y yo lo oigo...quizás el hecho en sí mismo de haberlo oído no tenga más trascendencia. Pero si le cuento a alguien que en el momento en que había olvidado quién era, en que simplemente enumeraba lo que había sido y me disponía a dejar de ser, escuché un árbol que ya había oído caer alguna otra vez y me hizo pensar...¿tendrá sentido?

Creo que sí.

Para ganar el juego para el proceso creativo.
 El procedimiento de la herramienta de creación de imágenes de una conceptual...
 se ser el artista quien realiza el plan de trabajo para cada obra...
 Metodología y análisis de procesos visuales a la estructura corporal y su aplicación tanto...
 la creatividad es la forma más libre de expresión creativa y para los niños, el
 proceso creativo es más importante que el producto artístico.
 El proceso creativo es cualquier proceso...
 proceso creativo para escribir materiales de venta, desde el momento en que se sientan
 para comenzar su vida de trabajo... una investigación sobre el punto
 creativo hacia la exploración del proceso creativo a partir de factores intelectuales
 y racionales de la personalidad, tanto desde el punto de vista como...
 incluye técnicas literarias enseñadas para aplicar el proceso creativo de los estudiantes.
 y crear la fuerza emocional vuelta al proceso creativo...
 está interesado brevemente por los estudiantes a través de un proceso creativo colectivo
 ¿qué le impide ser creativo?... aplicar la lógica más pronto en el proceso creativo puede estar
 la estructura creativa de concepción de obras más elaboradas por medios industriales, desde
 hasta al punto de las aplicaciones educativas del proceso de desarrollo de un juego
 de video... que se puede aplicar para crear... en procesos creativos.



Imágenes del proyecto *Videoenrecrear*, y de su grabación.



Imagen obtenida a partir del sobre Photolatente nº 538 (1/2000)

¿Deberíamos construir un nuevo paradigma para la educación en medios?

Pedro Jiménez | pedro@zemos98.org |

«Pues en el mundo lo que queremos es decirle a todos los que resisten y luchan con sus modos y en sus países, que no están solos, que nosotros los zapatistas, aunque somos muy pequeños, los apoyamos y vamos a ver el modo de ayudarlos en sus luchas y de hablar con ustedes para aprender, porque de por sí lo que hemos aprendido es a aprender».

VI Declaración de la Selva Lacandona.
Comité Insurgente EZLN. Junio 2005.

www.ezln.org

Reseña Curricular

Pedro Jiménez es licenciado en comunicación audiovisual, investigador en proceso de la comunicación y especialista en educación a través de internet. Miembro del equipo de coordinación del colectivo zemos98.

Y a todo esto seguimos hablando de educación en medios, para los medios, con los medios... Hacer una introducción a esta cuestión podría llevarnos a la reseña constante de autores consagrados y altamente estudiosos de una cuestión que no es nueva: la educomunicación.

Es muy claro y directo, educación, medios e inteligencia colectiva forman parte de una misma cadena, tramas de una misma historia. Si esta relación es tan evidente, ¿por qué necesitamos este texto? Será por esto:

La educación es comunicación, la comunicación del siglo XXI se produce, se comparte y se distribuye, cada vez más, a través de medios digitalizados. La digitalización ha permitido el abaratamiento del transporte de la información. Para algunos el medio es perfecto. Éstos normalmente se han olvidado del contenido, del mensaje, del conocimiento. Pero la disyuntiva es simple, la transmisión de la información no genera conocimiento si no operamos sobre ella. Algunos estudiosos plantean, y a mi me parece paradigmático, **hasta que el emisor no se convierta en emisor-receptor** (EMIREC que lo llamaría Kaplún) **no hay comunicación**. Recuerda: comunicación = educación. ¿Es necesaria la tecnología en la educación? No, pero las dinámicas sociales han decidido que vivimos en una Sociedad Red, no podemos obviarlo. ¿Es necesaria la inteligencia colectiva en la educación? Si queremos ser críticos, comprender y transformar la realidad: siempre.

Citando a Kaplún queda un poco más claro: «Comunicación **es el proceso** por el cual un individuo entra en **cooperación mental** con otro hasta que ambos alcanzan una **conciencia común**. Información, por el contrario, es cualquier **transmisión unilateral de mensajes** de un emisor a un receptor».¹

¹ Kaplún, Mario: *Una pedagogía de la comunicación*. Madrid: Ediciones de la Torre. Proyecto Quirón, 1998 (p. 64) Las negritas son nuestras.

Entendamos por tanto inteligencia colectiva y educomunicación como conceptos correlativos. Una correlación que se inicia en un modelo centrado en lo que el teórico-práctico de la *Pedagogía del Oprimido* Paulo Freire llamó dialógico (de **concepción transformadora**, en donde la criticidad y la creatividad están altamente fomentadas, la función educativa es la **reflexión-acción** y el objetivo evaluable es la capacidad de **pensar-transformar**). Ese modelo es el que me guía. Y ahora que parece que la tecnología es piedra de toque en ambientes culturales y educativos, no está de más recordar su importancia, porque los medios no liberan, son medios. Porque la tecnología no es neutral ni debe serlo.

#

Sevilla, junio 2005. Se pregunta a los opositores en Andalucía de Educación Infantil por la integración de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en el segundo ciclo, estableciendo y desarrollando todos y cada uno de los elementos curriculares (objetivos, contenidos, metodología, atención a la diversidad...) ¿cuál es la plantilla de corrección que propone la Administración? Desarrollar, concentrar e incidir únicamente en el «Rincón del Ordenador», es decir, entender que la única tecnología educativa que podemos integrar es la del uso exclusivo del ordenador. Si analizamos el *software* educativo podemos encontrar muchos buenos ejemplos, pero en líneas generales se tratan de programas dirigistas, no basados en un modelo dialógico y transformador y, por supuesto, centrados en el efecto, en el resultado, en el conductismo. ¿Es el ordenador «malo»? No, lo malo es el modelo que lo encumbra y lo convierte en una máquina de aprendizaje basado en la respuestas correctas.

En definitiva, las orientaciones de la Administración están dirigiéndose hacia la integración de un elemento, el tecnológico, sin tener en cuenta el valor de la comunicación en su globalidad. No podemos desarrollar el uso de las TIC en la educación, sea del nivel que sea, como el proceso de **alfabetización instrumental** de una máquina que lo hace todo.

Aún así, la Administración andaluza ha dado un paso adelante, lo que aquí solicitamos es el siguiente paso, que quizás debería haber sido el primero. Porque esperamos que la implantación de

los centros TIC en la Comunidad Educativa andaluza no sea una acción de cara a la galería. Si fuera así, nos enfrentaríamos a un grave problema.

Por contextualizar un poco, la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía se ha dedicado durante los dos últimos cursos a la implantación de centros conocidos como TIC, que instala un ordenador para cada dos alumnos en todas las aulas. Además, basado en una filosofía abierta, colaborativa y con intención ahorrativa ha implantado (como ya hiciera de manera pionera y ejemplar la Junta de Extremadura) un sistema operativo fruto del movimiento del Software Libre: **Guadalinex**, una distribución andaluza de *Debian*.

¿Ha entendido bien la filosofía sobre la que se sustenta el Software Libre? Para ponerlo más claro, el profesor Gutiérrez Martín, en un libro que debiera ser de cabecera para los responsables de estos temas dice algo muy directo: «El reto de la interactividad en aplicaciones educativas [y en definitiva de la educación con medios] no está, como parecen empeñarse algunos, en aprovechar las posibilidades de la tecnología para inventar la «máquina de comunicar o de enseñar» perfecta y autónoma, sino más bien tratar de que esa autonomía la consiga el individuo sirviéndose de las tecnologías digitales en su proceso de aprendizaje.»²

² Gutiérrez Martín, Alfonso: *Alfabetización Digital. Algo más que ratones y teclas*. Barcelona: Gedisa, 2003 (pgs. 44-45)

#

Actores, escritores, músicos y políticos convocados por la *Mesa Antipiratería* acudieron al Senado para protagonizar una jornada de sensibilización en defensa de **lo original**. El presidente de la Cámara Alta, Javier Rojo, y la presidenta de la Mesa, Pilar Bardem, se refirieron a **la educación** como solución al problema actual de la piratería intelectual. La Jornada se inició con la intervención de Juan Antonio Castellanos, representante de la empresa *Apple España*, quien señaló que la tecnología debe ser la «mejor aliada legal para defender los derechos de los creadores» y para ello expuso la necesidad de «**lograr que comprar música sea más fácil que robarla**». Tras su intervención, Juan Luis López Escudero, de *Microsoft España*, destacó **los programas específicos de su compañía para educar a los niños** en el respeto a los derechos de propiedad intelectual.

Juan Mollá, presidente de la *Asociación Colegial de Escritores*, incidió en la necesidad de educar a la sociedad porque «sólo mediante la educación se puede conseguir que **la gente respete el arte** en sus distintas formas». El poeta Luis García Montero destacó que comprar un libro o un disco «significa **asegurar la**

libertad del creador». El actor Carlos Castell aportó a las intervenciones un claro mensaje: «La educación como único camino para concienciar a la sociedad del **valor de la obra original**»³.

Este extracto apunta algunas perlas que no podemos dejar de resaltar, está claro que *Apple* y *Microsoft* no deberían ser garantías de la «alfabetización digital», por lo menos es un modelo que aquí no estamos aplicando. ¿Por qué se les invita? Otra cuestión que en este mismo libro queda ampliamente demostrada es que la descarga de cualquier contenido con *copyright* en internet no es piratería, es un derecho⁴. La libertad no debe confundirse con la criminalización, estamos en contra de la piratería, que es la del ánimo de lucro. Pero en educación, en cultura y en el uso personal existe (y esperamos que siga existiendo por mucho tiempo) el derecho a la copia privada y, por encima de todo eso, están los derechos constitucionales de acceso a la educación y la cultura.

Y claro que debemos usar la educación para fomentar el acceso a la información, para generar comunicación, para poder escuchar/aprender/disfrutar de la música, los libros, las películas que en España no se editan o se editan a precio de oro, la educación pública y gratuita, fomentar las bibliotecas (y luchar abierta y decididamente contra la directiva europea que quiere imponer un canon por préstamo⁵). Son muchos los frentes abiertos, así que no podemos plegarnos a las necesidades de las grandes corporaciones, ellos no fomentan la creatividad, el *copyright* no me permitiría ahora mismo ni siquiera pensar lo que pienso ¿no?. No, no es mejor comprar que compartir. ¿Os imagináis que hubiesen sistemas de pago para cada tema o unidad didáctica?

«Los *Diálogos de Platón* no podemos estudiarlos, ya que tenemos que pagar los derechos de autor de obras derivadas de Sócrates, y como Sócrates no escribió, tenemos a los herederos de Platón, que transcribió lo que dijo su maestro Sócrates, que también están pidiendo su tanto por ciento. Así que lo sentimos, quien quiera estudiar a Platón que se ponga un parche y se lo descargue de las redes del diablo».

#

El acceso a la información debe ser libre, gratuito y universal y por eso la brecha digital, la comunicación y el desarrollo local es una cuestión importante que no podemos olvidar, y que no podemos dejar en manos de las grandes corporaciones.

Ya sabemos que la tecnología no libera por sí misma, la tecnología no es la solución, no es el fin: es la herramienta. Y ahí es don-

³ Extractos libres de *La Mesa Antipiratería reivindicada en el Senado la educación como forma de erradicar la piratería de bienes culturales*, publicado en: CINE POR LA RED (http://www.porlared.com/noticia.php?not_id=20841), consultado por última vez el 21/07/2005.

⁴ Ver el artículo de David Bravo *¡Ahora la ley actúa! (o cómo calumniar a medio país sin despeinarse)*, en la página 61.

⁵ Campaña contra el Canon de Bibliotecas (<http://exlibris.usal.es/bibesp/nopago/>)

de la inteligencia colectiva juega su papel. Cuando nos hemos referido aquí a la inteligencia colectiva nos estamos refiriendo a ese constructo sobre el que nos basamos para entender que la comunicación, el conocimiento y el diálogo es el reto. La construcción, la creación debe ser colectiva, dialógica y, al mismo tiempo, debe ser comprometida con lo que se propone. Afinemos, no se trata de entenderlo como una panacea. No, lo sentimos, las panaceas no existen. Proponemos una suma de individualidades, que cooperan y que desarrollan esa conciencia común que señalaba Kaplún anteriormente. Cuando estamos proponiendo que el modelo es el de la construcción colectiva no estamos más que dejando claro que las relaciones de reflexión-acción deben hacerse desde esta perspectiva.

La imagen la podemos instalar en el fenómeno *wiki* y todas sus variables y formas posibles. El *wiki* es una herramienta *on.line* muy simple que nos permite la elaboración de contenidos (por ejemplo, un texto) de manera colectiva. Como usuarios podemos empezar a escribir en un *wiki* y mi amigo puede aportar y corregir ese texto al instante. Las potencialidades están en la **accesibilidad** (sólo tenemos que pulsar sobre *edit* en cualquier página del *wiki* y empezar a modificar), la **instantaneidad** (no tenemos que enviarnos el texto y republicarlo, se trabaja siempre sobre el mismo texto) y la **memoria** (se guardan todas las versiones anteriores y, por tanto, podemos recuperar en todo momento el «original»).

Uno de los proyectos que mejor han usado y desarrollan esta tecnología es la *Wikipedia*, «cualquiera con un *modem* no sólo puede consultar *Wikipedia*, sino cambiarla. Y ver cómo sus cambios son cambiados. Y cambiar los cambios de ese cambio. Y entrar en foros a discutir las razones para cambiar los cambios de ese cambio [...] *Wikipedia* no la ordena ni dirige nadie. *Wikipedia* no pretende agotar el campo dando (y teniendo) la última palabra. [...] La *Wikipedia* no es producto, sino que se produce».⁶

Entonces, ¿deberíamos construir un nuevo paradigma para la «educación en medios»? Ya lo estamos haciendo, ahora se trata de sumar, refutar y continuar. Que este texto sirva para aplicar estos ejemplos al hecho educativo es el objetivo, y así, seguimos aprendiendo.

⁶ Córdoba, Antonio: *Meet Wikipedia*. Barcelona: elástico.net (<http://elastico.net/archives/005295.html>), consultado por última vez 15/07/2005.

OTRAS FUENTES CONSULTADAS

Aparici, Roberto: *Trece mitos sobre las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación*. Morón de la Frontera: Revista KIKIRIKI, nº 58, 2000

Baigorri, Laura: *Zap War*, España: <http://www.interzona.org/baigorri/proyectos/zap-war.htm>, 1997 (vídeo de 10 minutos, color, Ch1&Ch2)

Chomsky, Noam y Ramonet, Ignacio: *Cómo nos venden la moto*. Barcelona: Icaria, 1996

García matilla, Agustín: *Una televisión para la Educación, la Utopía posible*. Barcelona: Gedisa, 2003

Ilich, Fran: *Weblog sobre creacion, critica y teoria de narrative media* (<http://delete.tv/narr@tiva>)

Ocelot, Michel (director): *Kirikú y la bruja* Producida por: Didier Brunner, Jacques Vercruyssen y Paul Thiltges. Francia, 2002 [película]

Pérez tornero, J.M.: *Comunicación y Educación en la Sociedad de la Información*, Barcelona: Paidós, 2000

VV.AA: *Weblog colectivo del Laboratorio de Nuevas Tecnologías y Medios Narrativos* [zemos98.org](http://www.narrativemedia.org) (<http://www.narrativemedia.org>)



Imágenes de *Manuela*. Corto interactivo realizado durante uno de los cursos para adolescentes impartidos por el colectivo zemos98 en el Laboratorio de Nuevas Tecnologías y Medios Narrativos. [<http://www.zemos98.org/laboratorio/manuela>]





Imagen obtenida a partir del sobre Photolatente n° 2968 (1/2000)

Loops of perception. Sampling, memoria y la web semántica

Paul D. Miller aka DJ Spooky | www.djspooky.com |

«Los contenidos gratuitos estimulan la innovación»

The Future of Ideas, Lawrence Lessig

Reseña Curricular

Paul D. Miller es artista conceptual y multimedia, escritor, músico, filósofo y activista político-musical afincado en Nueva York.

A menudo la gente me pregunta lo que pienso acerca del concepto de *sampling* y siempre me ha parecido que estaría bien tener una frase corta para describir el proceso. Las frases tipo «propiedad colectiva», «sistemas de memoria» y «lógica de bases de datos» no llegan a impactar del todo en el mundo de las conferencias, así que podéis ver este ensayo como un *soundbite* dirigido a los que se encuentran en estado de perplejidad sónica. Este es un ensayo sobre la memoria pensada como una enorme casa de muñecas, donde cualquier sonido podría ser tú mismo. Pulsa «play» y este ensayo dice «allá vamos».

En el interior del exterior

Piensa. Busca un momento en la densidad cotidiana de lo que ocurre a tu alrededor, y encuentra los espacios vacíos en el flujo. Aléjate de ese pensamiento e imagina que este ejercicio es un tipo de mini-meditación sobre la vida mediada. Pausa, repite. El espacio entre las cosas siempre tiene su propio compás. Aparece una palabra que define la situación. Tu mente la capta, y la ubica en el contexto. Otro pensamiento, otra situación - el mismo proceso se repite una y otra vez. Es un proceso interno que no necesita salir de los cómodos espacios de tu mente: un poema de ti mismo escrito en una ensoñación sináptica, una sopa química llena de pulsaciones eléctricas, que forma un bucle y trae mucho equipaje. En su esencia el proceso es un tipo de máquina abstracta que permite buscar los códigos adecuados en el lugar adecuado. La información que existe en tu mente busca estructuras que le den contexto. La palabra en la que has pensado sólo es un marcador para un sistema más grande. Es un mapa neural que se desdobra en sintaxis, vinculado directamente a los procesos electroquímicos que definen no sólo lo que puedes pensar, sino también cómo puedes pensar.

En el interior, utilizamos nuestras mentes para hacer tantas cosas diferentes que solamente podemos imaginar el grado de com-

plejidad del proceso del pensamiento. En el exterior, la situación es otra. Cada acción humana, cada expresión humana, ha de ser traducida en algún tipo de información para que otros lo puedan entender: Hay quien lo llama la interfaz «mente/cerebro», y otros, siguiendo a Descartes, lo llaman un tipo de espejismo perceptual (y perpetuo). En estos tiempos que corren, nuestro concepto básico de la manera en la que creamos contenidos en nuestras mentes está tan condicionado por los medios que nuestra cultura se encuentra en una posición única en la historia humana: hoy, este compás de palabras interior, esta conversación por dentro, se expresa de una manera que permite que se modifique al entrar el mundo «real». Cuando la grabamos, adaptamos, remezclamos y subimos a la red, la expresión se transforma en una unidad de flujo con valor fijo, y la moneda remezclada que se intercambia por las continuamente cambiantes corrientes de información que se desplazan por las redes que utilizamos para hablar entre nosotros. No fue en vano que Marx afirmara, hace tanto tiempo, que «todo lo sólido se desvanece en el aire» - tal vez preveía la economía de las ideas que impulsa los sistemas de redes en los que vivimos y respiramos hoy en día. En otros tiempos, la invocación de una deidad, las oraciones, las mantras, todas eran formas comunes, compartidas a través de afinidades culturales y afirmadas por las personas que hablaban el código - el idioma de las personas que compartían la historia.

En la actualidad, se han escrito, filmado, grabado, subido, secuenciado, cortado y troceado sistemas mediático-filosóficos enteros sobre la discontinuidad entre los mundos perceptuales interiores y los exteriores. Y en nuestro contexto, el lugar intersticial en el que los pensamientos pueden ser medios de comunicación (tanto si los conoces como si no), los tipos de pensamiento no son siempre importantes. Son las estructuras de las percepciones y los textos y las memorias que condicionan tus procesos de pensamiento las que en un futuro resonarán, y configurarán la manera en que textos que te son familiares surjan ante ti cuando piensas. Vivimos en una época en la cual el citar y el *sampling* funcionan a un nivel tan profundo que la arqueología de lo que llamamos el conocimiento flota en un territorio confuso entre lo real y lo irreal. Piensa en *Matrix* como una parábola de la cueva de Platón, una parte de la *República* que escribió hace miles de años, que sigue resonando con la idea de que vivimos en un mundo irreal.

El fetiche del *soundbite*

Otra permutación. En su ensayo de 1938 *On the Fetish-Character in Music*, el teórico Theodor Adorno se quejaba de que la música clásica en Europa se estaba transformando en una experiencia

cada vez mas pregrabada. Un par de años antes ya había escrito un ensayo llamado *The Opera and The Long Playing Record*, y el ensayo sobre la naturaleza fetichista de la música era una continuación del primero. Las personas escuchaban música sin apenas tener tiempo para recordarla, porque el gran volumen de grabaciones y el poco tiempo disponible para absorberlas presentaban al oyente proto-modernista con una mentalidad del *soundbite* (que nosotros en la época de la red conocemos demasiado bien). Adorno escribió que «los oyentes nuevos son como mecánicos muy especializados pero a la misma vez incapaces de aplicar sus habilidades en lugares imprevistos fuera de sus oficios. Pero esta carencia de especialización sólo parece ayudarles fuera del sistema».¹

Cuando Tim Berners Lee escribió una parte del código fuente original para la *World Wide Web*, ésta era entonces poco más que un club de académicos, pero tenía algo de ese mismo tipo de abreviación que describía Adorno. Suelo pensar que el *sampling* y el subir archivos son lo mismo, sólo que en un formato diferente. Parfraseando a John Cage, el sonido sólo es información en otro formato. Piensa en la cultura DJ como un tipo de impulso archivista aplicado a un contexto tipo cazador-recolector (la caza furtiva de textos se convierte en algo sin remuneración, no-logo, marca X.; una vez más es eso de la interfaz), pero esta vez la interfaz mente/cerebro se transforma en un sistema emergente de economías de la expresión a gran escala.

El bucle de la percepción

Mientras la *World Wide Web* sigue creciendo, para los usuarios es cada vez más difícil obtener información de forma eficiente. Esto no tiene nada que ver con el volumen de información que existe en el mundo, ni siquiera con quien tiene acceso a ella - es una especie de función de buscador que sufre una crisis de sentido. La metáfora sigue funcionando: el poema invoca la siguiente línea, la palabra conduce al pensamiento, y de nuevo a la palabra. Repite. La situación: lo interior se transforma en lo exterior que se transforma en involución. El bucle de la percepción es una eterna sala de espejos mentales. Puedes pensar en el *sampling* como un cuento que te cuentas a ti mismo - un cuento que en el mundo existe de la manera que lo oyes, y el teatro de sonidos que invocas con esos fragmentos es una historia creada a través de muchas otras. Piensa en ello como la actividad de la memoria al moverse de palabra en palabra, como si se tratara de una remezcla: lo complejo se transforma en *multicomplejo* que se transforma en *omnicomplejo*.

¹ Theodor W. Adorno: *Essays on Music*, con notas y comentario de Richard Leppert, traducción de Susan H. Gillespie y otros. University of California Press, 2002.

La civilización de los buscadores

A medida que se incorporaban cada vez más personas a la red, empezó a tener un papel mas amplio, y para mi esta expansión es paralela a la coevolucion de los medios de comunicacion grabados. El espacio léxico se transformó en espacio cultural. Mientras la red se extendía, el papel de los buscadores se hizo cada vez más importante, porque usuarios necesitaban acceso rápido a la enorme cantidad de resultados variables que se producían. Los buscadores buscan lo que se les manda buscar, y finalmente presentan muchos resultados en conflicto: el *metadata* que separa los contenidos de sitios web y los convierte en *meta-tags* que son fáciles de encontrar y que llaman la atención de las miradas lejanas de los buscadores. Esencialmente, el proceso es como un enorme *Rolodex* con fichas azules, y con las cartas casi completamente escondidas.

Con el sonido es lo mismo. Estoy escribiendo un ensayo sobre el *sampling* y la memoria utilizando las metáforas de buscadores y la red porque yo creo que la red en algún sentido es la continuación de la manera en la que los DJs buscan información: la red es un mundo *shareware*, y la migración de valores culturales de una calle a la otra es de lo que realmente va este ensayo.

Piensa en las calles de una ciudad como rutas para moverse en un paisaje que consiste de carreteras y elementos articulados. Estas carreteras sirven transportar personas, productos, etc. por un paisaje urbano muy poblado y que se mantiene de forma consensual. Es como lo que escribió Howard Kunstler en su libro *The City in Mind* (Free Press, 2002): estas calles, como las ciudades sobre las que le encanta escribir, son «tan amplias como la civilización misma». Si piensas en la función de los buscadores en la cultura de la red como un nuevo tipo de vía pública, su función se multiplica por un millón. La información y los productos están ahí fuera, pero tú no te mueves; la civilización viene a ti.

Hoy en día, cuando navegamos y buscamos, invocamos una serie de operaciones al azar: utilizamos interfaces, iconos y texto como un conjunto flexible de lenguas y herramientas. Nuestra web semántica es una remezcla de toda la información disponible -elementos de visualización, *metadata*, servicios, imágenes y especialmente contenidos- que se puede acceder inmediatamente. El resultado es un depósito inmenso - un archivo de casi todo lo que se ha grabado o registrado jamás.

Piensa en las redes semánticas que permiten que exista la *info* cultura contemporánea, y en la discontinuidad entre la manera en la que hablamos y la manera en la que las máquinas que procesan esa cultura se comunican entre ellas, gracias a nuestros

esfuerzos por hacer que cualquier cosa y todas las cosas sean representadas y disponibles para todas las personas y en todos los lugares. Esta fiebre de archivo es lo que hace que funcione el *info mundo*, y como artista sólo vales lo mismo que tu archivo - es así de minimalista, así de fácil. Y eso es también lo que lo hace profundamente complejo.

Piensa entonces en los buscadores como exploradores o exploradoras para la web semántica; una topología que también incluye (entre otras cosas) los agentes de *software* capaces de negociar y recoger información, los idiomas *markup* que pueden marcar muchos otros tipos de información en un documento, y los sistemas de conocimiento que permiten a las máquinas leer páginas web para juzgar su fiabilidad. Pero va aún más allá: la guía verdaderamente interdisciplinaria de la web semántica combina elementos de inteligencia artificial, idiomas *markup*, procesamiento natural de idiomas, obtención de información, representación de información, agentes inteligentes y bases de datos. Si lo miras todo junto, se parece a un buen DJ, alguien que tiene muchos discos y archivos y conoce el lugar exacto para filtrar la mezcla. No es por nada que lo llaman «filtración colaborativa» *online*.

Software swing

Una y otra vez, una de las cosas que la gente siempre me pregunta cuando viajo es: «¿Que software utilizas?».

Las redes de ordenadores que utilizamos hoy fueron construidas sobre protocolos basados básicamente en texto. Paradójicamente, este medio lingüístico del *software* no solamente es casi imposible de descifrar para un no especialista, sino que también ha creado transformaciones materiales radicales utilizando estos medios lingüísticos (por ejemplo, ordenadores y redes como fuerzas de la globalización). En las palabras que Henri Lefebvre pronunció hace tanto tiempo en su ensayo clásico del 1974, *The Production of Space*: «No es necesario demostrar la capacidad de invención del cuerpo, porque el cuerpo en sí la demuestra, y la despliega en el espacio. En toda su multiplicidad, los ritmos se *interpenetran*. En el cuerpo y alrededor de él, como en la superficie de un cuerpo de agua, los ritmos continuamente se cruzan y recruzan sin pausa, sobreponiéndose unos sobre los otros, siempre atados al espacio».²

La web semántica es un cuerpo escultural e inmaterial que sólo existe en el espacio virtual que se halla entre ti mismo y la información que percibes. Todo se transforma continuamente, y esperar que algo se quede igual significa quedarse atrapado en otro tiempo, otro lugar en el cual las cosas se mantenían inmóviles y no cambiaban tanto. Pero si este ensayo ha hecho algo, espero

que haya sido movernos a pensar de la misma manera en la que se mueven los objetos: hacernos recordar que somos animales de sangre caliente, y que la información fría que generamos es un producto de nuestros deseos, y manifiesta algunos aspectos profundos de nuestra existencia.

² Henri Lefebvre: *The Production of Space*. Traducción de Donald Nicholson Smith, Blackwell Publishing, 1974.

Y todo esto ¿para qué? Para recordarnos que, al igual que Duke Ellington y muchos otros músicos dijeron hace mucho tiempo, *it don't mean a thing if it ain't got that swing*. Mientras la era de la información toma velocidad, nos iría bien acordarnos de las historias cautelarias llenas de sombras; acordarnos y remezclar la historia de ese billonario aburrido viviendo en un mundo de sueños en la novela *Cosmopolis* de Don DeLillo, quien dijo:

«Era pensamiento superficial el insistir que los números y las figuras son una fría compresión de energías humanas indomables, todo tipo de deseos y sudores nocturnos reducidos a las unidades lúcidas de los mercados financieros. En realidad, los datos en sí eran conmovedores y brillantes, un aspecto dinámico del proceso de vida. Esta era la elocuencia de los alfabetos y sistemas numéricos que cobran vida en forma electrónica, en la naturaleza cero-uno del mundo, el imperativo digital que definía cada suspiro de los millones de seres vivos en el planeta. Esto era el sube y baja de la biosfera. Nuestros cuerpos y océanos estaban aquí, conocibles y enteros».³

¡A samplear!

Paul D. Miller es un artista conceptual, escritor y músico que trabaja en Nueva York. Sus textos han sido publicados en *The Village Voice*, *Artforum*, *Raygun*, y muchas otras publicaciones. Es coeditor de la revista multicultural *A Gathering of the Tribes*, y acaba de empezar la revista sobre nuevos medios www.21cmagazine.com. Quizás la faceta más conocida de Miller es su trabajo firmado con el nombre de su «personaje construido», DJ Spooky *that Subliminal Kid*. Entre sus trabajos auditivos recientes se encuentran los CDs *Optometry* y *Modern Mantra* y *Not in Our Name*, una colaboración *remix* con Saul Williams y Coldcut. Su proyecto artístico más reciente es *Errata Erratum*, creado para el *Museum of Contemporary Art the Los Angeles*. Es una remezcla de los trabajos de Marcel Duchamp errata musical y escultura musical, basada en la red.

³ Don DeLillo: *Cosmopolis: A novel*. Scribner, 2003.



Rebirth of nation en zemos98.7. Sevilla, marzo 2005.



Imagen obtenida a partir del sobre Photolatente nº 3132 (1/2000)

Conocimiento colectivo, memoria de lo común

M. Cañada

A. Orihuela | antonioorihuela@terra.es |

Debería ser obvio que la inteligencia es, ante todo, un producto social, unión no sólo de ideas sino, sobre todo, de personas.

Que el lenguaje, todas las formas de lenguaje y de signos culturales no puedan desplegarse más que en un horizonte social, o colectivo, es algo que no requiere largas demostraciones. Nadie sabe todo, todos saben algo, todo conocimiento reside en la humanidad. No hay una provisión trascendente de conocimiento y el conocimiento es simplemente la suma de lo que sabemos.

Sin embargo, también toda la Historia, y decimos bien, toda la historia como relato de los dominantes sobre los dominados, es también el testimonio de la organización intencionada de la ignorancia a través de los procesos de exclusión y apropiación de parcelas completas del conocimiento antes compartido.

Desgraciadamente, también los sistemas sociales se pueden perpetuar sobre el desperdicio terrible de experiencia, destreza y riqueza humanas. En estas coyunturas es imposible pensar en el desarrollo de la inteligencia colectiva¹.

En la actualidad, los saberes sociales que se desarrollaban bajo la forma del compartir el trabajo y los conocimientos de forma cooperativa (es decir de forma comunitaria, voluntaria y abierta, con objeto de satisfacer necesidades y aspiraciones sociales, económicas y culturales comunes), se han visto potenciados gracias a las posibilidades de interconexión entre individuos y colectivos generadas en un nuevo espacio, el virtual, por el cual fluyen trabajo y mercancías inmateriales con mayor facilidad y alcance; trabajo y materiales inmateriales capaces de provocar lo inesperado, lo que aún no se sabe... El problema es que, según la lógica del Capital, también es hora de aplicar sobre ellos su ley del valor, y que comiencen a producir dividendos.

Así es, el capitalismo informacional se dirige tanto hacia una cierta forma de comunismo como a estimular el desarrollo de los instrumentos legales que lo hagan imposible, haciendo de los

Reseña Curricular

Antonio Orihuela es poeta y profesor.

¹ Más inquietante resulta el hecho de que, recientemente, el "general intellect" sea reivindicado como "el capital intelectual de la empresa" que el conjunto de sus trabajadores le deben. No deja de ser curioso que desde el reino de la competitividad y la competencia feroz, donde la tendencia general es justamente la contraria, se pretenda favorecer estas dinámicas, eso sí, en beneficio de la empresa.

servicios e informaciones bienes esenciales sujetos a las leyes del mercado y la propiedad privada (*copyrights*, licencias, patentes, cánones, etc.) y en última instancia, medidas penales y represivas que se encargan de asegurarla.

En este sentido, a la vez que se alienta estas redes de cooperación social, el capitalismo informacional también se plantea cómo hacer posible la propiedad de una mercancía intangible o en otras palabras, cómo se puede hacer pagar por ejecuciones musicales que pueden circular libremente en internet, o cómo se puede poner a producir valor a las redes de cooperación social que funcionan con conexiones tremendamente complejas y no mensurables en unidades-tiempo de trabajo simple.

Está claro que el capitalismo ve en la llamada *General Intellect* (o saberes abstractos generales) lo que en realidad es, acumulación de capital fijo, generado en procesos de cooperación y generación creativa de socialidad, susceptible de ser puesto a trabajar en una matriz nueva, la de programas y productos objetivados subordinados al rendimiento, la acumulación de riqueza privada y la generación de plusvalor. Apropiándose de ella, el capitalismo cierra el viejo círculo ideal de la explotación que pasa a ser un problema político, burocrático, administrativo, monetario, mientras su ley del valor se disuelve porque el tiempo de vida se ha convertido totalmente en tiempo de producción (Negri, Guattari).

El control y apropiación de la inteligencia colectiva por parte del Capital implica una nueva batalla sobre los derechos de propiedad del conocimiento o, lo que es lo mismo, sobre los lugares por donde cortar los «saberes sociales acumulados» por los que no pagamos ningún derecho, del flujo de la producción de conocimiento que definen los segmentos de trabajo cognitivo controlados por el Capital. En palabras de Negri «la explotación de lo común se ha convertido en el *locus* de la plusvalía». Allí muestra su naturaleza parasitaria. Vive de la cooperación y la creatividad social mientras que, en paralelo, se blindo con leyes de propiedad intelectual, con apropiación de patentes, con SGAEs de todo pelaje y condición.

Se trata, en suma, de privatizar lo abundante y hacerlo escaso, de hacer pagar al ciudadano por lo que ya usa. Con esto ni se protege la creación ni mucho menos la Cultura sino que se consigue la apropiación capitalista de los saberes, se dirige el consumo, se instrumentaliza la naturaleza cooperativa de la producción cultural y se prepara a una legión de singularidades artísticas avocadas a la más absoluta precarización laboral.

Con todo ello, se cierra el círculo más perverso de la ideología capitalista, el que afirma que el capitalismo es la forma «natural» de vida. Ante él, tenemos que reafirmar que la creación colectiva no es la expresión más depurada de rendir beneficios al Capital sino la manifestación de la resistencia más básica a él. La redistribución de saberes sobre la premisa de la libre circulación y accesibilidad contiene el viejo paradigma de entender la producción y redistribución como una necesidad social y no como un negocio más.

Las posibilidades para apropiarnos de la inteligencia acumulada de la humanidad, de su riqueza abstracta y de la creatividad colectiva es a nosotros a quienes nos toca potenciarlas y favorecerlas. Nuestra capacidad de cooperación es el arma más impecable contra el capitalismo. Por encima de los efectos tangibles que produce, la cooperación supone la puesta en valor de unos principios no sólo ajenos y antagónicos al sistema capitalista, sino que preexisten a él como autoresponsabilidad, voluntariedad participativa, solidaridad, responsabilidad social y compromiso hacia los demás.

La cooperación en la producción, desarrollo, difusión y disfrute del conocimiento colectivo, de la riqueza abstracta de los saberes sociales es, por todo ello, la base del desarrollo sostenible de la comunidad donde funciona; la construyen y reconstruyen continuamente, también como el germen de un proyecto, siempre diferido, de liberación. Nuestro deber es que despliegue su libre juego y su potencia en nuevos sujetos colectivos y nuevas representaciones revolucionarias.

Frente a nosotros, el poder afirma una y otra vez el mercado como escenario totalitario por donde discurre la vida social pero algo falla, la crítica social desborda las líneas de contención del espectáculo programado, de la Realidad siempre construida en diferido. Los movimientos antagónicos se multiplican y hacen cada vez más imprevisibles los intentos de resistencia y lucha. Las posibilidades de producir acontecimientos no controlados crecen por contagio. Una y otra vez son los viejos destellos de comunismo lo que aparece, astillas de un mundo por venir, que se quiere construir desde lugares y con materiales radicalmente distintos. Un día preelectoral aparece frente a la sede del partido que gobierna y otro día autoorganizándose en una red de préstamos a través de internet, o en un centro social ocupado. Destellos de comunismo, aún escasos, esporádicos, pero nos hablan de la revolución por venir.

La revolución como «ceremonia de reapropiación del mundo»

(Lyotard) puede, efectivamente, «venir de sitios y tiempos imprevistos» (Ripalda). O quizás a lo mejor sólo puede venir de sitios y tiempos imprevistos.

Inmanencia comunista y acontecimiento prometen juntarse. Como lo hicieron en otras muchas ocasiones a lo largo de la Historia, antes y después de Marx. El protagonista intempestivo de esa combinación está incubándose en la globalización capitalista como lo hiciera el movimiento obrero en tiempos de Marx.

Aún no tiene nombre. Algunas tentativas hablan de multitud, otras de precariado, pero su aspecto nos es familiar. Sí, tiene razón Derrida, es el viejo *metequé*, el eterno exiliado. Viene cantando una canción anarquista que habla de aventuras y de exilio: «Nuestra patria, el mundo entero / nuestra familia, la humanidad / nuestra ley, la libertad».

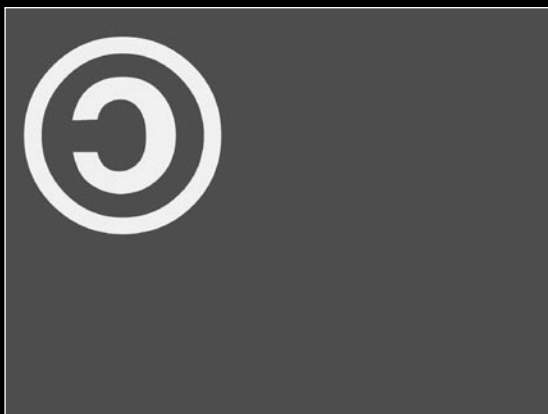


Imagen de *Creative Commons Comunista*, una serie de ilustraciones de Paulino Michelazzo que «responden al absurdo de Bill Gates de calificar a las Creative Commons de comunista».
[http://fotos.michelazzo.com.br/cc_comunista]

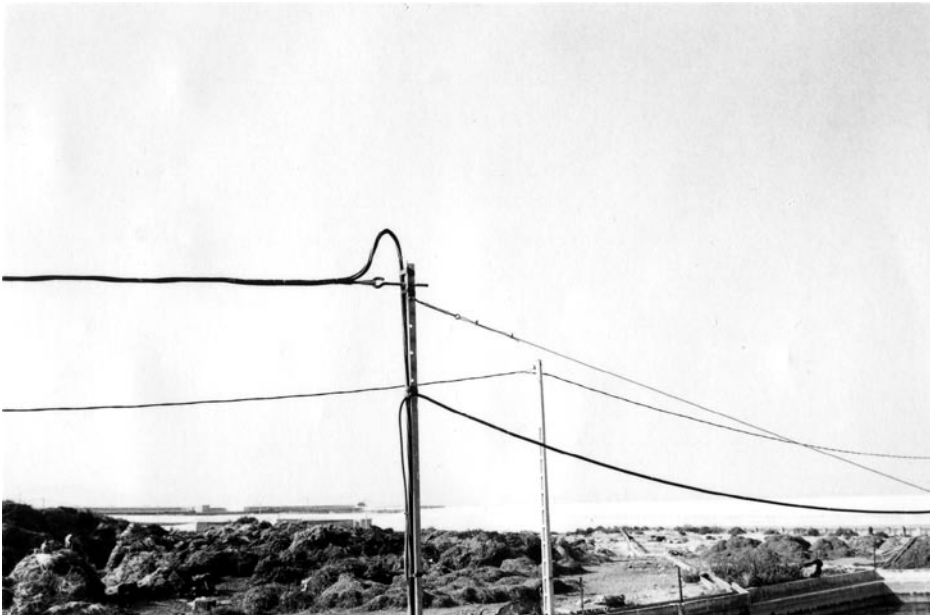


Imagen obtenida a partir del sobre Photolatente n° 4087 (1/2000)

Comerciar con ideas. Algunas notas sobre la privatización de la Inteligencia Colectiva

Daniel Villar Onrubia | dvo@zemos98.org |

El hecho de que la información y el conocimiento sean las categorías más extendidas a la hora de definir la especificidad del momento en que vivimos está relacionado directamente con una revolución tecnológica que abarca todos los ámbitos de la vida y que se desarrolla con un ritmo vertiginoso.

De esta revolución tecnológica se deriva «una nueva forma de organización social en la que la generación, el procesamiento y la transmisión de la información se convierten en las fuentes fundamentales de la productividad y el poder»¹.

La auténtica piedra angular sobre la que se articula la sociedad-red es el conocimiento, las ideas y la capacidad de circulación de las mismas, que es posible gracias a esta tecnología.

Pierre Lévy apunta que desde la revolución neolítica hasta la industrial, el principal medio de producción había sido la tierra, y que a partir de la revolución industrial estos medios de producción pasaron a materializarse en la maquinaria y las infraestructuras técnicas.

Pero «desde hace algunas decenas de años, y probablemente cada vez más en el futuro, los principales medios de producción serán las ideas»². Por tanto, en esta nueva etapa de la humanidad parece pertinente identificar los medios de producción con «un conjunto de signos, de disposiciones y de competencias, resultado del trabajo y de la formación»³, más que con una serie de herramientas y equipamientos tales como los dispositivos informáticos y las redes físicas. Se trata de todo el conocimiento de la humanidad, que está más que nunca al alcance de todos.

La importancia que «lo inmaterial» cobra en las actuales estructuras de producción «tiende por su extensión cuantitativa y cualitativa a poner de nuevo en tela de juicio al conjunto de las categorías de la economía capitalista y en particular a las nociones de

Reseña Curricular

Daniel Villar es licenciado en comunicación audiovisual, investigador en proceso de la comunicación y especialista en educación a través de internet. Miembro del equipo de coordinación del colectivo zemos98.

¹ Mari Saez, Víctor. *Globalización, Nuevas Tecnologías y Comunicación*. (2002). Madrid. Ediciones de la Torre. p.10

² Lévy, Pierre: *El anillo de oro Inteligencia colectiva y propiedad intelectual*. (2001). En Revista *Multitudes* nº 5.

³ Blondeau, Olivier. *Génesis y subversión del capitalismo informacional*. En VV.AA.: *Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual y creación colectiva*. Ed. Traficantes de Sueños. Madrid. 2004. p. 35. Versión digital disponible en <http://traficantes.net/editorial/capitalismocognitivo.htm>

productividad y propiedad»⁴.

⁴ Blondeau, Olivier. Op.cit. p. 32

En la medida en que los medios de producción propios de la economía del conocimiento son las propias ideas del ser humano, podemos inscribirlos en lo que se conoce como «inteligencia colectiva», una acumulación de saberes que se ha depositado en el sustrato histórico de una sociedad.

Según nos explica Michael Hardt, «Marx utiliza el término *General Intellect* para referirse al saber social general o a la Inteligencia Colectiva de una sociedad en un determinado momento histórico»⁵. El capital fijo es capaz de incorporar este *General Intellect* en la producción, de la misma manera en que emplea la «potencia colectiva de los cuerpos» en la consecución de determinados objetivos, como por ejemplo mover las enormes piedras usadas en la construcción de las pirámides.

⁵ Negri, Toni y Hardt, Michael. *Sobre el Movimiento Operario Italiano*. En NÓMADAS | Monográficos MA.2 Toni Negri. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas

Podemos decir, por tanto, que fuerzas y medios de producción se imbrican, haciendo difícil su separación, lo que a su vez modifica las relaciones de producción. Y esto se debe fundamentalmente a una de las propiedades más significativas de la información, que se resume en las tantas veces citadas palabras de Bernard Shaw:

«If you have an apple and I have an apple and we exchange these apples then you and I will still each have one apple. But if you have an idea and I have an idea and we exchange these ideas, then each of us will have two ideas».⁶

⁶ «Si tú tienes una manzana y yo tengo una manzana, e intercambiamos manzanas, entonces tanto tú como yo seguimos teniendo una manzana. Pero si tú tienes una idea y yo tengo una idea, e intercambiamos ideas, entonces ambos tenemos dos ideas.»

A diferencia del capitalismo industrial, el capitalismo cognitivo no se caracteriza por la escasez de las materias primas y los medios de producción, ya que éstos no se destruyen -consumen- en el proceso.

Esto supone un cambio radical en lo que respecta a la propiedad de los medios de producción, ya que mientras que cuando hablamos de «tierra» o de herramientas físicas la propiedad se está aplicando a un recurso finito y fácilmente parcelable, «el mundo de las ideas es infinito»⁷. Y por tanto, el hecho de que las ideas puedan transmitirse sin que se pierdan y usarse sin que se destruyan lleva a pensar en un paso de una «economía de la escasez» a una «economía de la abundancia».

⁷ Lèvy, Pierre: *El anillo de oro Inteligencia colectiva y propiedad intelectual*. (2001). En Revista *Multitudes* nº 5. <http://www.sindominio.net/biblioweb/telematica/levy.pdf>

Esta revolución tecnológica no sólo plantea una desmaterialización de los medios de producción y la fuerza de trabajo, algo que, por otro lado no afectaría demasiado a la habitual estructura de funcionamiento del mercado, sino que además se manifiesta en mercancías inmateriales, cada vez menos dependientes de soportes físicos, que eran los que hasta ahora habían permitido comerciar con ellos como si de objetos se tratase. Y aquí es donde surgen los verdaderos problemas de continuidad para un sistema basado en la escasez, de tal forma que dicha escasez se pretende mantener de forma forzada mediante la regulación de las leyes.

En la actualidad nos encontramos con que el desarrollo de la tecnología digital ha llevado a la disolución de los soportes, si bien siguen existiendo de cierta manera estructuras físicas que funcionan como continentes -discos duros-, éstos no mantienen un vínculo unívoco con los contenidos. Y lo que es aún más interesante, esos contenidos tienden a confluír en un mismo espacio virtual -el ciberespacio- que nace de la interconexión de esos recipientes.

Por eso es ahora mucho más fácil garantizar el derecho de los ciudadanos a acceder a la cultura, al conocimiento.

Controlar la información

Las leyes de propiedad intelectual nacen en el siglo XVIII con el fin de regular los derechos que los escritores ejercían sobre sus obras. Pero esta regulación jurídica se aplicaba a los «soportes» sobre los que se materializaba el conocimiento, y no sobre las ideas en sí mismas.

Es decir, que el concepto de propiedad se aplicaba al soporte material -libro-, que es con el que en la práctica se comerciaba, en vez de al verdadero fruto del trabajo intelectual del escritor -la obra-. Utilizando la conocida metáfora que emplea John Perry Barlow, diríamos por tanto que las leyes de propiedad intelectual concernían entonces a las «botellas» -soportes-, y no al «vino» -ideas-, ya que «los derechos de la invención y de la autoría se vinculaban a actividades del mundo físico. No se pagaban las ideas sino la capacidad de volcarlas en la realidad. A efectos prácticos, el valor estaba en la transmisión y no en el pensamiento transmitido».⁸

⁸ Perry Barlow, John. *Vender vino sin botellas*. (1994). Publicado originalmente en la revista *Wired* con el título *The Economy of Ideas*. <http://metabolik.hacklabs.org/alephandria/txt/barlow.pdf>

Ante esta desvinculación que experimenta el trabajo inmaterial de los soportes físicos, en los que habitualmente se había objetivado en forma de mercancías susceptibles de ser vendidas o intercambiadas, el capitalismo reacciona endureciendo las leyes de propiedad intelectual, de tal modo que «hoy día el derecho incluye una larga lista de restricciones a la libertad de los demás: concede al autor los derechos exclusivos de copiar, de distribuir, de interpretar, etc.»⁹

Este endurecimiento de las leyes de propiedad intelectual supone una fuerte limitación al derecho de acceso a la cultura de los ciudadanos, y se ha manifestado en «una extensión de la duración de la protección de las obras, la creación de nuevos derechos de propiedad intelectual -como el derecho conocido como *sui generis*, que protege la actividad, no inventiva, de elaboración de bases de datos a partir de elementos preexistentes-, la limitación de las excepciones legales -como el uso justo de las obras protegidas (*fair use*) -, la puesta en duda de las ventajas adquiridas por los usuarios (caso de las bibliotecas públicas), o incluso la posibilidad de patentar los programas informáticos».¹⁰

De hecho, incluso se tratan de ocultar por parte de la administración los derechos que poseen los ciudadanos en este sentido, a través de campañas confusas que tienen por objetivo evitar la piratería, pero que hacen que muchos ciudadanos piensen que es ilegal hacer copias privadas de discos o películas, así como descargar música de internet para uso privado.

Todas estas medidas conducen a que el concepto de propiedad intelectual se esté desplazando desde las «botellas» al «vino», y a que ante la disolución de los soportes físicos -que permitían la objetivación y mercantilización del conocimiento de la misma forma que se hace con los bienes materiales-, la noción de propiedad pase a aplicarse sobre las propias «ideas» en sí.

En relación a esta apropiación de las ideas desde lo privado, Barlow nos indica que el hecho de que la tecnología actual permita la transmisión de información independientemente de los soportes físicos conduce a un intento de posesión de las ideas mismas, y no de su expresión, y «como también es posible crear herramientas útiles que nunca revisten forma física, nos hemos acostumbrado a patentar abstracciones, secuencias de acontecimientos virtuales y fórmulas matemáticas -los bienes menos 'reales' que quepa concebir».¹¹

⁹ Lessig, Lawrence. *Por una cultura libre. Cómo los grandes grupos de comunicación utilizan la tecnología y la ley para clausurar la cultura y controlar la creatividad*. Ed. Traficante de Sueños. Madrid. 2005. Traducción de Antonio Córdoba / Elástico.net. p. 105.

http://sindominio.net/biblioweb/pensamiento/por_una_cultura_libre.pdf

¹⁰ Quéau, Philippe. *¿A quién pertenecen los conocimientos? Le monde diplomatique*, Enero de 2000.

¹¹ Perry Barlow, John. Op.cit.

Tal situación lleva a extremos tan alarmantes como los que equivaldrían a pretender detentar la propiedad sobre el concepto «rueda», extremos que se concretan en las patentes de software o incluso determinadas propiedades del cuerpo humano.¹²

En este contexto, las corporaciones actúan como si las ideas surgiesen *ex nihilo*, al margen de esa inteligencia colectiva sobre la que se construye la mayor parte del conocimiento que se manifiesta en las innovaciones, los inventos y el resto de los resultados provenientes de procesos creativos que atañen a ámbitos que van desde lo artístico a lo científico.

Medidas como el incremento exponencial del tiempo que transcurre desde que una obra es creada hasta que pasa al dominio público, hacen que Philippe Quéau se plantee si la finalidad de esta protección de la propiedad intelectual responde realmente a la justificación de fomentar la creación, en un intento de asegurar que el trabajo inmaterial de los creadores sea remunerado y, por tanto, «proteger el interés general asegurando la difusión universal de los conocimientos y de las invenciones, a cambio de un monopolio de explotación consentido a los autores (por un período limitado)».¹³

Y la respuesta es tajante, parece más pertinente pensar que la extensión de los derechos de explotación hasta ochenta años después de muerte del autor no contribuye en absoluto al fomento de la creación, o a la búsqueda de nuevos talentos, sino más bien a que toda una serie de intermediarios puedan obtener pingües y duraderos beneficios de los autores que tienen en sus catálogos.

La facilidad que ofrecen las nuevas tecnologías para la distribución de «cultura» no supone una desventaja para los creadores, ya que su papel sigue siendo igualmente imprescindible; a los que hace innecesarios es a todos aquellos intermediarios que habían hecho negocio a partir de la distribución de esta cultura materializada en soporte físicos y a aquellos encargados de gestionar los derechos de los autores en relación a éstos

«Una cultura libre apoya y protege a creadores e innovadores. Esto lo hace directamente concediendo derechos de propiedad intelectual. Pero lo hace también indirectamente limitando el alcance de estos derechos, para garantizar que los creadores e innovadores que vengan más tarde sean tan libres como sea posible del control del pasado. Una cultura libre no es una cultura

¹² Recientemente Microsoft patentó el uso del cuerpo humano para transmitir datos. Para más información sobre el tema se puede consultar el artículo titulado El gigante Microsoft y la informatización del cuerpo, en El Mundo: <http://www.el-mundo.es/navegante/2004/07/07/portada/1089190219.html>

¹³ Queau, Philippe. Op.cit.

sin propiedad, del mismo modo que el libre mercado no es un mercado en el que todo es libre y gratuito. Lo opuesto a una cultura libre es una 'cultura del permiso'--una cultura en la cual los creadores logran crear solamente con el permiso de los poderosos, o de los creadores del pasado».¹⁴

¹³ Lessig, Lawrence. Op.cit.

El único sentido de que la sociedad proporcione al inventor/creador cierta protección es que sea a cambio de que su invención/creación acabe revertiendo en esa inteligencia colectiva de la que emana, mediante una incorporación al dominio público que permita su uso y apropiación por parte de la humanidad.

Los problemas de una feroz aplicación del concepto de propiedad al ámbito del pensamiento no tiene únicamente una relación directa con las restricciones sobre los usos de que los ciudadanos pueden hacer la cultura --obras fruto del trabajo inmaterial-, sino que existe otro factor más preocupante, si cabe.

Se trata de las facilidades que esta legislación está propiciando para que se produzca un expolio de lo público, del patrimonio de la humanidad, por parte de las entidades privadas. Y es que «las empresas transnacionales y las instituciones de los países ricos patentan todo lo que pueden, del genoma humano a las plantas subtropicales, perpetrando un verdadero atraco a mano armada sobre el bien común de la humanidad».¹⁵

¹⁵ Queau, Philippe. Op.cit.

Uno de los casos más impactantes, si no el que más, es el de la aplicación de patentes a los organismos vivos, genes y sustancias biológicas; tal vez porque afecta de forma bastante directa al aspecto más tangible del ser humano, el propio cuerpo, a través la alimentación y los medicamentos.

«Hasta noviembre de 2000, se habían otorgado patentes -o estaban en proceso- sobre más de 500.000 secuencias genéticas parciales o completas de organismos vivos. De ese total, había unas 9.000 pendientes u otorgadas sobre 161.195 secuencias completas o parciales de genes humanos. El incremento en esta categoría de genes es imponente, dado que la cifra era de 126.672 el mes anterior; por lo tanto, el aumento en un solo mes fue de 3.400 o 27 % (*Guardian*, 2000). Los genes restantes sobre los cuales se entregaron o se estaban por otorgar patentes eran de plantas, animales y otros organismos».¹⁶

¹⁶ Khor, Martin. *El saqueo del conocimiento*. Ed. Icaria -- Intermón Oxfam. 2003. p.23

Ante esto, resulta «urgente revitalizar, reforzar y proteger la no-

ción de 'dominio público' contra la voracidad de los intereses particulares en un momento en el que los operadores privados buscan extender su dominio de apropiación de la información». ¹⁷

¹⁷ Queau, Philippe. Op.cit.

Por otro lado, para garantizar ese acceso de la ciudadanía a la cultura hemos de asegurarnos de que existe una legislación que permite cierta flexibilidad, y que da la posibilidad a los autores de permitir que sus obras puedan ser copiadas –sin necesidad de que intermediarios gestionen un canon por compensación–, manipuladas y difundidas por los ciudadanos libremente, siempre y cuando no sea con fines lucrativos –a no ser que tampoco preocupe esto al autor–.

Pero también es necesario repensar el sistema de retribución a los autores que se adapte al nuevo contexto.

Lo más interesante para incentivar la creación será superar los intermediarios en la medida de lo posible para que el autor sea directamente quien obtenga beneficios. Son muchos los nuevos modelos, pero todo parece indicar que lo más inteligente será no focalizar la remuneración al trabajo de los autores en la venta de productos materiales, aunque ésta también es una opción que se puede hacer compatible con el resto fácilmente. El pago a los artistas para que desarrollen proyectos por encargo, las interpretaciones en directo o la divulgación de los procesos creativos en contextos formativos son algunas de estas formas alternativas.

Para finalizar, nos gustaría apuntar la posibilidad de una renta básica como punto de partida para garantizar la sostenibilidad de los trabajadores inmateriales.

OTRAS FUENTES CONSULTADAS

ALEPHANDRÍA: Archivo Copyleft Hacktivista v.1.0.
http://metabolik.hacklabs.org/alephandria/alephandria_es.html

Biblioteca de Cultura Libre COPYFIGHT
<http://www.elastico.net/copyfight/listing.php>



Papeles Photolatente secándose tras haber sido revelados

Imágenes Photolattente

Las imágenes que aparecen al comienzo de cada uno de los textos son fotografías obtenidas a partir de sobres del proyecto Photolattente, proyecto que Óscar Molina presentó en la sexta edición de zemos98.

«Photolattente es un proyecto artístico del artista y fotógrafo Oscar Molina. Muy íntimamente relacionado con la fotografía, el proyecto se articula en torno al momento del proceso fotográfico singular que se conoce como imagen en estado latente. El proyecto involucra a cientos de participantes en todo el mundo y se va desarrollando sin límite de tiempo ni de cantidad de fotografías o participantes. Desemboca en la edición y distribución al público de miles de sobres originales Photolattente, cada uno de los cuales contiene una imagen en estado latente única, inédita y diferente, hecha por un participante anónimo en algún lugar del mundo. el editor de los sobres puede ser una galería, un museo, una institución, una editorial, una revista,... o cualquier persona interesada. El proyecto podría encuadrarse dentro del arte conceptual contemporáneo y plantea muchas preguntas sobre temas como el autor y la autoría, el papel del espectador, la socialización del arte, el papel de las instituciones y museos, la edición y el mercado del arte...»

www.photolattente.com

Los miembros del colectivo zemos98 adquirimos una serie de sobres de la primera edición del proyecto, llevada a cabo por la revista Photovisión en 2002, y ahora hemos revelado los papeles impresionados que contenían dichos sobres.

TEXTS
(ENGLISH VERSION)

Video and collective creation: chance and necessity

Laura Baigorri | interzona@interzona.org |

In the mid-sixties, video appeared as tool for creation and communication in a socio-cultural context that led artists to generate their works in a participative way. There was a wide range of possibilities, from anonymous audience participation to collective creation, passing through the interaction between the audience and the work, and the co-operation between artists and engineers or technicians. The communications current and the merely artistic side of video where both influenced by the ideology - or perhaps the idealism - of a time (60s/70s) that encouraged co-operation, altruism and rebellion in the face of established values, whether in the field of art or the social and political spheres.

Counterinformation, or the need for collective creation

In the most counter-information and counter-cultural sides of video, video makers created their works within alternative groups, nearly always attributing them as collective products.

With the 70s came the *Guerrilla Television* movement, made up of different radical groups who focused their interests on the confrontation with TV through an impassioned conception of television as an instrument destined to revolutionise the world. *Raindance*, *Ant Farm*, *Telethon*, *Video Freex* and *TVTV* in the US; *Videoheads* in Amsterdam; *Telewissen* in Germany; *TVX* in England and *Video-Nou*¹ in Spain (Barcelona). The term «guerrilla television» comes from the title of a book that would give the movement

its name and a manifesto, and it is significant that *Guerrilla Television* was published in 1971 by a collective, *Raindance Corporation*². This was the same group that published, between 1970 and 1974, *Radical Software*³, the magazine that most and best contributed to encouraging the «subversive» use of the medium.

The magazine included instructions, technical advice about video and other information, mixed with enthusiastic manifestos and zany articles that followed the model of the «underground» publications of the time. In the 1970 summer edition of *Radical Software*, for example, you could read: «Television is not merely a better way to transmit the other culture, but an element in the foundation of a new one (...) to encourage dissemination of the information in *Radical Software* we have created our own symbol of an X within a circle. This is a Xerox mark, the antithesis of copyright, which means: DO COPY»⁴.

As well as promoting the values of collective creation and free and accessible information for all, among the different *Guerrilla Television* collectives there prevailed a strong desire to be useful - to be at the service of others, and to be everywhere - which is reflected in the slogans «Make your own television» from the German group *Telewissen*, «You are information» from *Raindance* and the *People's Television* from the English *TVX*. The idea was to put the focus on the audience, an effort that paralleled what had already begun to happen in the art world when artists decided to share authorship of their works with the public.

The first television broadcasts organised by artists, on public or local TV channels, tried to develop initiatives in which the audience/participants had the chance to communicate over distances «thanks to» television, offering a bi-directional and decentralised communication. In the program *The Medium is the Medium*, broadcast in 1969 by channel WGBH in Boston and organised by Fred Barzyck, the pioneer of action art, Allan Kaprow, began a series of alternative interventions in the channel's programming with his work *Hello!*, a kind of television «happening» that showed the medium's two-way communication potential. In this work, TV audiences could communicate amongst themselves through a closed circuit that linked the WGBH with another four points within the city: MIT, a hospital, a library and an airport.

The counter-TV performance *Media Burn* by California group *Ant farm*, who were a good example of collective creation, was at the crossroads between art and activism. This event was staged as a typical American variety show, where artists perform various feats that risk their physical integrity. It closed with a Cadillac - significantly called the *Dream Car* - crashing against a wall of television sets in flames. But this action, which took place on the mythical date of the 4th of July, 1975, was only possible with the active participation of the audience: it began with 500 friends of the artists entering the site (a parking lot), playing the role of *spectators* to «act like an audience».

In this time of technological euphoria, which was based on the belief that *access equals power*, the emphasis was not on the authorship of the work, but on the newly minted possibility of «equal to equal» communication on the huge mass media circuit. From then until now, alternative video with an activist bent followed this tendency towards anonymous and collective creation, even to the extent that it would sometimes seek shel-

ter in anonymity more *from necessity* than desire.

Videoart: co-operation, participation and interaction

In the realm of art, meanwhile, neo-avant-garde movements were producing a series of artistic manifestos that focused on discrediting the idea of work in art, the use of chance and play, a process-based idea of art work (happenings and performances) and, of course, an attempt to make the author - and the myth of the author - disappear.

Video works that were based on these premises also tended to relativise the importance of the author, although it would soon become obvious that the author could not completely *disappear*. In this way, before collective creation, artists encouraged audience participation and interaction with their work. Artists who used closed circuits in video-performances and video-installations - Dan Graham, Bill Viola, Vito Acconci, Bruce Nauman, Ira Schneider, Frank Gillette,...- tried to encourage audience participation with a simple and conclusive premise: «without an audience there is no work of art»⁵

When visitors are recorded in a closed circuit, the artist was taking the viewer himself as the subject of the work, making him confront new experiences and proposing different options (journey, performance, position, vision), so that it is his own image and actions that sustain the piece. The viewer actively participates in the process, becoming an integral part of a work that he himself can change and transform. To a certain extent, audience participation in these rituals that are pre-established by the artist involve a kind of shared responsibility in the process of creating a work. On one hand, a viewer's role as observer is replaced by that of actor; on the other, it draws attention to the process-based nature of a work that only exists while the audience

is participating: when the viewer leaves the room, the work stops existing.

Collaboration between artists and technicians

During this period, the relationship between art and technology raised the development of human abilities in two problematic areas: the co-operation between artists and technicians, and industrial production in art. Under these determining factors, when artists decided to generate works based on technological experimentation, they became aware of the need for interdisciplinary exchange and collaboration between specialists from both fields.

One of the best examples of this kind of symbiosis began in 1967, when the artist Robert Rauschenberg and the engineer Billy Klüver created *E.A.T. (Experiments in Art and Technology)* in New York. This group encouraged personal contact between artists and engineers, and introduced both in industrial organisations; the idea was to allow artists to use factories in the same way that they used their own workshops. EAT gave this role the meaningful name «matching».

There were also spontaneous and personal encounters between people experimenting in the areas of art and technology, which would turn out to be highly fruitful. Engineers and technicians played a big part in the success of the creative processes, as they invented the tools that made the «new images» possible; the works, however, were almost always attributed only to the artists.

The idea of «matching» never managed to become truly operative in the world of art. And although in specialised circuits the name of Nam June Paik is inextricably linked with that of Japanese engineer Shuya Abe, as the name of the Vasulkas is linked to engineers such as Steve Rutt, Bill Etra, George Brown

and Eric Siegal, the artistic splendour of the artists has always prevailed in the minds of the majority.

Once again, the emphasis was not on collective creation, but on the idea of **co-operation** between technicians and artists, who are considered as the «true authors» of the works.

As this field continues to develop, the new inventions and tools available to artists, together with their increasing technical skills (due to inescapable personal experimentation), will create self-sufficient creators-artists, with the collaborative aspects of technicians relegated to the background.

Video and the art market: or the incompatibility of self-managed, multiple or undefined artists

The 60s and 70s recovered the revolutionary spirit of the vanguards of the beginning of the century, reactivating confrontation and systematic criticism of institutions and the art market; a criticism that came, above all, from the artists themselves.

This led to the creation of alternative production and dissemination circuits that, in tune with the ideology of the period, allow participation among different artists, and between artists and the public. In video-art, alternative galleries played an important legitimising role, but it was the independent centres, like the emblematic *The Kitchen*⁶ (New York), or *Vidéographe* (Montreal), that tried to place control of the artists in the hands of artists themselves.

The Kitchen was founded in 1971 by Steina and Woody Vasulka, Bill Etra and Dimitri Devyatkin as an electronic laboratory where artists could experiment together with the possibilities of image and sound, and freely show their works⁷. In that same year, Robert

Forget founded *Vidéographe*, which opened its doors 24 hours a day, offering artists and activists free production, post-production, distribution and exhibition services⁸.

As they couldn't escape from the gradual advance of these new ideas, museums tried to integrate these new forms into their programs, boasting of an astonishing capacity to absorb, which it had clearly demonstrated with the avant-garde movements of the beginning of the century. Rather than betting on new options that changed traditional institutional habits, the art market moulded its own requirements to the exhibition and commercialisation of video, managing to make the most of even the initial obstacles. Like photography, video tapes were easier to distribute than a painting or sculpture: its small size and light weight allowed it to travel much more easily to festivals, museums, galleries and TV stations all over the world.

From the 80s, when video definitively penetrated the art market, the values and principles of the avant-garde movements would be definitively affected by market laws, with the idea of *no-authorship* suffering the biggest crisis.

There were two main reasons for this, both intrinsically interrelated: On one hand, the price of the works⁹, and on the other, the mythologizing of the author. For commercial art, it is essential to clearly determine the identity of the author, given that institutions and collectors base their success and profit on its mythologizing. Works made by collectives in which it's impossible to establish a charismatic, concrete and representative personality, revealed themselves to be completely incompatible with the art market.

The mythologizing of collective creation - chance or necessity?

Video-communication and video-art have followed different paths in relation to the creative process and authorship. While the determining elements of the first have practically «obliged» authors to associate themselves and remain anonymous, in the field of art there have been other factors - direct: the self-mythologizing of artists; and collateral: the omnipresent art market - that have resisted collective creation, so that it is only possible to talk in terms of co-operation (between authors), participation and interaction (between artists and the public).

The prevailing countercultural ideology in the 60s and 70s led to the (over)valuing of participative and community-based situations, and also magnified the idea of collective authoring, which in itself is merely circumstantial.

In the context of art, a video is not *better* because it is a product of collective creation. It's simply a characteristic that neither adds nor subtracts value from the piece - what is the added value of a work attributed to many compared to one attributed to a single artist? Are quantity and quality now equivalent?

In the area of communication, there can only be collective works. Although it may *intellectually belong* to a single director or producer, the great majority of documentary-type videos are a «product» of the creation of a collective made up of sound and lighting technicians, editors....

In any case, we shouldn't speak of ideal situations, but of different ways that we can come to terms with the creative process, which are equally valid and fruitful, and depend just as much on chance as necessity.

NOTES

1. See Carlos Ameller's "Video-Nou" text in >>Forward. Original from the magazine *Banda Aparte* n.16, 1999 http://www.zemos98.org/spip/article.php3?id_article=37
2. Davidson Gigliotti, *A Brief History of RainDance* <http://www.radicalsoftware.org/e/history.html>
3. *Radical Software* 1970-1974. Nueva York <http://www.radicalsoftware.org/>
4. Cited by Dominique Belloir in *Vidéo Art Explorations, Cahiers du Cinéma*, Hors de série, Editions de l'Etoile, Paris, 1981.
5. José Ramón Pérez Ornia (ed.) *El arte del video*. RTVE, Madrid, 1991.
6. *The Kitchen* 1971-1973 <http://www.vasulka.org/Kitchen/>
7. «In relation to the programs, our idea was to avoid making selection of or decisions of any kind, but simply to allow works to be presented and distributed. No one was ever displaced or favoured. We were among artists, among creators. Among friends. Anybody who had something to show would turn up with their material, their equipment, their audience. After the last session, the audience would help to clear away the chairs and sweep the room. Some artists kept it free, but those that requested an entrance fee were free to keep it all for themselves, share it, or give it to us. Almost all of them gave it to us, which allowed us to print and distribute our monthly program, and have a small kitty for unexpected expenses. Thanks to this diluted form of management, all of us felt that we participated in running The Kitchen, and in this way participation became one of the most important factors of our success, if you can call it that» Woody Vasulka, *The Kitchen*, (1977) en *Steina & Woody Vasulka Vidéastes*.
8. *Vidéographe* <http://www.videographe.qc.ca> «At the level of production, anyone could present a project, which would be studied by a committee, and, if accepted, would be produced at no cost to the author of the project. Distribution focused mainly on cultural centres, universities, groups,...; anyone who wanted to obtain a copy of a program only had to pay the cost of the blank tape». Eugeni Bonet, en *En torno al video*. Bonet, Dols, Mercader y Muntadas. Gustavo Gili, Colección Punto y Línea, Barcelona, 1980.
9. «The high prices are a sign of high quality that opens up the doors of the museum, and allows, by the same consecration, to raise prices even higher. The process described here is the transformation of an art work into a product, a transformation that is necessary if it is to enter the market and so fulfil its destiny». Alberto Corazón (ed.) *Constructivismo*. serie A n.19 Comunicación, Madrid, 1973.

Now the law acts

(or how to slander half of the country without moving a hair)

David Bravo Bueno | http://filmica.com/david_bravo |

«You wouldn't steal a car. You wouldn't steal someone's bag. You wouldn't steal a TV. You wouldn't steal a movie. Internet theft leaves a record. Stealing is illegal. Piracy is a crime. Now the law acts»

Text of the *Now the Law Acts* advertising campaign launched by the FAP, *Spain's Anti-Piracy Federation*

Now the law acts, blares out the FAP's advertisement from cinemas and bus shelters. This campaign, which is based on the spreading of a lie, is supported by the Ministries of Justice and Culture. For those who see fear as one of central tenets of their business model, it hardly matters that the seven-headed monsters they invoke don't actually exist.

It's not just this ad. Fear is the tactic most often used by those in power, who see citizens as wayward children who need reminding that the bogeyman won't overlook their misdeeds.

The fact that the Criminal Code requires a profit-making motive to exist before the downloading and public communication of works can be considered to be criminal acts is of little importance for those who want to change the Spanish language. The word-wizards have proposed the theory that any benefit, advantage or use arising from a download is, in itself, profit. And so the simple benefit arising from enjoying a movie would fulfil this requirement, and there would be a prison cell with your name on it for quite a while.

While the Director of Public Prosecutions, law text books, and the legislator himself say that *profit* cannot be interpreted in an expansive way, the idea spread by the media is just the opposite. And it's no surprise which of the two opinions becomes the accepted truth when the competition is the TV.

In his paper *The Ministry of Justice's position in relation to the Legal Protection of Copyright*, the Director of Public Prosecutions stated that «we must show ourselves to be against an *extensive* interpretation of the classifying element of a *profit-making motive*. This means excluding from the punitive context, in general terms, cases dealing simply with private use, which an orthodox industry is trying to include extensively in the criminal category by appealing to 'indirect profit'. We are dealing with socially acceptable forms of behaviour that don't justify criminal intervention».

The section of the *Criminal Law Defence of the Judiciary Program* manual that deals with intellectual property crimes refers to profit-making purposes as the intention to gain «financial interest».

The legislator himself reminds us that «art. 270 brings together an extensive list of protected forms of behaviour and objects, which require, in the first instance, a profit-making motive. This allows us to rule out the petty cases that make up a large *black* or undeclared figure, which the market will probably have to assume as unavoidable».

To think that jail is the fate of those who download music is to either forget or reject the most basic principles of Criminal Law.

The principle of classification

When a jail term is at stake, the behaviour being judged is required to be clearly defined as an offence. That is, the behaviour must be clearly criminal, and it must fully coincide with the description defined in the offence category.

Pedro Farré, a member of the Spanish authors' and publishers' association SGAE, doesn't usually say that downloads are illegal. He normally says that the criminal action is the public communication through the «making available» of the material. The objective is the same: based on Farré's apparent reasoning process, given that downloading from P2P networks necessarily and simultaneously implies «making available», then all downloading inevitably entails committing an illegal act. However, the idea that this «making available» is criminal, which arose from an expansive interpretation of a *profit-making motive*, cannot be said to unequivocally fit into the offence category. Particularly if we take into account the fact that Farré himself seems to have doubts on the issue, and his opinion changes depending on his mood on any particular day.

On the 2nd of May 2004, Pedro Farré stated that «the P2P phenomenon fits under article 270 of the Criminal Code», while barely three months later, at the *Campus Party*, he said that making material available on P2P networks «may not be covered by criminal law, it would be highly unlikely». On the 12th of January 2005, his doubts cleared and he again believed that «making available» on P2P networks fits under the Criminal Code, but then, three months later on the *Gomaespuma* radio program, Pedro gave internet users a bit of hope once more, saying that

the exchange of protected works «is bordering on the Criminal Code» and is «almost criminal». You are not a criminal, but only just.

The **principle of legal certainty** «requires that a citizen must be aware of exactly what circumstances will make him liable, and what the consequences will be». This certainty would break down if downloading protected files from the Internet were to be considered criminal. This is not only because it has to be forced to fit into the offence category, but also because even the minority who defend it as a criminal act seem to have their doubts, and quite unable to make up their minds.

The principle of minimum intervention

The principle of minimum intervention states exactly the opposite of what the media seem to declare. According to this principle, the Criminal Code is reserved for particularly serious cases. This subsidiary nature of Criminal Law is justified by the simple reason that the punishments involved are the most severe that can be imposed by a democratic state. In concrete terms, if we talk about a crime against intellectual property, we are talking about jail. And not just for a few weeks. The sentences are between six months and two years in prison for the basic and two to four years for the aggravated categories. When the State is given this kind of ammunition, it is required to use it only when strictly necessary. The function of the principle of minimum intervention is precisely to ensure that this is so.

The principle of proportionality

This principle requires that the severity of the sentence fit the actions it is punishing. As we mentioned above, if downloading a record were to be considered criminal, this kind of behaviour would be subject to a jail

term of 6 months to 2 years and a fine of 12 to 24 months. For most people who are not total intellectual property fanatics, this would seem to be a little out of proportion. It would also break the logic of our Criminal Law in two. Downloading a record would be a more serious offence than sexual harassment. And exchanging copies of records would also carry a substantially larger sentence than participating in a mass fight.

But the industry and its lawyers aren't familiar at all with the principle of proportionality. For Enrique Cerezo, film producer and president of the *Audiovisual Copyright Management Association* EGEDA, the solution is «for people to become aware that downloading a copy of a record or buying it from a sidewalk blanket is like stealing from a store or a bank. If the law were just as tough on both cases, irrespective of the amounts involved, something would get fixed».

It seems clear that believing in the illegality of downloading from the Internet as stated in the *Now the Law Acts* campaign would not only go against the opinion of the Director of Public Prosecutions, the legislators themselves and legal doctrine, but it would also knock down practically all of the basic principles on which Criminal Law in this country is based. This would be enough to stop us worrying in this regard, if it weren't that the same organisations making wild interpretations of our laws are also organising training courses for the judges who will later pass sentence.

The *Anti-Piracy Federation* (FAP) doesn't just allocate its resources to making videos that confuse the Criminal Code and criminalise a large part of society, it also organises seminars targeted at training judges. As stated on its web page, FAP «has been systematically developing and holding seminars and conferences aimed at judges, magistrates and prosecutors, making special efforts to

provide information in those areas where the attitude of judges and prosecutors is less inclined to consider piracy practices to be criminal».

If the FAP identifies areas in which there is a tendency not to convict those they want convicted, they quickly go into pedagogical mode. It is obviously not true that some judges are not «inclined to consider piracy practices to be criminal». All judges consider piracy criminal, but not all of them consider piracy to be what the FAP is determined to brand as such. In order to change this, the FAP has all the financial resources it needs to raise judges' awareness.

It's not just the FAP, management bodies such as EGEDA also do everything within their means to organise *Intellectual Property courses* for judges. It's not necessary to explain where the danger lies when dozens of courses targeted at judges are organised by the same groups that consider downloading a song from the internet to be «like robbing a bank».

Other organisations like the SGAE, CEDRO, and the BSA all organise similar courses.

This may be why EGEDA's José Antonio Suárez, when talking about downloading from the internet, said that he believed the legislation «is adequate, it's just a matter of being aware of it and acting accordingly [...] Before there were few specialists outside of the SGAE; now there is a group of judges which is sufficient».

SELECTED SOURCES

El Código Penal de 1995 y la voluntad del legislador, López Garrido/García Arán

Contestaciones de Derecho Penal al Programa de Judicatura. Parte Especial., Cándido-Conde Pumpido Ferreiro.

La Racionalidad de las Leyes Penales, José Luis Díez Ripollés.

Memoria 2002 de la Comisión Interministerial para actuar contra las actividades vulneradoras de la propiedad intelectual e Industrial

Hollywood empieza a amenazarnos. EL MUNDO. 02/05/04

Nada es gratis (y la música en Internet, tampoco). Periódico Expansión, Pedro Farré. 12/01/05

Nadie sabe el enorme daño que se hace con la piratería. Las Provincias Digital. 27/03/05.

España es líder europeo en la descarga de archivos de Internet, según EGEDA. Europa Press. 11/08/04

Internet, activism and tactical media

Practices of resistance and enthusiasm in Brazil

Karla Brunet | karla@karlabrunet.com |

Motivated by the theories of Richard Stallman, Lawrence Lessig, Geert Lovink and David Garcia, Brazilian Internet users, activists and artists are, more and more, developing attractive activism and tactical media projects.

Many consider themselves as «tactical media», the term, spread in the 90s by David Garcia and Geert Lovink, is a categorization for those works considered alternative, a protest or counter-culture. This happened when the media became cheap and began to be used by a great part of the population. It is when no longer only the experts of a medium were using it. The prices went down and the sizes got smaller. The «do-it-yourself media», David Garcia calls it, when the consumer becomes a producer of the media. It could be from homemade video to website development.

Tactical media is not a new concept, its practices are known for decades, the difference is that before it was not labelled. One of the critics about the terminology is that it includes all kinds of experimental and protest practices. And, progressively, it is broadening the range of acceptable works in this category. As an opposition, or sometimes as a complementation, to the tactics there are the strategic projects, the ones that contribute for a long-term process of information, development and social change.

The works to be here presented are practices of activism, media critique and do-it-yourself in Brazil. They use the media in a provocative

and questioning way, and on the Internet they gather to create oppositional projects. Not as an opposition to power but also as creation of new power on the net. Many of them work with projects on digital inclusion and learning. A job of not only to propitiate the access to the net but their ambition is also to instigate creation and critical use of the medium. They use the media on different forms and patterns in order to transform in something new, experimental, and occasionally, creating noise and disturbance.

The range of tactical media and activism projects is enormous, as its definition, it goes from poster manipulation on the streets to hacktivism. This paper proposes to only speak about projects that use Internet, having an illustration of each of the popular segments found. Some examples are *Mídia Tática Brasil*, *Auto Labs*, *IP://Interface Pública*, *Recicle 1 político*, *Colab*, *Radio livre*, *Rede viva favela*, *Contra TV*, *Re:combo*, *Escola do Futuro*, *Centro de Mídia Independente*.

The projects vary from vindication web pages to digital inclusion, community, collective creation, pirate and net radio, discussions and actions. Using technologies like wiki, blog, forum, RSS, XML, and supported by licenses like free software, *GNU FDL*, *Creative Commons* and *Copyleft*, these projects in Brazil are examples of resistance and enthusiasm. They are actions of resistances to the *status quo*, to the capitalism, to the globalisation, and they do that with an appealing enthusiasm.

A tactical media event

In 2003 a group called *Mídia Tática Brasil* (<http://www.midiatatica.org>) organized an event in São Paulo, Brazil, to discuss, present and create tactical media in the country. It was a Brazilian version of the *Next5Minutes* festival¹. Even though they had almost no budget for the festival, they could get a great repercussion on the mass media. One of the factors, according to Ricardo Rosas, one of the festival's coordinator, was that Gilberto Gil accepted the invitation to be in the event. Gil, besides being a singer and pro copyleft, is the Brazilian Culture Minister, what, of course, attracted the conventional media. The festival brought together many of the activists, artists and theorist from Brazil and abroad. After the four days of happenings, lectures, discussions they realized there was much being done... And a lot more to be done.

The same group continued working with tactical media concepts and created a project called *AutoLabs* (<http://www.midiatatica.org/autolabs>), as they say: «laboratories of critical literacy on new technologies based on concepts of tactical media». There were workshops with teenagers from the suburbs of São Paulo creating open radio, collaborative narratives, music and computer recycling. When interviewed, Gisele Vasconcelos, the project coordinator, said that their main goal is not only to teach the new media, but before that to create in the young people a critical view of the media. The emphasis of the project is the consciousness of the media and its use. The teenagers are always asks «what for» every time they want to produce something.

Free software

Many of these practices can also be considered as alternative, as Graham Meikle defines alternative media as independent, with

a different point of view from the main media, and propitiate a horizontal link among its audience. Meikle², in his book *Future active: media activism and the Internet*, considers free software as the main resistance to the commercialisation of internet. In Brazil this is a growing movement.

Richard Stallman, the advocate of free software, believes that free software is not only a way of creating software; it is also a political statement. The value of freedom is implicit in everything related to the movement. They are creating «a system based on voluntary cooperation and on decentralization.»³

The government in Brazil has supported the movement, therefore, increasing its force. They are planning change all software on government computers to free and open source software. With support of the political leaders, the movement is flourishing in the country. The Minister of Culture, Gilberto Gil, is one of its supporters and, in 2004, he launched a music with no copyright⁴. This is a scenery of resistance, as the one stated by Meikle.

Continuing the thoughts of Stallman, Lawrence Lessig⁵ wrote a book called *Free Culture* where he discusses freedom and copyright. He defends a space for free speech. Internet could be this place, he alerts, although, to the fact that some ISP do not allow its clients to have a server at home.

The do-it-yourself (DIY) from the 90s

Going back to the 90s, the beginning of the internet in Brazil, one of the great examples of the DIY was the «I hate...» pages. The web was seen as a free place for people state their opinions and the «I hate...» web pages were its practice. It was like the graphite on the web, people were creating web pages saying they were not satisfied with a company or a product. Usually it was when someone

bought a product and it was not what he or she expected. Many of these web pages got popular and reached the mass media. Their message was coming across not only by their poorly made website but also by the news generated about them. It was a sort of fad; there were hundreds of those pages. They were from pages hating multinational companies to politicians, soccer teams and TV stars. Many were hosted in *GeoCities* and in a Brazilian server called *HPG (Home Page Gratis)*, as the name says, it was for free. In a way, Hpg was better than geocities because, at that time, it was in Portuguese. The Internet of the 21st century became more commercial. A big portal bought HPG and nowadays they charge to host sites, consequently, the majority of these pages disappeared. Only a few examples of the «I hate» pages can still be found⁶.

The DIY from nowadays, blogs and content management system (CMS)

A more recent version of the DIY is the blog. It is easy to create, publish and update. People have it as an open space to state their opinion. As an improved version of those Geocities and Hpg pages, they link to each other creating a network of content and people. Through this links, the richest thing about blogs, an alternative way to find information is created. Thus, Blogs are an alternative way «spread the word». There is a great number of blogs and photoblogs in Brazil; it turns out to be a way of expressing and representing oneself online.

Other versions of DIY, but a bit more complex, are the content management systems (CMS) and wikis. They are used to create portals and manage an online community. Many small and/or low budget groups that before had no possibility to generate such portal now are using those systems. Examples go from *MetaONG* (<http://www.metaong.info>), a website for people and projects of the

third sector, to *Colab* (<http://www.colab.info>) and *Metareciclagem* (<http://www.metareciclagem.com.br/wiki>), a portal for collaborative projects and a wiki on recycling computers.

Almost all of these projects use some sort of syndication (RSS or XML) what helps them to keep their readers updated with their content. The linking and syndication are the approach that these DIY of nowadays use to create their networks and tell their message.

Practices, resistance and enthusiasm

Navigating through the websites, interviewing the people, contributing to their projects, it flourishes a sensation of resistance and enthusiasm. The projects are a way to rebel and change a bit the social problems in the country.

Resistance can be seen on digital inclusion programs; they try to not only give access to the medium but also to generate a critical view of it. There are hundreds of them in the country. Some of the important ones are *LIDEC* (<http://www.cidec.futuro.usp.br>), and *Parque Digital*⁷.

«People are willing to participate on different projects», said Tatiana Wells, the coordinator of a project called *IP://Interface Pública*, in an interview (8). She believes that sometimes the problem is that people discuss much and do little.

Another important project to mention is *Re: combo* (<http://www.recombo.art.br>), a collaborative audiovisual piece. On the website people can, for example, download music, remix and upload it back again. The motivation for the project is, according to Mabuse, one of the creators, to use the real potential of the net: «the remote collaborative work». In 2004 they created with *Creative Commons* a sampling license called *Re:combo* (9). One

of their goals is to propagate copyleft in Brazil.

As *Re:combo*, there are several other collectives and communities broadcasting free content on the net. Many of them are net and/or community radios that use the Internet to exchange information and programs with other radios. *Radio livre* (<http://www.radiolivre.org>) and *Rede viva favela* (<http://www.redevivafavela.com.br>) are examples of that.

Felipe Fonseca, from *Colab*, when interviewed about his projects on the web, said he believes «there are some people willing to learn, and there is a lot to be done in terms of system interaction, information architecture and usability to facilitate these people to use interconnected environments, to identify people with the similar interests and to solve their own problems.»(10)

Based on these and many other statements heard on interviews or read on project's website, it is effortless to get the feeling of enthusiasm. All the projects are made essentially by people: people with energy, people that dedicate their time and own resources, people that collaborate, people that, in a way, believe, and believe in a social change.

NOTAS

1. N5M is an internationally known tactical media festival held in Europe every 3 years <http://www.next5minutes.org>
2. Meikle, Graham. *Future active : Media activism and the internet*. Media.Culture series. Annandale, N.S.W. New York, N.Y.: Pluto Press 2002.
3. Stallman, Richard. *Free software, free society: Selected essays of richard stallman*. Edited by Joshua Gay. Boston: GNU Press. 2002. P.131
4. A wired magazine article on <http://www.ired.com/wired/archive/12.11/linux.html>
5. Lessig, Lawrence. *Free culture: How big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*. New York: Penguin Press 2004
6. Here there is a list of website <http://www.geocities.com/SunsetStrip/Studio/8444/>
7. Web: <http://www.marketinghacker.com.br/beclue/wakka.php?wakka=ProjetoParqueDigital>
8. Tatiana Wells was interviewed by email by Karla Brunet <http://www.co-network.net/entrev/entr03.htm>
9. <http://creativecommons.org/weblog/entry/4234>
10. Felipe Fonseca was interviewed by email by Karla Brunet <http://www.co-network.net/entrev/entr02.htm>

Flocking and the Emergence of Genre in Post-Digital Music

Kim Cascone | kim@anechoicmedia.com |

Network as constellation

Points, stars, nodes, humans...all of these individual elements achieve meaning when they are organized into patterns.

When humans first gazed up at the stars they were unable to make sense of what they saw, but after long periods of observation they noticed these tiny points of light occupied a different position of the night sky during the different seasons. They arranged these points of light into patterns and used them to know when to plant and harvest their crops. When we look at the stars today we «see» the Hunter (*Orion*), both of his hunting dogs (*Canis Major* and *Canis Minor*) etc. Because communities learned to identify, store and recall the state of the heavens for physical survival these patterns have become entrenched in our collective knowledge after being handed down for thousands of years.

Humans organize data into patterns to distinguish one set of data from another. A pattern acts as an encapsulation that enables easier mental storage and recall. This method of storing large chunks of information is indicative of the way the human mind organizes data from its surroundings: by pattern recognition.

Many of the patterns we form today behave as dynamic networks. All networks exchange energy and/or information. The role each node plays in a network is similar to a gear: each gear acts alone, its energy output determined by its size and the number of teeth

it contains. But in concert, a gear's energy contributes to a larger task such as moving a vehicle or telling time. The sum is greater than the individual parts. It is this network behavior that forms a task-oriented or solution-based system.

While a mechanical system of gears is static, i.e. the size and number of teeth of a gear and the number of gears is predetermined, computer software is able to dynamically shape-shift based on the needs of the user. A computer network such as the internet provides us with a working example of how individual nodes—in this case, computers with humans attached to them—arrange themselves into a dynamic 'constellation' of patterns. This 'constellation of human nodes' is essentially a network that shapes itself and adapts to the requirements of the people operating within that system. These nodes make connections with other nodes, exchange information, appear and disappear, resulting in the formation of a dynamic network of complex behavior. This model serves as an abstraction for flow, growth, and movement.

Genres as flocks

While the model of a constellation provides an interesting way to examine how networks form from seemingly arbitrary information, it is the flock – a dynamic network – which provides us with a better model of the formation and behavior of genres within electronic music. Because electronic musicians were enthusiastic early adopters of technologies such as the internet, the network facilitated

the spread of not only information, but software, content and communities. In many respects, these communities behave very much like a flock of birds. This flocking behavior, enabled by a network, kick-started the rapid development of sub-genres within electronic music communities. In the context of electronic music a flock consists of a cluster of individual nodes that generate content. Content can consist of a sound file, a software instrument, an algorithm, an idea or information. Because no single node in a flock determines its overall behavior, a flock is not a hierarchical organization but a decentralized one. A flock exhibits the properties of an individual organism via the emergence of a group behavior. When we see a flock of birds we group the birds into a single pattern containing the properties of shape and behavior. We cognitively encapsulate a flock into a synchronized, moving mass of individuals.

Of course there are exceptions to this model when we examine how musical genres form. There are single artists who have initiated the formation of a genre by establishing an initial set of codes and symbols which are reinforced by a hierarchical (one-to-many) network of record distribution and music journalism. But in general, the formation and behavior of genre, as facilitated by the internet, resembles the behavior of a decentralized flock. Where individual actions are distributed or reflected throughout the flock by each member following a set of simple rules.

Let's explore a probable example of how this model might work in the genre of «post-digital» music. But first let me define the term post-digital music: a style of music created with audio software utilizing and foregrounding technical glitches, mistakes and/or artifacts as a device for critiquing the perceived technical perfection of digital audio. Now let us return to our example. An artist releases

material that makes use of a technique or a sound that is new and distinct. The artist belongs to an email list centered around post-digital music. She posts an announcement to the list that she has composed new material, is making it available for downloading and is looking for feedback on it. List members download the material and an exchange of information takes place between the nodes or members on the list. As people post opinions and critiques of the material some are inspired to create new material using similar techniques to the artist. These members then make their work available which in turn establishes and reinforces the new codes derived from the original work. The list unknowingly facilitates the development of these codes via this process and as a result they become central to this new style. As the style becomes more popular among the members it exhibits an emergent quality and grows into a genre. The genre's overall sound, while based on a single catalyst, has now grown into a organism shaped by all the members through the exchange of information and content (embodied energy). In short, a group of nodes assembles and follows a set of simple rules which creates emergent behaviors. These simple rules are the basis of all flocking behavior: alignment, separation and cohesion.

Let me briefly explain these rules by comparing the behavior of birds to the behavior of a newly forming genre. Alignment means steering towards the average heading of local flock mates and matching its velocity. In genre formation this occurs by the adoption of transmitted codes from flock mates that define the rules and behaviors of a genre. For example, a musician adopts the codes and rules of Rock music by imitating established musicians and composes music aurally identified as belonging to that particular genre.

Separation means to avoid crowding or collision with local flock mates. In a musical genre

this translates to maintaining an autonomy based on individual aesthetics that imparts a unique and distinguishing aesthetic to an artists content. A piece or song is identified as belonging to both a genre of music and an individual artist.

Cohesion means to move toward the average position of local flock mates; flock centering. In genre formation it means that, in order to be associated with a genre, an artist must maintain creative proximity to its core codes and rules. A Rock piece performed by operatic singer and 19th Century brass ensemble, while perhaps a novelty, would not generally be considered as belonging to the genre of Rock.

While there are additional rules involved in flocking, I have chosen these three to illustrate my point and construct a model of sub-genre formation within post-digital music.

Precursors and mechanisms

Prior to the adoption of the internet, musicians were primarily categorized by the record label they recorded for, and the genre an artist is filed under at the record shop. Many indie record labels specialize in a style of music such as hardcore, industrial, techno, etc. and music journalists create quirky names for these styles in order to encapsulate them for easy reference. A genre's name is often derived from street slang, an overall sound or the place of origin but many times a name is picked up by music journalists looking to 'discover' the latest musical trend by being the first to write about it.

Today the internet offers a dense network of communication channels consisting of mp3 servers, peer-to-peer file trading, news-groups, email lists, web forums, chat rooms, web sites, blogs, online music magazines, music portals, and fan sites. These channels exchange so much information that a blur-

ring effect occurs in the division between fan and journalist. As many music blogs make evident: professional writers and fans are often one and the same. The internet can singlehandedly spawn, nurture, promote, publish, inform, form communities, critique, flame, and deconstruct a genre of music through the exchange of information, tools and content.

An emergent sub-genre of electronic music constructed via the exchanges within a flocking community becomes the «star» while most of the individual artists remain faceless – often deliberately obscured by DJ or project names. Because of this facelessness the life span of any one artist tends to be shorter than the lifespan of the overall genre. As nodes leave the flock, they are replaced by others waiting to take their place, giving the appearance of a dynamic shape-shifting contour which we identify as a genre.

For a community to exhibit flocking behavior it must maintain a balance between the behavior of individual nodes and the emergent behavior of the overall flock. The same holds true in the formation of musical genres: while an artist will express a unique vision through their work, they still adhere to rules and codes which establish a commonality, cohesion or an identifying element. When many nodes within a community are connected in a dynamic network the emergent property of flocking occurs and establishes a set of codes and behaviors. These codes reinforce and mutate into an organism called a genre (or sub-genre) whose energy is the cumulative sum of the disposable and temporary parts or nodes. The medium is no longer the message; the genre has become the message.

Every man, an artist

David Casacuberta | www.santofile.org |

This text has a dual purpose. Or, to put in more academic terms, it has two theses:

(1) When defining digital art, technology is much less important than it would seem to be at first glance.

(2) As well as being an aesthetic model, collective creation means, above all, taking an ethical position in relation to the internet's role and the development and distribution of culture.

The two theses are interrelated, given that (2) is a good argument in favour of (1). And (1) also helps to explain (2): in contrast to the overly technological readings of some critics and analysts, the strong tendency of digital art and culture towards collective creation - which is, of course, compatible with other tendencies - is not imposed by the technology. Rather, it is the result of a more complex interaction, which also includes artists and the public as well as the business world. In this four-way game, technology always plays the least fundamental role, being more of a mediator for where the other three sides of the square want to go. Collective creation tends to deform this perfect square, giving a lot more weight to the «public» angle, thus avoiding both the «elite artist» and culture as a mere excuse to do business.

The defence of our first thesis (the relative unimportance of technology in the development of digital art) can be intuited through examples from the history of technology. Firstly, it shows that the creators and pro-

moters of a technological system don't necessarily have to impose the end-use of the technology. In this sense, the history of the telephone is highly relevant: its inventor, Graham Bell, imagined his device as a kind of precursor to current e-learning. His business model presented the telephone as a system enabling users to receive conferences and classes in the comfort of their own homes: he even imagined people listening to concerts through their telephones. However, users appropriated it and used it for their own ends: interpersonal communication.

Going deeper into the space of cultural technology, it is significant to observe that even if an inventor is clear on the use, if his invention isn't backed by a set of cultural practices supporting its development, it may end up having a very different use to the intended one. In the 1920s, Lev Thermin, the inventor of the musical device that bears his name, had already imagined a digital culture that was not too different to the one that exists today. But his device ended up being put to much less lofty ends, to create special effects in series B films or as a weird filler in pop songs such as the Beach Boys' *Good Vibrations*.

In the end, a process of evolution is necessary in order to allow artists to realise that they can do more interesting things with these cultural technologies than what they had initially set out to do. A perfect example is the history of the synthesiser. Walter Carlos helped Robert Moog to develop a first prototype of a synthesizer that would be easier for musicians to use. We're talking about some-

one who was interested in experimental music and had worked with Stockhausen. However, when he began making music with this revolutionary device, it didn't even occur to him to create an equally revolutionary art, and instead he began playing (executing, in the most genuine sense of the term) music by Bach. It was only the passing of time that allowed musicians to realise that the synthesizer was much more than a piano that could make strange little noises.

Here we can see the importance of a cultural context that includes artists who are determined to do something within a specific set of aesthetic and ethical parameters, models and paradigms, and a technology that makes it possible to apply these to culture. You may well have a fabulous technology straight out of the laboratory; but without an environment that gives it meaning, its use will be very different. If it hadn't been for a group of artists who infused their own ethical and aesthetic principles into contemporary art, digital art and culture today would be more like the theremines making outer-space sounds in Ed Wood films and Walter Carlos's *Switched on Bach*. Without a doubt, one of the key art collectives was *Fluxus*.

Don't worry, I'm not going to go into the history of these artists. I'm not even going to list them. There are specialised texts that you can read - as I recommend you do - to learn about the collective. I just want to mention the basic principles that guided them, and had such an important influence on current digital culture.

A first key fluxian premise is to throw away the instruction manual and play with technology in different ways. A good example is Yasunao Tone. Fascinated by the idea that the digital reading of music, being a binary act, could allow reading errors to totally transform the music (in the analogue model errors are scaled, in the digital world there is

a jump from 0 to 1), he didn't rest until he managed to make a CD player that could read completely scratched CDs in a thousand different ways.

The other vital premise is activism, the idea that art has a political function. And one of its functions is precisely to democratise art, until, as in Beuys famous *dictum*, every man is an artist. Which takes us, in a natural progression, to the idea of collective creation. Fluxus were already imagining performances, installations, concerts, etc in which the work is created collectively, with audience participation as a key element. Without an audience, the work didn't really exist. And they were doing this a few decades before the internet made its appearance. So if a group of artists in the nineties set off to explore this way of understanding art, it's not just because digital technology makes collective creation easier. Rather, it was a case of the influence of *Fluxus* - sometimes directly, sometimes through double exposure - on a group of artists whose minds are already fitted out with the basic elements of activism.

In fact, tracing the history of digital activism reveals how technology, which initially had a more central role as a novelty, is losing its strength as a binding element, and becoming simply a catalyst that offers few perspectives for aesthetic interpretations. Collectives such as Etoy (www.eto.com) in the mid-nineties sought out a cyberpunk aesthetic and used activism more as an excuse to justify practical jokes resulting from playing with new technologies. This has nothing to do with positions taken by artists like Daniel García-Andújar (www.irational.org/TTTT/), which has been eliminating the technological games and techno-aesthetics in order to make works with a clearly social bent, where the only thing sought from technology is the functionality to make dialogue and social construction easier.

I'm not saying that Daniel's works don't have an aesthetic element. Quite the contrary: thanks to him the aesthetic of activism has matured, leaving behind the references historically associated with science-fiction, or *nerd* jokes, to increasingly embody the *Fluxus* spirit.

Alert readers may have noticed that we've left out one side of the square: the business world. It has a clear influence. Often it is positive, but just as often it can also be very negative. If we return to the history of technology, we encounter the case of video. Of three possible formats, VHS, Betamax and 2000, the eventual winner was the one that was clearly the most inferior of the three. In fact, the first to drop out in the heat of the battle was 2000, which, strangely enough, was the best of the three. The reason? A good lobby of multinationals.

A new culture is now being defined, the culture of the remix, in which creators construct their works from fragments of other art works, dismantling them and remodeling them to suit their purposes. It is a culture in the process of definition: the water is probably about knee-high now, and a sea of possibilities awaits us. However, the business side is very comfortable in the previous model, and it is terrified of the possibility of a new culture in which it doesn't know how to operate. Lawrence Lessig has expressed it using an excellent metaphor: for him, the record or film industries are like butchers specialised in catching any old beast and cutting it up to make the most of its meat. One day they see a race horse and, automatically, they think of the most profitable way to cut it up and use its meat, without realising that there are much better things to do with a race horse.

From here the importance of *Creative Commons* (www.creativecommons.org) and their quest for alternative licenses that make the

remix culture possible. But above all, the importance of collective creation, this new way of understanding digital culture. Collective creation is obviously a new aesthetic paradigm for understanding artists' role in the world, but it is also an ethical paradigm that offers another way of understanding the role of artists in relation to society, and how information should circulate as freely as possible. Embodied in initiatives such as *Creative Commons* or *Platoniq's* unconditional licence (www.platoniq.net), it also becomes a new economic paradigm, which suggest other ways in which artists can relate to their material, and obtain financial profit. But above all, collective creation is a cultural paradigm. We are proposing a remix culture: a new way of writing in which we don't just use words, but also images, sounds, drawings, videos, etc. The main obstacle is a large part of the business world, which continues to live in the world of intellectual property. We have to teach the butchers to become remixers, or to close their butcher shops for once and for all and let us make our own.

Remuneration for creators

Jorge Cortell | www.jorge.cortell.org |

Regardless of our own situation and the position that we take, the debate over the commercialisation or free distribution of culture always ends with the same point: remunerating creators.

Creator / Remuneration

Let us lay the foundations for this debate.

Who is a «creator»? We all are. Creation, with communication, is the essence of intelligence, which, in turn, is the essence of what makes us «human». We all create. What's more, technology allows us to create and express ourselves in ways that are becoming richer, more complete and more interesting all the time. But to take this definition into the field in which the current debate usually takes place, we will refer to a «creator» as someone who spends their days creating and/or performing (which is another way of creating) cultural works, and thus needs to generate an income from their creations in order to make a living.

While it's not true that cultural works would stop existing without this kind of income (there are millions of people who compose or perform music, paint, make short films, act in plays, write books, etc in their free time and without any kind of expectations of doing business), it's still desirable to have an economic incentive that allows large productions to be put on and maintains the professional status of some creators.

What are the forms of remuneration? Without going into specific details (which I will do below), we can talk about three types of remuneration in general: «for the love of art» (such as in volunteer/solidarity projects, or the work of many artists who need to express themselves), «for commissioned work» (what most people do: someone needs a job done, and the person that does it receives payment in return), and «for speculation» (when an indefinite number of products are released into the market, which is then manipulated as much as possible through marketing and other techniques in order to try and sell the greatest number of products at the most profitable price possible).

Of these three forms of remuneration, we will leave out the first (because there's nothing to discuss: if a creator doesn't want financial compensation, and the user receives the creation for free, everybody's happy!) And we'll focus on the other two, essentially showing that the current model of most «cultural industries» is based on the speculative model, which requires control and manipulation, while a model based on «commissioned work» would be much more profitable (and allow much greater freedom).

The current situation

To many people it seems contradictory that a creator can be paid while still allowing free distribution / access to culture. I don't think anyone is opposed to it, but there are some (such as multinational record companies or the ministry of culture) who don't under-

stand how it can be possible. This is because the current commercial model is anchored in the past. Very anchored. Long past.

Since the technological revolution that allowed the mass reproduction of cultural works (whether it be through the printing press, wax cylinders for the gramophone, or daguerreotypes) the business model of these «industries» has been based on the distribution and marketing of the physical medium. To a large extent, this is still the case today, whether through Books, eBooks, CDs or MP3s.

They also base their business model on the distribution of mainly free access (radio, open television). What, free? Impossible! If «everybody knows» that cultural works cannot be free (as the Minister for Culture said recently, a few days after SGAE representatives had coined the phrase).

Those models of free and open access entail some form of remuneration, say the merchants of culture. It's not free, just that it's not the consumers who pay, or at least not directly.

Bingo.

At the bottom of this puzzle is the essence of value. Why do people pay when they go to the movies, to a concert, to the theatre, when they buy a record, a film, a photograph or a book? It's not really for the object / physical medium in itself, as the industry believes (or has made us believe) until now.

Let's look at a surprisingly similar example: water.

We need water to live. Nobody questions it. Taking water to our homes entails enormous investments, and many professionals make their living from ensuring that water reaches us. Nobody questions it.

However, unlimited and on-call access to water is provided at very low cost, nobody dreams of charging me to wash my hands in the bathrooms of a shopping centre, and nobody is outraged by the existence of public fountains. Nobody even threatens to take me to court for giving a glass of water to my neighbour (even if I try to sell it to him). What's more, I could even turn on a tap during a conference, drink water from a tap that isn't mine, invite everybody to do the same, and nobody would threaten to take me to court to defend my actions, or show their disapproval by taking their hands to their heads and accusing me of being a radical and dangerous extremist.

At the same time, bottled water is sold at prices that are sometimes higher than wine, or even petrol! How can this be? The key is in the value and the essence of the «product». Firstly, although water is physical and tangible, it is not a «product» in the strictest sense. It's more like a service (access to water) that entails a product (water, drinkable and controlled). And when it is sold in bottled form, value is added (at least in the mind of the consumer) according to: the brand, the portability that comes from being in a bottle, a perception of greater purity, the fact that it is cold, or even a different flavour.

Why can't the «cultural industry» do the same? It could even do much more, given that water, for better or for worse, cannot be digitalized, while cultural content can. The key is: are we talking about products, services...or even something more important still: ideas and expression?

New business models

Let's begin with a *sine qua non* condition: the work must be free (freely copied, distributed, accessed, enjoyed and «versioned»). If we manage to make this compatible with attractive financial compensation (perhaps

greater than what exists now), what creator wouldn't want it to be so? It is impossible to create except freely. The freer creators are, and the freer the works, the easier and more satisfying it is to create.

We should, therefore, look to business models that make this condition possible. These could be: based on the physical medium, without a medium, or mixed.

If carry out an analysis by «industry» (cinema, TV, music, literature, photography, plastic arts, performance arts, etc) we will soon see that each has its particular characteristics, and the «value» in each case resides in very different aspects. But they all share the essence of creation, and the demand of «consumers» who want to have an experience. That's what it's about. Not a record, or a canvas with pretty colours.

What does the buyer of a Picasso want? The painting in itself? If so, a very good reproduction would be enough. But does a Picasso reproduction cost the same as an original? Obviously not. The buyer of a Picasso may be motivated by a multitude of reasons (from social status to the habit of collecting, as an investment with the hope that the price will increase, for financial ostentation, or the satisfaction of having something unique and exclusive).

What does the person who goes to a concert (or a basketball game, which for this purpose is the same thing) want? If some tickets to a concert are ten times more expensive than others, but everyone enjoys the same music and the same atmosphere, why pay more to be in the first row than in the last? Generally the sound isn't even better in the first row. Once again, what the «consumer» wants is the experience. To be close to her idols, come out in the photo, tell her friends that she was in the first row, the chance to catch the shirt that the singer throws to the audi-

ence...is an experience. Not a product.

What do filmgoers want? We all know that watching a movie on the home VHS (or the DiVX on the computer) is not at all the same as going to the cinema, with the «big screen». Not even with a good DVD player and *Home Cinema Surround Sound System Dolby Pro Logic 5.1*. To go to the cinema is to go out to dinner with friends, to put an arm around the girl that we like...

There are not many people who don't go out to restaurants just because they can eat at home, who don't buy bottled water because they have tap water, or who don't go to a concert because music on the radio is free, or to the cinema because movies are on TV.

If we allow works to flow freely (like water through the pipes), there would be no less demand for them (be they music, movies or books). Luckily, there are many examples to back this up: Cory Doctorow's wonderful books can be downloaded free from his web page, and even so he sells more than 5 editions of each, and easily lives from it; the same can be said of Lawrence Lessig's books; Wilco have sold more records since they made their music downloadable free from the Internet than when their record company didn't let them; the BBC achieved record audiences (and income) when episodes of one of their science fiction series were shared on P2P networks before US release (*SciFi Channel*); 50 Cent's last record appeared on P2P networks before hitting the stores, and when it went on sale it broke records with sales of 9 million copies.

But apart the sale of the works themselves, creators can market a whole series of elements and experiences that generate an undoubted added value, allowing them to make a lot more money without limiting the free circulation of the work. Of the more than 12 billion dollars that hip hop labels turn

over each year (mostly from artists such as LL Cool J, Eminem, Puff Daddy, etc), to concerts (Bruce Springsteen made more money in a week of concerts than his whole record selling career) and passing through sponsorship contracts (like *Movistar* with Alejandro Sanz), or «commissioned» works (like the one that made Celine Dion famous, when she created the song for Disney's *Beauty and the Beast*), or merchandising (*Star Wars* has earned more than 5 times more money for its creators in merchandising than from cinemas and DVDs), and works on new media (such as videogames, which have now surpassed both music and film in generating «industry» income, and which are responsible for launching many music groups through the promotional impact of one of their songs appearing in a game), as well as work and income that are less «glamorous» but perfectly valid for any creator as a way of living (classes, conferences, manuals, consulting, etc.)

The conclusion is that the middlemen (who until now have been in charge of the promotion, production and distribution of works, which gave them enormous power and a capacity for manipulation and concentration that were dangerous for creators and the «market») are increasingly less necessary, that technology has changed the rules of the game, that there are many different business models (although they have to be adapted) and that everybody (in particular creators, but also the rest of humanity) would come out winning if we didn't allow those who see their business models that are outdated and anachronistic (due to a lack of vision, imagination and a desire to adapt) to manipulate public opinion and pressure legislators, law enforcers and judges to adopt increasingly restrictive measures to restrict citizen rights.

Free. Culture. Now.

Collective Intelligence in Web 2.0

José Luis de Vicente | jl@elastico.net |

Why 2005 may be as important for the Web as 1995 was

This year marks an important anniversary for the Web. It's not the anniversary of its creation or its mass popularization. In 1995, Netscape became the first Internet company to go public, thus opening the door to a new economic era and the start of a new way of conceiving the Web: not just as a space reserved for the few who passed its complex initiation rites, but as a medium for the many; a mass medium.

Ten years down the line, many visionary consultants and bloggers see 2005 as a kind of second chance for the Web. Or at least for the kind of Web that was born in 1995 and seemed to die for good in 2001, when the risk capital tap in Silicon Valley ran dry and the famous "dot com bubble" burst, taking with it dozens of entrepreneurs in casual dress and offices furnished with ridiculously overpriced Aeron chairs. Obviously the decline of the dot-com era wasn't the end of anything truly important (in fact, it was the beginning of a much more active and interesting web, consisting of a blogosphere, wikis and smart mobs). But unlike the 1995 web, the new web that is being shaped today may have truly far-reaching effects. The promises are exciting, the technologies spectacularly promising. And no one really knows yet what the results will be.

On the face of it, the symptoms are familiar. An excitable stock market. (Google, the true star of the new economy, is turning out to

be much more profitable after going public than the doomsayers predicted). A familiar dynamic: three giants of the information economy competing to be the first to get their hands on the small company (like Flickr and Konfabulator for Yahoo, Keyhole or Dodgeball for Google) that has developed an innovative service that could turn out to be the next *killer app*. An eye-catching, revolutionary technology being held up as the solution to all the Web's problems (then it was called Flash and everyone seemed to hate it; now it's called AJAX, and for the moment, it's not getting bad press). With its own brand new lexicon (folkonomies, RSS, tagging, social software, APIs) and a catchy label that sums it all up as a marketable brand. Forget the dot-coms; welcome to Web 2.0.

Web 2.0 is the dream that, little by little and without making too much noise, has been taking shape in the kitchens of the Internet industry over the last two years. An in-depth re-invention of the strategies and architectures that are the bases for online services and promise to lay the web's foundations for the next decade. A model in which 'library of Babel' metaphors will be obsolete, because there will be less and less closed documents to store and distribute. In the new web, the metaphors to work with are the radar for monitoring the dynamic evolution of objects, the control panel full of potentiometers, the barometers that provide a real-time reading of the state of things. But maybe we can say it without leaving Borges: The new web is much more like The Aleph than the infinite library or the book of sand.

The good news is that the industry seems to have learnt a lot from its mistakes the first time around, and the new revolution is not being built behind the backs on internet users, but rather with their indispensable collaboration and complicity. The 2000-2001 debacle clearly showed that the strategy of considering users as simply passive consumers, whose level of participation can be limited to selecting checkboxes and completing forms, was almost certain to fail. Specially when allowing users a degree of active participation turns them into much more efficient consumers (Amazon, Ebay). The digital lifestyle promoted by Apple and the self-organised revolutions of the Blogosphere and Peer-to-Peer have convinced the industry that people love to create and share content, and are prepared to do most of the work (generate, distribute and classify) if they are given the appropriate tools to do it with. The ethic of the remix and the derivative, helped along by the boom in initiatives such as Creative Commons licences and their widespread support, found itself before an architecture that is open to a certain point, which allows me to combine and re-create my data with that of others using attractive, flexible and dynamic interfaces that I can configure to my taste, courtesy of the major online services. Of all of the Internet's incarnations, Web 2.0 is the closest to the vision of the Internet as a shared nervous system, a distributed global intelligence, where a structure of meanings emerges from collaborative processes developed by all its users. Even when these processes are as banal as labelling millions of photographs and assigning key words to them.

Three steps towards Web 2.0

Dan Gillmor, an expert in participatory journalism and author of the excellent *We the Media* report, gives a clear explanation of the different historical stages of the Web, and how they differ from the transition stage

that is opening up now.

«The first web was fairly static, and it was basically a "read only" affair. For the most part, we'd simply download text and images from remote sites that were updated periodically with new text and graphics.»

Thanks to the combination of different technologies that have led to the AJAX (*Asynchronous JavaScript and XML*) standard, Web 2.0 is no longer static, to the extent that the pages we download no longer exist in a final and fixed state. Where before it was necessary to reload a page in order to replace one version of a file with another, now it is possible to update pages *as they are loaded*, so that the status is modified in real time, based on the user's decisions. See Google Suggest, for example, a service in which, as you type a query into the search box, the search engine suggests the most popular terms beginning with those characters, together with the number of results generated by each search. Or Google Maps, a satellite and maps service in which the images are loaded and displayed in real time, as we move around in a specific direction.

«[...] The first big shift came when the web became more of a read-write system. This was a huge change, and it's still in progress. The big change in the read-write sphere came about because of applications such as weblogs and wikis. Not only could people make their own sites, but they could update them easily and rapidly.»

After assuming the revolution of content publishing systems like weblogs and wikis, the web 2.0 focus is moving from information to metainformation. The volume of data generated is becoming so large that it is worthless unless accompanied by other data that assigns a hierarchy and meaning to it. The strategy of giving users the tools to collectively classify information has been

defined as 'folksonomy', and its most popular implementation are tags or labels. As "super blogger" Jason Kottke sees it, if blogs democratised content publishing, then folksonomies are democratising information architecture. Users of Flickr, for example, don't just share their photographs through the service. By assigning different labels that associate meanings to the photographs, they are constructing a large semantic structure of images that can be explored in different directions. Users of the social bookmarks manager del.icio.us use keywords to label their personal collection of links, thus generating an accurate thematic classification of the daily growth of the Web. The del.icio.us community is implementing the most effective simulacrum of the old dream of a Semantic Web, a Web that understands itself.

«The emerging web is one in which the machines talk as much to each other as humans talk to machines or to other humans. As the Net is the rough equivalent of an operating system, we're learning to program the Web itself.»

The most profound transformation of Web 2.0 lies in the reinvention of the way in which information circulates through the Web. The possibility of programming the behaviour of different data flows is being democratised and made available to all users, and this information can then interact together in ways that were unimaginable until recently. In the new Web, a new architecture of information channels is being built, which can direct any specific set of data (a satellite photo, a sound archive, tomorrow's weather forecast for any city in the world) from a server to any type of interface that the user chooses; a html web, a *widget*, a program for playing music on stage in real time.

The adoption by blogs of the RSS content syndication standard on a mass scale has

been the first important step towards an automated and programmable web. To illustrate it with an image, RSS allows you to extract the juice (the content) from a web page and throw away the peel (the design). Once all the content in a page is codified in this feed (data flow), it can be periodically transferred to any other Web interface designed by a different user. Initially, net users have mainly used RSS to inform them when a website is updated and what the new content is, but it is possible to do many other things with this standard: from providing the latest timetable incidents for the London underground, to real time monitoring of share prices on the stock exchange.

Following the popularisation of RSS, the next important step has been to make the "application programming interfaces", or APIs, of the most popular services available to net users. An API allows information to be extracted from the database of a major online service (Google, Amazon, Flickr) and added to any other application that we create. It's what allows us, for example, to include a Google search box in another page. The opening up of the Google map service API, for example, has allowed a whole community of amateur programmers to emerge and create applications in which all kinds of data are superimposed on the map images: from apartments available to let in North American cities (Housing Maps) to a list of those injured in each running of the bulls at the last San Fermin festival.

Folkosonomies, AJAX, RSS, APIs...are being combined in the first, pioneering applications that are introducing the functionality of Web 2.0. Some are confronting, like the Chicago Crime Map, which projects on a map of Chicago the crimes committed each day in the city; some are magical, such as Flickr Color Pickr, which can be used to extract images of a type of object or category (such as flowers) and a specific colour from the Flickr

database; or poetic, such as Yugo Nakamura's *Amaztype*, a completely new way to discover books on the Web before buying them.

Old dreams and disturbing signs

The terminology is new and the technologies are only just beginning to be explored, but many of the underlying ideas in the discourse of those who are shaping this new situation, we've heard before. Web 2.0 seems to be the latest incarnation of cyberculture's favourite fantasy, foreshadowed and longed for in texts such as Kevin Kelly's "Out of Control" or Stephen Johnson's "Emergence". The idea that the Web will end up becoming a global nervous system, an enormous brain in which each net user is a neuron, and which will end up generating some kind of collective intelligence that produces thoughts and ideas beyond the capacities of each individual part.

It is beyond the scope of this text to assess the possibilities of this theory, or how it fits into a positivist and utopian discourse that has developed in northern California since the beginning of the 90s. But the model that is being assembled is emitting some disturbing signals.

All of this will increasingly happen within the playgrounds of the Net's giants. The degree to which the different conglomerations of interests allow their APIs to be used for specific applications that reveal specific realities or allow access to sensitive information - such as Casualty Maps, which shows the backgrounds of the American soldiers killed in the Iraq conflict - is yet to be seen, and it's obvious that sooner or later these strategies will generate conflicts of interests between users and service managers.

Nobody really managed to control the expansion of the blogosphere or what went on inside it, not even when Google bought Blogger. But what users can do in Flickr or

Google Maps will be determined by what its architects allow. The future of Web 2.0 as a social and political space is inextricably linked to the evolution of the "terms of service", those endless licences that we usually skip without paying much notice each time we install a program or subscribe to a service. Perhaps its time we started reading them.

Can journalism be participatory?

Rubén Díaz López | ruben@zemos98.org |

Can journalism be participatory?

Around 1995 in *Being Digital*, Nicholas Negroponte described the differences between bits and atoms. He argued then that most of the information we receive reaches as in atom form (newspapers, magazines, books), which spontaneously makes us also evaluate and measure the ways this information is carried in terms of atoms. Simple.

The arrival of the bit, which «has no colour, size or weight and travels at the speed of light and is the smallest element in the DNA of information», would be responsible for changing this way of understanding the world. What would be required would be neither more nor less than the reformulation of certain values, to change from an analogue world model to a digital one, in which we can «filter, select and handle multimedia for our own benefit». If the media were to send out a whole lot of bits, we could use computers to capture the things that interested us according to our tastes, agendas or curiosity, whatever, and make a «my diary», tailored to each person. The form that this reformulation of values has taken today - in a process that is heading in an uncertain direction - has had various consequences: from *folksonomy* to the *blogosphere*, from content syndication to web 2.0.

In July 2003, Shayne Bowman and Chris Wills published the *We Media* study, which analysed the ways in which audiences can influence the future of news and information using the Brechtian concept of «a community of

media producers». To explain how in a short time we have come not only to live with bits and make «my diaries», the story of the South Korean web site **Ohmynews.com** has already become a classic of the evolution towards an «our diary». Based on the idea of the «citizen reporter», it has an average of a million visits per day, and according to *The New York Times* it was the key medium contributing to the election of president Roh Moo Hyun in South Korea. In fact, it was the first communications medium to which the new president granted an interview. The web site works in a simple way: some 30,000 citizens also act as reporters, while around 40 journalists check the news they submit; all of this is transformed into some 200 articles per day, which is about 85 percent of the content published. Something very like DIY journalism.

The BBC has been one of the mediums to best grasp the thing about atoms and bits. Above all, it has understood that it can provide many different kinds of benefits. It thought, who better than citizens and new technologies to improve audience figures? and asked members of the public to send images of newsworthy events captured on mobiles and digital cameras. We only have to think of what happened in this sense during the Iraq war, the March 11 bombings or the *Windsor* building fire in Madrid, and, above all, the July 7 bombs in London, to prove that this proposal is proving fruitful.

The kind of participation that is not so different to the contributions traditionally made by readers to the press becomes more relevant

with the arrival of technologies and tools such as e-mail, web pages, forums, wikis, chat rooms, instant messenger programs and, in particular, personal and collaborative weblogs.

According to the *We Media* report mentioned above, what is happening in the media could be called «participatory journalism» because it involves the «act of a citizen or group of citizens playing an active role in the process of collecting, reporting, analysing and disseminating information. The intent of this participation is to provide independent, reliable, accurate, wide-ranging and relevant information that democracy requires».

But in these things he who hesitates is lost, and little by little the media are realising the obvious: the sum of my readers who consume my medium know more than I do, have more information. Rather than feeling threatened, new technologies give me the opportunity to invite participation. And I still own the information, which is what I want. New sources... for free! For some time now, television channels have been filling in endless afternoon programming almost for nothing, every time a guest goes to a talk show to proudly tell viewers how to be with three women at once without dying in the attempt. Nobody would dream of charging money on top of getting to be on TV, right?

I don't think that this is the most reasonable way for citizens to use the media. And I don't think it's appropriate to define this kind of citizen journalism as a fabulous opportunity to participate in the mass media, regardless of the way. At the very least, it can be more than that. If we take the discourse about using the new technological tools within our reach and turn it around, so that instead of asking how the media can use them we reflect on how we as citizens can use them, then actions of participatory journalism may be able to influence public discourse. Every

element has to play its part: the media (as tools, not the media as companies) make themselves available to society, and society (as a community) responds by using them.

«Aznar getting away with it? They call it a day of reflection and Urdazi is working? Today, 13M at 6pm. PP headquarters c/Genova, 13. No parties. For the truth. Pass it on!».

The demand for information concentrated in ownership of the mass media, the increased conservatism of most journalistic institutions, basic rights and freedom, combined with a mobile phone, e-mail, a forum or a blog, make up a highly attractive cocktail for opening the doors to alternative sources of information and opinion that can build bridges for communicating information, comments, actions and demonstrations. It is the transformation of the citizens into consumers, producers and means of information. Somewhere in between information and opinion, an increasing number of eyes are beginning to monitor the media through blogs, forums or sms messages. And any one of us can become an observer of the media, a *mediawatcher*. This is precisely what happened in Spain after the March 11 bombings in Madrid.

In *Blogging as a form of journalism*, Joseph D. Lasica - a veteran journalist and an expert on the impact of new technologies on culture - describes the phenomenon of blogs as a «movement of people from the street who can sow the seeds for new forms of journalism, public discourse, interactivity and on-line community». In general terms, a blog is a personal page in which information is updated regularly and presented in inverse chronological order, so the most recent material published is placed at the start of the page, allowing users who visit the page to add comments. The purpose of blogs is to discuss the issues that are published, like when you meet up with your friends. And

this is where it is fundamentally different from traditional media. In the first there is the filter, and then the public. Here there is the public, and then the filter, in the same way as someone usually talks first and then the person listening takes what they want from it, adds his filters to the words, but after the fact. And this is also how credibility and respect are gradually created. The news item is not the final product, it's just a starting point, because the final purpose of each story is to start a discussion, to allow a whole lot of people to say what they think, and give them space.

As Tíscar Lara assures us in *Weblogs and participative journalism*, «with the change brought by the Internet and digital networks, the media can no longer act like privileged gatekeepers of information. They have to accept that there are forms of media available to citizens that allow them to access sources and participate in communication processes. If politics and the media continue to turn their backs on this phenomenon, they will have lost their reason for existing in society, and communities will emerge that will let them know it, through blog, forum, chat or sms messages or using any media within their reach». Society watches, society observes and learns: «By selecting news, evaluating the credibility of sources, writing headings, taking photos, developing writing styles, interrelating with readers, building an audience, weighing up ideological bias and occasionally investigating» (...) «thousands of amateurs are learning how we do our job and in the process becoming more sophisticated readers and sharper critics» (*The new amateur journalists weigh in*, Matt Welchen).

It's also true that the importance of these new amateur - or not so amateur - journalists may eventually become, in some cases, the very thing they wanted to turn away from. It may invert the process and take us back to the start. It's interesting to see how

personal blogs have become the compulsory point of reference on the web at times of immediate demand for information, such as the July 7 bombings in London. When the number of comments make it almost impossible to follow a thread, I think in a sense the idea of a blog as a conversation is distorted. Sometimes there is a very fine line between *mediawatchers* and *gatekeepers*.

So, wasn't journalism for the media?

«If we don't do anything, Internet and cable will be monopolised by the managerial megacorporations in ten to fifteen years. People don't know that these technological instruments are in their hands instead of leaving it to big companies. Consequently, coordination is necessary among the groups that are opposed to this monopolisation, using the technology with creativity, intelligence and initiative to promote, for example, education.».

Warning to navigators - Noam Chomsky

Chomsky was speaking in these terms in 1998. If we take him on his word, we're late. We don't have much time to act, and stop these megacorporations - the usual suspects: Murdoch's *News Corporation*, AOL *Time Warner* (EEUU) and *Walt Disney Co.* (US) - from taking control of Internet and cable. It up to us to transform ourselves into producers of information and communication.

Chomsky's ironic article *What makes mainstream media mainstream?* talked about the idea of the ignorant and meddling outsider. «The real mass media are basically trying to divert people. Let them do something else, but don't bother us (us being the people who run the show). Let everybody be crazed about professional sports or sex scandals or the personalities and their problems or something like that. Anything, as long as it isn't serious (...) They all say (I'm partly quot-

ing) the general population is «ignorant and meddlesome outsiders». We have to keep them out of the public arena because they are too stupid and if they get involved they will just make trouble. Their job is to be *spectators* not *participants*. They are allowed to vote every once in a while, pick out one of us smart guys. But then they are supposed to go home and do something else like watch football or whatever it may be».

No one tells us what we should think, but they tell us what we can think about. Nice freedom, certainly very useful for some. But if we participate in public discourse as collective outsiders using participatory dynamics, we can do away with the inhibition and control imposed by the *agenda-setting* of news agencies and its amplification in the mass media. Thinking globally, acting locally, let us disseminate the media, concentrate citizen participation in small communicative actions that construct realities based on the General Intellect and collective creation.

Because what I find interesting about participatory journalism is precisely its limits. The final product is not as important as it is in traditional journalism because it is not the work of any one person. And it doesn't have to try to be neutral, but should be politically and socially involved. The participatory journalism that truly benefits citizens is found in the process, in interpersonal communication, in the construction of reality, the use of the tools, the criticism...not everything has a merely informative purpose, and this doesn't mean that we have to take away the label of participatory journalism, or any other label we want to use to define the practices we have described. And always taking into account the time and dedication limits of those who don't work as professional journalists.

To avoid failing in the multiplication economy of the Internet (to paraphrase an article by Fran Ilich), the key may be to understand

how the media work, encourage (re)literacy so that society isn't excluded from the process once again by a technological elite that ends up appropriating content. The media are ours, they are useful and we want to use them: «Don't hate the media, eat them!»

This text was written for the "Encuentros sobre cultura digital: publicaciones on.line" series by the *zemos98.org* collective, with its digital >>forward publishing beginning in December 2004 and continuing in June 2005.

SELECTED SOURCES

Bowman, Shayne y Willis, Chris, *We Media*, para The Media Center <http://www.hypergene.net/wemedia/weblog.php> consultado por última vez el 25/07/2005.

Chomsky, Noam, *¿Qué hace que los medios convencionales sean convencionales?*, Noam Chomsky, Massachusetts Z Magazine, 1997 <http://www.zmag.org/spanish/0006chom.htm> consultado por última vez 20/07/2005

Ilich, Fran, *El fracaso en la economía de la multiplicación de internet*, para UNDO revista digital del CNCA – CENTRO MULTIMEDIA, México. 2002 <http://www.cnca.gob.mx/undo/columna/ilich1.html> consultado por última vez el 25/07/2005

Lara, Tíscar *Weblogs y periodismo participativo* artículo en su weblog tiscar.com en formato PDF <http://www.pucrs.br/famecos/iamcr/textos/lara.pdf> consultado por última vez el 15/06/2005

Lasica, Joseph D. *Blogging as a form of journalism*, Online Journalism Review. 2001 <http://www.jdlasica.com/articles/OJR-weblogs1.html> Consultado por última vez 23/05/2005

Negroponte, Nicholas, *Being Digital*, Barcelona .Mundo Digital / Ediciones B, 1995

Welch, Matt. *The new amateur journalists weigh in*. Columbia Journalism Review. 2003. Septiembre- Octubre. Volumen 5. <http://www.cjr.org/issues/2003/5/blog-welch.asp> consultado por última vez 15/07/2005.

From remix culture to collective creation

Adolfo Estalella | estalella@gmail.com |

The ability to generate information and produce culture spreads through the net. With the digital universe comes the «user-creator», who can participate in constructing culture. And in his wake, with the coming together of thousands of individual efforts, collective creation emerges, completely subverting the established way in which culture is organised.

It may be that culture is made from the stuff of the spirit, but its underlying materials are much more mundane: paper, canvas, magnetic tape... the fabric of culture is its human embodiment. The possibilities that humans have for making culture and taking it apart, in order to actively participate, create and transmit it, have always depended on the material stuff that supports culture, and that make new worlds possible in each new period, while forgetting other worlds as it evolves (from an oral to a written culture, from amanuenses to the printing press, from text to audiovisual and from analogue to digital culture...).

Material elements shape culture, which moulds itself as a liquid takes the form of the recipient that contains it. Each new knowledge machine has provoked small or large revolutions in culture (in the way it is accessed, created, transmitted, etc. from the printing press to video, passing through photocopiers and walkmans, radio and TV...).

The emergence of the digital environment has provoked a radical change in the material nature of culture. Before now, cultural works

were immutable and immobile due to legal and technological imperatives. Their underlying material nature (in the form of books, paper, vinyl, cassettes, etc.) meant that it was extremely difficult to transform, re-mix or re-create works.

Changing a novel meant re-writing it, transforming an audiovisual work required many skills...traditional formats barely lend themselves to transformation (a printed book, a vinyl record, a video tape...) and make it very difficult to circulate the new works. Even when someone was able to re-create a work, subsequent distribution was difficult.

Internet and new digital technologies break with the material limits that encapsulated culture and open up a new world of possibilities by giving users the power and possibility to creatively participate in culture.

The immutability and immobility of culture is blown apart by the emergence of the digital universe.

Culture floods through the arteries of the digital universe. Once it is weightless, culture is transmitted as though it lacked a material base. Once a creative work is digitalised, it loses (in theory, though not necessarily) its condition of immutability. It can be transformed, modified, copied, altered... whether it is an image, a song, a novel, an audiovisual work...

This liberation from material ties transforms

the way culture is organised. It subverts the concepts of cultural object, author, audience...When a work loses its condition of immutability, the distinction between creator and audience, producers and consumers of content, breaks down. Citizens are transformed into users of culture when they have the capacity to change and re-create it easily through digital technology. An army of potential creators emerges, made up of people who can go beyond simply consuming culture, and participate in constructing it.

The digital universe creates a horizontal space of creativity in which citizens can participate in the creation of culture by remixing it.

We always build on the base of the past, recovering it, remixing it. The remix is perhaps one of the most powerful sources for creation. Remixes are adaptations of novels for the theatre, symphonic poems inspired by literary works, film versions of literary works, remixes of cover versions, visual collages made using other works.

But the digital universe quickly comes up against restrictions imposed by law - the intellectual property laws created in a period when culture was materially immobile and immutable, which are now being applied to another period in which technology has completely transformed the preconditions. This produces the irresolvable paradox in which we live.

To end the immutability of culture implies seizing part of its power of control from cultural producers, who are seeing how this transition makes the financial potential that they can extract from culture fade away. This is why cultural producers attempt to maintain the orthodoxy of the commercial roots that seriously limit the use of culture, and try to do it through technology and through the law. They try to do it by promoting restrictive

legislation that doesn't allow the re-creation of works, and imposing technologies that gag and suppress potentially creative uses of creative works through anti-copy systems and use-restriction technologies (*Digital Rights Management -DRM- systems*).

They are two paradigms of culture that are completely at odds with each other. One simply sees culture as a commercial object from which it can extract full financial benefits. The other sees it as a space for open participation, in which users can participate by constantly re-creating works, thus participating in the remix culture.

And it's these open participation spaces in which culture is re-made that have produced one of the most fascinating phenomena to emerge from the Internet: collaboration. The practice of creativity, which until recently was limited to a minority, is now within the reach of many. And the Net puts the army that was previously outside the enclosing walls of culture in contact with each other so as to unite their creativity.

In a digital universe that allows minds to be connected, efforts to be combined, and cooperation to develop, an unprecedented explosion of creativity takes place. In a space where anybody is potentially a creator, collective creation suddenly emerges.

It's true that collaborative production of knowledge has always existed. Early European book publishers would place a final note at the end of their works, asking readers on the continent to notify them of any corrections they could make. But the scale of the collective, creative projects that are developed in (within) the digital universe is much larger than anything that has come before. And this collective creation inevitably leads us to the re-mix, re-creation culture, which brings with it the emergence of a new mutable and changing culture.

Collective creation crystallises in very different environments within the digital universe. In spaces that are formally designed for co-operation, and in others that aren't. The results can include software programs originating in open software communities, encyclopaedia articles in *Wikipedia*, news in the blogosphere (the sum of web logs), etc

Behind these forms of creation lies a new challenge to traditional forms of culture. These new environments, projects, spaces... place users at their centre. Users simultaneously become producers and targets of knowledge, and works are created in a continuous flow, without aspiring to become immutable objects, always subject to the possibility of being modified.

The collective creation that emerges in these open, free participation environments represents the distilled essence of the digital universe, and a challenge to traditional forms of producing and distributing knowledge.

The author has been removed from his privileged position and replaced by a new type of user-creator. Creative works lose the sacred character that made them immutable, untouchable. The next step is to subvert the hierarchy of knowledge. Users can participate as creators, but the collectively created works in which they take part can also challenge those made by professionals, by established cultural producers.

The ability to produce information and knowledge and to create culture is spread through the Net, leaving the knowledge hierarchy in shreds. Readers produce information, users create software and modify it. The major projects that crystallise around collective creation processes challenge the hierarchy of the production of knowledge. The net allows creative users to emerge, and the union of thousands of individual efforts leads to the emergence of collective creations that

completely subvert the established organisation of culture. The time of the remix culture has arrived.

Myself with me, on an island

Felipe G. Gil | felipe@zemos98.org |

I can no longer tell whether it's day or night. That's what happens when one is alone and sleeps badly. It's what happens when one has run away from everything, including himself, and doesn't know where he is. At least metaphysically speaking, because physically I know I'm...on an island.

When I finished writing the sales report for *Videoenrecreant*, the supposedly collective creation project that I'd thrown myself into, I had no choice but to run away. I ran away from so many written lies. I promised myself that I would not do this, that there would be no regrets with the benefit of hindsight, no wise reflections, no looking for excuses to justify made-to-measure morals, that I wouldn't make myself face a blank page again, that I wouldn't lie to myself to satisfy my ego, that I wouldn't put results before process...lies.

It's lucky that I don't have Internet here, nor books that will let me decorate this text with pretty foot notes. Paradoxically, the only thing I've found here is...a pen and paper. And what good is it? What kind of a fool would start reflecting on his current existence and his memories, while having to, among other things,...survive? Because life on an island can be very tedious...or very exciting. Being on my own, I can manage to laugh at the things that happen around me. When a tree falls, I remember that famous rhetorical question, «If a tree falls in the forest and nobody is there to hear it...does it make a sound as it falls?» And what do I care, I think to myself. If I'm on my own, what's the good of hearing it? Of course at other times I'm

grateful to know that nobody is going to come nearby. I can walk naked wherever I want, I can scream, I can throw stones... this really is freedom!

The present moment seems to have become a relative thing. Specially because there is nothing I have to do. I only have one, if imperative, responsibility, which is to find food and shelter. I've often thought about building a hut. There's certainly enough wood, but given that I've always preferred renting (it's exciting to not know what the future holds!) and that it would probably, I've worked out, take over a year to make: I don't want to make it. I don't want to mortgage so much time of my life on an island that I don't even know how long I'll be staying on. I suppose it would be different if there were more people here. But imagine what that would mean...organisation! No way...the more I think about, I'm sparing myself all those discussions about what material to use for the roof, or whether it's better to build the house near the sea or in the interior of the island. I'm better off continuing as I am.

Although I haven't been here for too long, it's been long enough to have noticed certain things. In general terms, I don't miss my previous life. Before I would spend all day obsessed, thinking that I had to tell stories. My ability to imagine, re-tell and move stories from one place to another could reach unhealthy levels. I was a magnificent story teller. Here I don't have that need. I don't want to transmit anything. I only want time to pass. And I'm glad. I don't have to syndi-

cate content, read 43 different blogs, join 23 e-mail lists, find a new laptop because mine broke, ring the landlord once a month, buy fruit three times a week...although I wouldn't mind doing that here. Except here I don't have to bargain with my old fruiterer, Nicolas. Now I just have to walk around, be patient, and get to the beach before the few little animals that follow me to the fruits that are strewn on the beach.

On the other hand, I've realised something vital. It may seem stupid, but...I'm a finite being! Yes, you see, before, apart from the nonsense about the global connected age, I used to feel that between the 150 euros I'd spend on my mobile each month and the 30 emails I'd receive each day...I was infinite! Nothing could stop me, I was a tin opener of communication, the boyfriend of a monalisa in overdrive, a true biogeopolitical interconnecting agent at the service of social change and the counter-media, asystemic and imneoinmatrix revolution.

After seeing myself immersed, in reality, in the re-editing of a strange fiction, with a 2-month beard, thinking that if Tom Hanks could make a fire when cast away, it wouldn't be difficult for me to do, it's sad to finally verify not only that I would have been incapable of doing it (even with a lighter?), but that I'd also end up without the necessary patience, kicking the sand only to find, seconds later, while my body fell to the ground like a dead weight, that I had hit a rock hidden beneath the sand, and that my foot had just become proof and witness of my absurd and solitary existence, or, in other words: yes, I'm no longer infinite.

I would have liked an electrician, but unfortunately I wouldn't have had the 90 euros to pay him cash in hand. My foot recovered quickly, but the ills that were imprinted on my mind were of a different kind. I couldn't stop thinking that perhaps

I was mistaken. How I would have loved a doctor, a physiotherapist or my buddy the nurse. Or even better, my old private supermarket for self-medication addicts: the chemist. Because in reality...I was starting to notice something was missing...

At first I didn't really now what it was. Could it be creating? When I left, the latest trend was to theorise about the possibilities offered by new (old?) technologies for networked creation, to share knowledge, to free culture...etc. Not too long ago, to avoid losing my mind, I created what I called: "conference day". I brought together the only two animals that I had a close relationship with, an iguana and a turtle, I sat them in front of me, and so as not to lose my memory, and perhaps my sanity, I would give monographic presentations about a particular subject: the greatest success was the day I talked to them about *creative commons*. The iguana seemed excited until a few flies appeared near it - I even thought that its interest had something to do with the desire to free some distribution rights on the metamorphosis of its skin (though of course it would have problems with the iguana's union, which had set out a rule that went something like *The iguanas' colour change belongs solely and exclusively to the Iguana species*)-. And the turtle...this time it took over one minute to leave! I don't know, at the end of my presentation, by which time only the flies were left - I think -, I proposed an apocalyptic theory that said that if a human being does not live long enough to experience social change, perhaps companies are only entertaining us, and communications technologies are nothing more than excuses to keep us fascinated by so much supposed change and so much supposed creation...

No, it wasn't creation that I was missing. I suppose that when one spends too much time on one's own...little by little he forgets everything. Because essentially the life that I

led within society was active enough for my *Self* to be constructed through that of Others. I remember reading, before I ran away, that there is a current of thought called *Dialogism* that talks about the basic fact of human-to-human existence. That was mine! I even came to think of designing a t-shirt with the phrase (how postmodern of me!). And now, after wearing the same clothes for about 9 months...I shit on Descartes. I think therefore I am? No, my friend, I don't exist here.

I don't exist because basically I can't exist for myself. Isn't that what humans do, even those who live in society? Think of themselves? That's too reductionist, one of the few friends I still remember would have said. It's not a good enough argument to stop me making the decision I had been considering. When one doesn't know what he is missing, when one doesn't find meaning in the meaning of his life, when he doesn't remember what it is to share something...it's better to disappear. No euphemisms: to throw myself off the highest rock in this dreadful island. Pity about the iguana and the turtle.

While I climbed the mountain, I talked myself through my final video clip. I saw myself dying before my time, I would fall slowly, I'd finally remember whether I ran away because of *Videoenrecreat*, or whether it was simply that when I arrived at the island I was already dead, there would be optimised images (720x576 pixels) of everybody who had been my friend, I would remember each moment that I lived with them, this time I wouldn't forget anybody because it would be unfair to leave someone out here, I would finally know what a leap into the void feels like, I would discover why I never managed to fall in love and why I was such a promiscuous being, I would realise how stupid it is to spend time thinking about the differences between collective creation and individual creation, when adaptation

is the real problem in the screenwriting process, I would know whether my work had any meaning and dignified me, whether I should continue living in Seville or move to Barcelona, whether I could have played tennis on a clay court, whether my grandmother would have been proud of me...I was going to know it all. The infinite and the finite. *The End, Good Bye, Au Revoir...*

Just a moment, I can hear something...maybe it's a boat!!!

No, it was just another tree falling.

Maybe I shouldn't jump.

I don't believe in fate, but I believe in chance. If that tree fell and I heard it...maybe hearing it has no importance in itself. But if I tell somebody that at the moment at which I had forgotten who I was, the moment when I was simply listing what I had been and preparing to stop being, I heard a tree that I had already heard before, and that it made me think...could that mean something?

I think so.

Should we construct a new paradigm for media education?

Pedro Jiménez | pedro@zemos98.org |

«What we want in the world is to tell all of those who are resisting and fighting in their own ways and in their own countries, that you are not alone, that we, the Zapatistas, even though we are very small, are supporting you, and we are going to look at how to help you in your struggles and to speak to you in order to learn, because what we have, in fact, learned is to learn.»

VI Declaration of the Selva Lacandona
EZLN revolutionary committee June 2005.

www.ezln.org

And so we continue to talk about education about the media, for the media, through the media... An introduction to this issue could lead us to repeatedly reference authors who are respected and highly specialised in an issue that is not new: media education.

It's simple and clear, education, media and collective intelligence are part of the same chain, segments of the same story. If this relationship is so obvious, why do we need this text? It must be because: Education is communication, and communication in the 21st century is, increasingly, produced, shared and distributed through digital media. Digitalisation makes it much cheaper to transport information. For some, the medium is perfect. These are normally the people who have forgotten about the content, the message, the knowledge. But there is a simple dilemma - transmitting information does not generate knowledge unless we act on it. Some specialists suggest, and I believe it is paradigmatic, that **unless the transmitter becomes a transmitter-receptor** (what Kaplún would call EMIREC, from the Spanish) **there is no**

communication. Remember: communication = education. Is technology necessary in education? No, but social dynamics have determined that we live in a Network Society, we can't ignore this. Is general intellect necessary in education? If we want to be critical, understand and transform reality, then the answer is: always.

As Kaplún explains, «Communication **is the process** through which an individual enters into **mental cooperation** with another until they achieve a **common consciousness**. Information, on the other hand, is any **one-sided transmission of messages** from a transmitter to a receptor»¹.

Let us then consider collective intelligence and media education as correlative concepts. A correlation that begins with a model focused on what the theorist-practitioner of the *Pedagogy of the Oppressed*, Paulo Freire, called dialogic (from a **transforming concept** in which a critical vision and creativity are highly encouraged, the function of education is **reflection-action** and the assessable objective is the capacity to **think-transform**), this model is what guides me. And now that that technology seems to be a touchstone in the areas of culture and educational, it's not a bad idea to remember its importance, because media don't liberate, they are media. Because technology isn't neutral and neither should it be.

#

Seville, June 2005, candidates sitting exams

for positions in the Andalusia children's education system were asked about *ICT (Information and Communication Technologies)* integration in the second level, setting out and developing every element of the curriculum (objectives, contents, methodology, attention to diversity...) - What is the correction template proposed by the government? To develop, focus and act exclusively in the «Computer Corner», that is, that the only educational technology that we can integrate is the exclusive use of computers. If we study educational software, we will find many good examples, but in general terms these are directional programs, not based on a model of dialogue and transformation and, of course, focussed on the effects, the results, behaviourism. Are computers «bad»? No, what's bad is the model that takes it and turns it into a small learning machine based on giving correct answers.

In short, the government has been tending towards the integration of one element, the technological, without taking into account the overall value of communication. We can't develop the use of ICTs in education, at any level, as simply a process of **instrumental literacy** in relation to a machine that does everything.

Even so, the Andalusia government has taken a first step; what we are asking for here is the next step, which perhaps should have been the first. Because we dearly hope that the implementation of ICT centres in the Andalusia educational community is not just playing to the gallery. If that was the case, we would have a big problem.

To put things in context, for the past two years, the Education Department of the autonomous community government of Andalusia has been implementing centres known as TICs (from the Spanish initials of Information and Communication Technology), which install one computer for every two students

in all classrooms. It is also based on an open, collaborative philosophy and, with the aim of cutting costs, (and following the pioneering and model example of Extremadura's autonomous community government) it uses a free software operating system: *Guadalinex*, an Andalusia distribution of *Debian*.

Have they understood the philosophy on which free software is based? To explain it further, Professor Guíérrez Martín, in a book that should be bedside reading for those in charge of these things, directly states:

«The challenge of interactivity in educational applications [and in all education using media] is not, as some seem determined to believe, to use the possibilities offered by the technology in order to invent the perfect and autonomous 'machine for communication or teaching', but to help individuals achieve this autonomy using digital technologies in the learning process.»²

#

Actors, writers, musicians and politicians brought together for the *Mesa Antipiratería* (anti-piracy roundtable conference) went to the senate to take part in an awareness raising day in defence of **the original**. The president of the *Senado*, Javier Rojo, and the president of the *Mesa*, Pilar Bardem, claimed **education** was the solution to the current problem of intellectual piracy. The day's events began with a presentation by Juan Antonio Castellanos, the representative of *Apple Spain*, who pointed out that technology should be the «best legal ally for defending the rights of creators» and claimed there was thus the need «**make it easier to buy music than to steal it**». After his presentation, Juan Luis López Escuerdo, from *Microsoft Spain*, drew attention to **his company's programs that are specifically designed to educate children** in regard to intellectual property rights.

Juan Mollá, the president of the *Asociación Colegial de Escritores*, a writers association, talked about the need to educate society because «it is only through education that we can make **people respect art** in its different forms». The poet Luis García Montero pointed out that buying books or records «means **guaranteeing the freedom of creators**». The actor Carlos Castell added a clear message to the other presentations: «Education as the only road to raising society's awareness of the **value of the original work**»³

This extract brings up a few pearls that we can't help drawing attention to - it's obvious that *Apple* and *Microsoft* shouldn't be the guarantors of «digital literacy», or at least that's not the model we're applying here, so why were they invited? Another issue is that in this book it is clearly demonstrated that the downloading of any copyrighted material from the internet is not piracy, it's a right⁴. Freedom should not be confused with criminalisation. We are against piracy, the kind that is for profit making purposes. But in relation to education, culture and personal use, we have (and we hope we will continue to have for a long time to come), a right to private copies, and, above all, a constitutional right to access to education and culture.

And of course we should use education, to promote access to information, to generate communication, to be able to listen/learn/enjoy music, books, movies that are not released in Spain or are sold at ridiculous prices. Education is public and free, we should encourage libraries (and fight openly and resolutely against the European directive that wants to impose a tax on loans⁵... the battle is taking place on many fronts, and we can't give in to the needs of the big corporations - they don't encourage creativity, copyright wouldn't even allow me to think what I'm thinking right now, right? No, it's not better to buy than to share. Can you imagine if

there were payment systems for each didactic unit or subject?

«We can't study *Plato's Dialogues* because we have to pay copyright for quoting Socrates, and given that Socrates didn't write anything down, we have the inheritors of Plato, who wrote what his master Socrates said, and they are also asking for their cut. So, we apologise, but whoever wants to study Plato will have to get a patch and download it from the devil's networks.»

#

Access to information should be free, open and universal, and that's why the digital divide, local development and communication are important issues we can't ignore, and why we can't leave them in the hands of the big corporations.

We know that technology doesn't free us on its own, technology is not the solution, is not the final purpose, is the tool. And this is where collective intelligence plays its part. When we've referred to General Intellect here, we were talking about the construct that we use as a basis for understanding that communication, knowledge and dialogue are the challenge. Construction and creation should be collective, dialogical and at the same time committed to whatever it proposes. To be precise, we're not talking about using it as a panacea, no, we're sorry, panaceas don't exist. We're talking about a sum of individuals, who cooperate and develop this common consciousness that Kaplún was talking about earlier. When we say that the model is collective construction, we're only making it clear that reflection-action relations must take place from this perspective.

We can apply the image to the phenomenon of wikis and all their possible variations and form. Wikis are a very simple online tool that allows us to create contents (such as a text)

collectively. As users we can start writing in a wiki, and a friend can contribute to or correct that text immediately. The potential is in its **accessibility** (we just have to press EDIT on any page in a WIKI and begin making changes), the **immediacy** (we don't have to send each other a text and then re-post it, we always work on the same text) and the **memory** (all previous versions are saved, so we can recover the «original» at any point).

One of the projects that has best developed and used this technology is *Wikipedia* «anyone with a modem can not only consult *Wikipedia*, but also change it. And see how their changes are changed. And change those changes to that change. And join forums to discuss the reasons for changing the change to that change [...] *Wikipedia* is not ordered or run by anyone. *Wikipedia* does not try to exhaustively define a field by giving (and having) the last work. [...] *Wikipedia* is not a product, it is produced.»⁶

And so, should we build a new paradigm for *media education*? We are already doing it. Now we just have to add, refute and continue. The aim of this text is to apply these examples to the case of education, and so, we keep on learning.

NOTES

1. Kaplún, Mario: Una pedagogía de la comunicación. Madrid: Ediciones de la Torre. Proyecto Quirón, 1998 (p. 64) Las negritas son nuestras.
2. Gutiérrez Martín, Alfonso: Alfabetización Digital. Algo más que ratones y teclas. Barcelona: Gedisa, 2003 (pgs. 44-45)
3. Extracts taken from La Mesa Antipiratería reivindica en el Senado la educación como forma de erradicar la piratería de bienes culturales published in CINE POR LA RED, pay per view link (http://www.porlared.com/noticia.php?not_id=20841), last consulted on

21/07/2005

4. Poner aquí el número de página y el título del artículo de David Bravo
5. Campaign against the Library tax (<http://exlibris.usal.es/bibesp/nopago/>)
6. Córdoba, Antonio: *Meet Wikipedia*. Barcelona: elástico.net (<http://elastico.net/archives/005295.html>), consultado por última vez 15/07/2005.

ADDITIONAL BIBLIOGRAPHY

Aparici, Roberto: *Trece mitos sobre las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación*. Morón de la Frontera: Revista KIKIRIKI, nº 58, 2000

Baigorri, Laura: *Zap War*, España: <http://www.interzona.org/baigorri/proyectos/zap-war.htm>, 1997 (vídeo de 10 minutos, color, Ch1&Ch2)

Chomsky, Noam y Ramonet, Ignacio: *Cómo nos venden la moto*. Barcelona: Icaria, 1996

García matilla, Agustín: *Una televisión para la Educación, la Utopía posible*. Barcelona: Gedisa, 2003

Ilich, Fran: *Weblog sobre creación, crítica y teoría de narrative media* (<http://delete.tv/narr@tiva>)

Ocelot, Michel (director): *Kirikú y la bruja* Producida por: Didier Brunner, Jacques Vercruyssen y Paul Thiltges. Francia, 2002 [película]

Pérez tornero, J.M.: *Comunicación y Educación en la Sociedad de la Información*, Barcelona: Paidós, 2000

VV.AA: *Weblog colectivo del Laboratorio de Nuevas Tecnologías y Medios Narrativos zemos98.org* (<http://www.narrative-media.org>)

Loops of perception sampling, memory, and the semantic web

Paul D. Miller, *a.k.a.* DJ Spooky | www.djspooky.com |

«Free content fuels innovation».
Lawrence Lessig, *The Future of Ideas*

I get asked what I think about sampling a lot, and I've always wanted to have a short term to describe the process. Stuff like «collective ownership», «systems of memory», and «database logics» never really seem to cut it on the lecture circuit, so I guess you can think of this essay as a soundbite for the sonically-perplexed. This is an essay about memory as a vast playhouse where any sound can be you. Press «play» and this essay says *here goes*:

Inside the out-side

Think. Search a moment in the everyday density of what's going on around you and look for blankness in the flow. Pull back from that thought and think of the exercise as a kind of mini-meditation on mediated life. Pause, repeat. There's always a rhythm to the space between things. A word passes by to define the scenario. Your mind picks up on it, and places it in context. Next thought, next scenario - the same process happens over and over again. It's an internal process that doesn't even need to leave the comfortable confines of your mind: A poem of yourself written in synaptic reverie, a chemical soup filled with electric pulses, it loops around and brings a lot of baggage with it. At heart, the process is an abstract machine made to search in the right place for the right codes. The information in your mind looks for structures to give it context. The word you have thought about is only a placeholder for a larger system. It's a neural map unfolding in syntaxes, linked right into the electrochemical processes that make up not only what you can think, but how you can think.

Inside, we use our minds for so many different things that we can only guess at how complex the process of thinking is. Outside, it's a different scenario. Each human act, each human expression, has to be translated into some kind of information for other people to understand it: Some call it the *mind/brain* interface, and others, like Descartes, call it a kind of perceptual (and perpetual) illusion. In our day and age, the basic idea of how we create content in our minds is so conditioned by media that we are in a position unlike any other culture in human history: Today, this interior rhythm of words, this inside conversation, expresses itself in a way that can be changed once it enters the «real» world. When recorded, adapted, remixed, and uploaded, expression becomes a stream unit of value in a fixed and remixed currency that is traded via the ever shifting currents of information moving through the networks we use to talk with one another. It wasn't for nothing that Marx said so long ago that «all that is solid melts into air» - perhaps he was anticipating the economy of ideas that drives the network systems we live and breathe in today. In different eras, the invocation of a deity, or prayers, or mantras, were all common forms, shared through cultural affinities and affirmed by people who spoke the code - the language of the people sharing the story.

Today, it's that gap between the interior and exterior perceptual worlds that entire media philosophies have been written about, filmed, shot, uploaded, re-sequenced, spliced and diced. And within the context of that interstitial place where thoughts can be media (whether they are familiar to you or not), the kinds of thoughts don't necessarily matter: It's the structure of the perceptions and the texts and the memories that are conditioned

by your thought-process that will echo and configure the way that texts you're familiar with rise into prominence when you think. We live in an era where quotation and sampling operate on such a deep level that the archaeology of what can be called knowledge floats in a murky realm between the real and unreal. Look at *Matrix* as a parable for Plato's cave, a section of his *Republic* written several thousand years ago, but resonant with the idea of living in a world of illusion.

The soundbite fetish

Another permutation: in his 1938 essay *On the Fetish-Character in Music*, the theoretician Theodor Adorno bemoaned the fact that European classical music was becoming more and more of a recorded experience. He had already written an essay entitled *The Opera and The Long Playing Record* a couple of years before, and the fetish essay was a continuation of the same theme. People were being exposed to music that they barely had time to remember, because the huge volume of recordings and the small amount of time to absorb them presented to the proto-modernist listener a kind of soundbite mentality (one we in the era of the Web are becoming all too familiar with). He wrote that «the new listeners resemble the mechanics who are simultaneously specialized and capable of applying their special skills to unexpected places outside their skilled trades. But this despecialization only seems to help them out of the system».¹

When Tim Berners Lee wrote some of the original source code for the *World Wide Web*, it was little more than a professors' club - but it echoed that same sense of abbreviation that Adorno mentioned. I tend to think of sampling and uploading files as the same thing, just in a different format. To paraphrase John Cage, sound is just information in a different form. Think of DJ culture as a kind of archival impulse put to a kind of hunter-gatherer milieu - textual poaching, becomes zero-paid, becomes no-logo, becomes brand X. It's that interface thing rising again - but this time around, *mind/brain* interface becomes emergent system

of large scale economies of expression.

The loop of perception

As the World Wide Web continues to expand, it's becoming increasingly difficult for users to obtain information efficiently. This has nothing to do with the volume of information out in the world, or even who has access to it - it's a kind of search engine function that's undergoing a crisis of meaning. The metaphor holds: the poem invokes the next line, word leads to thought and back again. Repeat. The scenario: internal becomes external becomes involution. The loop of perception is a relentless hall of mirrors in the mind. You can think of sampling as a story you are telling yourself - one made of the world as you can hear it, and the theatre of sounds that you invoke with those fragments is all one story made up of many. Think of it as the act of memory moving from word to word as a remix: complex becomes multiplex becomes omniplex.

Search engine civilization

As more and more people joined the Web, it took on a more expanded role, and I look to this expansion as a parallel with the co-evolution of recorded media. Lexical space became cultural space. Search engines took on a greater and greater role as the Web expanded, because people needed to be able to quickly access the vast amount of varying results that would be yielded. Search engines look for what they've been told to look for, and then end up bringing back a lot of conflicting results: metadata that breaks down Web sites' contents into easy to search for *meta-tags* that flag the attention of the search engines' distant glances. The process is essentially like a huge rolodex whose tabs are blue, and whose cards are for the most part hidden.

So too with sound. I'm writing an essay on sampling and memory using search engines and the Web as a metaphor because I see the Net as a kind of inheritor to the way that DJs look for information: It's a shareware world on the Web, and the

migration of cultural values from one street to another is what this essay is all about.

Think of city streets as routes of movement in a landscape made of roads and manifolds. These roads convey people, goods, and so on through a densely inhabited urban landscape held together by consensus. It's like James Howard Kunstler said in his book *The City in Mind* (Free Press, 2002): these streets, like the cities he loves to write about, are «as broad as civilization itself». Look at the role of the search engine in Web culture as a new kind of thoroughfare, and that role is expanded a million-fold. The information and goods are out there, but you stay in one place; the civilization comes to you.

Today, when we browse and search, we invoke a series of chance operations - we use interfaces, icons, and text as a flexible set of languages and tools. Our semantic web is a remix of all available information - display elements, metadata, services, images, and especially content - made immediately accessible. The result is an immense repository - an archive of almost anything that has ever been recorded.

Think of the semantic webs that hold together contemporary info culture, and of the disconnect between how we speak, and how the machines that process this culture speak to one another, thanks to our efforts to have anything and everything represented and available to anyone everywhere. It's that archive fervor that makes the info world go around, and as an artist you're only as good as your archive - it's that minimalist, and that simple. That's what makes it deeply complex.

Think then of search engines as scouts or guides for the semantic web; a category that also includes (among other things) software agents that can negotiate and collect information, markup languages that can tag many more types of information in a document, and knowledge systems that enable machines to read Web pages and determine their reliability. But it goes still further: the truly interdisciplinary semantic web guide

combines aspects of artificial intelligence, markup languages, natural language processing, information retrieval, knowledge representation, intelligent agents, and databases. Taken together, it all resembles a good DJ, who has a lot of records and files, and knows exactly where to filter the mix. They don't call the process online «collaborative filtering» for nothing.

Software swing

Again and again, one of the main things I hear people asking when I travel is: «What software do you use?»

Today's computer networks are built on software protocols that are fundamentally textual. Paradoxically, this linguistic medium of software isn't only nearly undecipherable to the layperson, but it has created radical, material transformations through these linguistic means (eg, computers and networks as forces of globalization). As Henri Lefebvre said so long ago in his classic 1974 essay *The Production of Space*: «The body's inventive-ness needs no demonstration, for the body itself reveals it, and deploys it in space. Rhythms in all their multiplicity interpenetrate one another. In the body and around it, as on the surface of a body of water, rhythms are forever crossing and recrossing, superimposing themselves upon each other, always bound to space.»⁶²

The semantic web is an intangible sculptural body that exists only in the virtual space between you and the information you perceive. It's all in continuous transformation, and to look for anything to really stay the same is to be caught in a time warp to another era, another place when things stood still and didn't change so much. But if this essay has done one thing, then I hope it has been to move us to think as the objects move: to make us remember that we are warm-blooded mammals, and that the cold information we generate is a product of our desires, and manifests some deep elements of our being.

The point of all this? To remind us that, like Duke

Ellington and so many other musicians said so long ago, "It don't mean a thing if it ain't got that swing." As the information age moves into full gear, it would be wise to remember the cautionary tales of shades and shadows; to recall and remix the tale of a bored billionaire living in a dream world in Don DeLillo's *Cosmopolis*, who said:

It was shallow thinking to maintain that numbers and charts were the cold compression of unruly human energies, every sort of yearning and midnight sweat reduced to lucid units in the financial markets. In fact data itself was soulful and glowing, a dynamic aspect of the life process. This was the eloquence of alphabets and numeric systems, now fully realized in electronic form, in the zero-oneness of the world, the digital imperative that defined every breath of the planet's living billions. Here was the heave of the biosphere. Our bodies and oceans were here, knowable and whole.³

Sample away!

Paul D. Miller is a conceptual artist, writer, and musician working in New York City. His written work has appeared in *The Village Voice*, *Artforum*, *Ra-ygun*, and a host of other publications. He is co-publisher of the multicultural magazine *A Gathering of the Tribes*, and has just started the online new media magazine www.21cmagazine.com. Miller is perhaps best known under the moniker of his «constructed persona», *DJ Spooky that Subliminal Kid*, whose recent aural efforts have included the cds *Optometry* and *Modern Mantra*, and *Not in Our Name*, a remix collaboration with Saul Williams and Coldcut. His most recent art project is *Errata Erratum*, created for *L.A.'s Museum of Contemporary Art*. This is a Net-based remix of Marcel Duchamp's artworks *errata musical* and *sculpture musical*.

NOTES

1. Theodor W. Adorno, *Essays on Music*, with notes and commentary by Richard Leppert, translated by Susan H. Gillespie and others. University of California Press, 2002
2. Henri Lefebvre, *The Production of Space*, translated by Donald Nicholson Smith. Blackwell Publishing, 1974
3. Don DeLillo, *Cosmopolis: A Novel*. Scribner, 2003

Collective knowledge, memory of the common

M. Cañada

A. Orihuela | antonioorihuela@terra.es |

It should be obvious that intelligence is a social product, not just a union of ideas, but above all, of people. It's not difficult to show that language - all forms of language and cultural signs - can only unfold on a social, or collective, horizon. Nobody knows everything, everybody knows something, all knowledge resides in humanity. There is no transcendent reserve of knowledge and knowledge is simply the sum of what we know.

However, the whole of History, we should say, the whole of history as an account of those who dominate over those who are dominated, is also proof of the wilful management of ignorance through processes of exclusion and appropriation of entire areas of knowledge that had previously been shared.

Unfortunately, even social systems can perpetuate themselves on the base of a terrible waste of human experience, skilfulness and richness. In these circumstances it's impossible to think about the development of collective intelligence.¹

Today, the kinds of social knowledge that used to develop as ways of sharing work and knowledge in a co-operative way (that is, in a communal, voluntary and open manner, for the purpose of satisfying shared cultural, economic and social needs and aspirations), have been strengthened by the possibilities of linking individuals and collectives that are generated in a new - virtual - space, which allows work and immaterial goods to flow more easily and with greater reach; work and immaterial materials that are able to provoke

the unexpected, what is not yet known... The problem is that, according to the logic of Capital, the time has also come to apply the law of value to them, and for them to start producing dividends.

Thus, informational capitalism seems to be heading towards a certain form of communism and at the same time stimulating the growth of the legal instruments that will make it impossible, transforming services and information into essential goods subject to private property and market laws (copyright, licenses, patents, canons, etc.) and, as a last resort, the criminal and repressive measures that will ensure compliance.

In this way, while these social co-operation networks are being encouraged, informational capitalism is also trying to figure out how to make ownership of intangible goods possible. In other words, how to make people pay for playing music that can circulate freely on the internet, or how to produce value from social co-operation networks based on enormously complex connections that cannot be measured in simple working time-units.

It's clear that capitalism sees in the *General Intellect* (or general abstract knowledge) what, in reality, it is: the accumulation of fixed capital, generated through processes of co-operation and the creative generation of sociality, which can be made to work within a new matrix consisting of objectified products and programs that are subordinated to profit, the accumulation of personal wealth and the generation of surplus value. In appropriating

it, capitalism completes the old ideal circle of exploitation that becomes a political, bureaucratic, administrative and monetary problem, while the law of value is dissolved because the whole life-time has become production time (Negri, Guattari).

Capital's control and appropriation of collective intelligence implies a new battle over the rights to ownership of knowledge, or to put it another way, over where to cut the «accumulated social knowledge» that we don't pay rights for, from the flows of knowledge production defined by the sections of cognitive work controlled by Capital. In the words of Negri, «the exploitation of the common has become the *locus* of surplus value». And there it reveals its parasitical nature. It lives from social creativity and co-operation, at the same time surrounding itself with intellectual property laws, the appropriation of patents, and all manner of copyright associations such as the SGAE.

The idea is, basically, to privatise something that is abundant in order to make it scarce, to make citizens pay for what they already use. This is no way to protect creation, let alone culture. Rather, it leads to the capitalist appropriation of knowledge, the management of consumption, the use of the cooperative nature of cultural production, and the creation of a legion of artistic singularities doomed to complete labour precarity.

All if this completes the most perverse circle of capitalist ideology, which states that capitalism is the “natural” way of life. Faced with this, we have to reaffirm that collective creation is not the clearest way to hand Capital its profits, but a sign of the most fundamental resistance to it. The redistribution of knowledge based on the premise of free circulation and accessibility contains the old paradigm - the understanding of production and redistribution as a social need and not just another business.

It's up to us to promote and support the possibilities for appropriating the accumulated intelligence of humanity, its abstract richness, and collective creativity. Our ability to co-operate is the perfect weapon against capitalism. Beyond its tangible results, co-operation involves valuing principles that are unconnected to the capitalist system and opposed to it, and that also pre-exist it, such as self-responsibility, participative volunteering, solidarity, social responsibility and commitment to others.

Co-operation in the production, development, distribution and enjoyment of collective knowledge and its abstract richness is, therefore, the basis for sustainable development of communities that make use of it; its members construct and re-construct it continuously, also as the source of an always-deferred project for liberation. Our duty is to let its power and free play spread freely to new collective subjects and new revolutionary representations.

Faced with us, those in power repeatedly declare the market to be a totalitarian stage through which social life flows. But something isn't right, and social criticism is overflowing the retaining lines of pre-programmed spectacle, of a Reality always constructed in playback. Opposing movements are multiplying and making attempts at resistance and fight increasingly unpredictable. The possibilities of producing uncontrolled events are spreading through contagion. Over and over, old flashes of communism re-appear, sparks from a world to come, which is to be constructed from radically different positions and materials. On a pre-election day it appears in front of the ruling party's headquarters, and on another day, self-organising into an Internet loan network, or in occupied social centre. Flashes of communism that are still rare, sporadic, but speak of the revolution to come.

The revolution as a «ceremony of the re-appropriation of the world» (Lyotard) can, indeed, «come from unexpected places and times» (Ripalda). Perhaps it can only come from unexpected places and times.

Communist immanence and actual events promise to come together. As they have at many other times throughout history, before and after Marx. The inconvenient protagonist of this particular combination is incubating in capitalist globalisation, as it did in the workers movement of Marx's time.

It doesn't yet have a name. Some attempts to name it talk of the multitude, others of the precariat, but its features are familiar to us. If Derrida is right, it's the old *stranger*, the eternal exile. He comes singing an anarchist song that speaks of adventures and of exile: «Our land, the whole world / our family, humanity / our law, freedom».

NOTES

1. Even more disturbingly, 'general intellect' has recently been described as 'the intellectual capital of a company', owed to companies by their employees. It is curious to see an attempt to promote these kinds of dynamics, even if it is, of course, for the benefit of the companies, coming from such a fiercely competitive realm, in which the general trend is just the opposite.

Doing business with ideas. Some notes on the privatisation of General Intellect.

Daniel Villar Onrubia | dvo@zemos98.org |

The fact that information and knowledge are the categories that are most widely used to define the specificity of the times in which we live is directly related to a technological revolution that covers all aspects of life, and is developing at a vertiginous rate.

This technological revolution is leading towards «a new form of social organisation in which the generation, processing and transmission of information become the fundamental sources of productivity and power»¹.

The cornerstone that holds together the network-society is the knowledge - ideas and their ability to circulate - that this technology makes possible.

Pierre Lévy points out that from the Neolithic until the industrial revolutions, the principal means of production had been the earth, but since the Industrial Revolution these means of production materialised as machinery and technical infrastructure.

But, «for some decades now, and probably increasingly in the future, the main means of production will be ideas»². Therefore, at this new stage of humanity, it seems apt to identify the means of production as «a series of signs, conditions and skills that arise from work and education»³ rather than a set of tools and equipment such as IT devices and physical networks. We're dealing with the sum knowledge of humanity, which is now more than ever within everybody's reach.

The importance of «the immaterial» in current production structures «tends, due to its quantitative and qualitative reach, to begin questioning once again the categories defined by the capitalist economy, and specially the notions of productivity and property».⁴

To the extent that the ideas of human beings are the means of production in a knowledge economy, we can consider them to be part of the General Intellect, the accumulation of knowledge that has been deposited at the historical level of a society.

As Michael Hardt explains, «Marx uses the term *General Intellect* to refer to the general social knowledge or *Collective Intelligence* of a society at a particular moment in history».⁵

Fixed capital is able to incorporate this *General Intellect* in production in the same way that it uses the «collective power of bodies» to achieve particular objectives, such as for example moving the enormous stones used to build the pyramids.

We can say then, that the forces and means of production overlap and make it difficult to separate them, which in turn influences production relationships. And this is basically due to one of the most significant properties of information, which is summed up in the often-quoted words of Bernard Shaw:

«If you have an apple and I have an apple and we exchange these apples then you and I will

still each have one apple. But if you have an idea and I have an idea and we exchange these ideas, then each of us will have two ideas».

In contrast to industrial capitalism, cognitive capitalism is not characterised by a scarcity of raw materials and means of production, given that these are not destroyed -consumed- in the process.

This involves a radical change in relation to the ownership of the means of production, given that when we are talking about «the earth» or physical tools, ownership is being applied to a finite resource that can easily be divided up, but «the world of ideas is infinite»⁶. The fact that ideas can be transmitted without being lost and used without being destroyed leads us in a single step to talk about economies of «scarcity» and «abundance».

This technological revolution isn't simply raising the possibility of the dematerialisation of the work force and the means of production, which wouldn't necessarily affect the market's normal operating structure. It is also expressed in immaterial goods, which are becoming less dependent on the physical media that up till now had allowed them to be marketed as though they were objects. And it's here that continuity problems really arise for a system that is based on scarcity, and the attempt to force continued scarcity through legislation.

We are now finding that the development of digital technology is dissolving physical media, although there are other physical structures - *hard drives* - that function as containing devices, but these do not have an univocal link with their contents. More interestingly still, these contents then to come together in a single virtual space - cyberspace - that arises from the interconnection between their receptacles.

This is why it is now much easier to guarantee citizen rights to access culture, to knowledge.

Controlling information

Intellectual property rights were created in the 18th century for the purpose of regulating the author's rights over their works. But the court ruling applied to the «physical media» on which knowledge materialised, and not to the ideas themselves.

That is, the concept of property applied to the material support - the book -, which is what, in practice, was sold, rather than to the true fruit of the intellectual work of the writer - the work itself. Using Perry Barlow's famous metaphor, we would then say that intellectual property laws concerned themselves with the «bottles» - physical media - and not the «wine» - ideas -, because: «thus the rights of invention and authorship adhered to activities in the physical world. One didn't get paid for ideas but for the ability to deliver them into reality. For all practical purposes, the value was in the conveyance and not the thought conveyed.»⁷

Faced with this process of disassociation of immaterial work from «physical media», which had traditionally objectified it in the form of goods that could be sold or exchanged, capitalism reacted by toughening intellectual property laws, so that «today the right includes a large collection of restrictions on the freedom of others: It grants the author the exclusive right to copy, the exclusive right to distribute, the exclusive right to perform, and so on».⁸

This toughening of intellectual property laws involves placing harsh restrictions on citizen access to culture, and it has taken the form of «extending the protection period for works, the creation of new intellectual property rights - such as the *sui generis* right,

which protects databases created using pre-existing elements -, limiting legal exceptions - such as the fair use of protected works -, questioning the advantages acquired by users (such as public libraries), or even the possibility of patenting software programs».⁹

In fact, there is even an attempt by the government to conceal the citizen rights that exist in this regard, through confused campaigns with the aim of avoiding piracy, that make many citizens believe that it is illegal to make private copies of records or movies, or download music from the Internet for private use.

All of these measures are making the concept of intellectual property shift from the «bottles» to the «wine», and as «physical media» - which allowed the objectification and sale of knowledge in the same way as material goods are sold - fade away, the idea of property is starting to be applied to the «ideas» in themselves.

Discussing this appropriation of ideas from the private realm, Barlow points out that the fact that today's technology allows information to be transmitted independently of physical media leads to an attempt to own the ideas themselves, rather than their expression, and «just as it is possible to create useful tools that never take on a physical form, we have become used to patenting abstract concepts, sequences of virtual events and mathematical formulas - the least *real* goods imaginable».¹⁰

This situation leads to alarming extremes, like those that would be the equivalent of trying to own the concept *wheel*, extremes that are made concrete in software patents or even particular properties of the human body.¹¹

In this context, corporations act as though ideas arose *ex nihilo*, independently of the

General Intellect that is the basis for most of the knowledge that then gives shape to innovations, inventions and other results arising from creative processes that are concerned with areas from the artistic to the scientific fields.

Measures such as the exponential increase in the time that passes from the moment a work is created until it is in the public domain make Philippe Quéau question whether the ultimate purpose of this intellectual property protection really is the justification of encouraging creativity, in an attempt to ensure that the immaterial work of creators is paid and, thus, to «protect the general interest by ensuring the universal circulation of knowledge and inventions, in exchange for a monopoly of use with consent (for a limited period) for authors».¹²

And the answer is clear, it seems more appropriate to consider that extending usage rights to eighty years after the death of an author does not in any way contribute to encouraging creation, or to finding new talents, but rather to allowing a whole series of middle men to obtain lucrative and lasting benefits from the authors in their catalogues.

The ease of distribution of «culture» offered by new technologies do not involve any disadvantage to creators, given that their role continues to be just as essential; the people that become unnecessary are all those middle men who had done business through distributing this materialised culture on physical media, and those who manage the corresponding copyright.

«A free culture supports and protects creators and innovators. It does this directly by granting intellectual property rights. But it also does it indirectly by limiting the scope of these rights, in order to ensure that creators and innovators who come along later will be

as free as possible from the control of the past. A free culture is not a culture without property, just as a free market is not a market in which everything is free. The opposite of a free culture is a «culture of permission» - a culture in which creators can only create with the permission of those in power, or the creators of the past». ¹³

The only sense in a society providing inventors / creators with a degree of protection is if in exchange the invention/creation ends up favouring that general intellect from which it arose, by becoming part of the public domain that allows its use and appropriation by part of humanity.

The problems of a fierce application of the concept of ownership to the area of thought are not only directly related to restrictions on ways in which citizens can use culture - works that are fruit of immaterial work-, there is another factor that is even more worrying, if possible.

This is the only way in which this legislation is favouring the plundering of the public, human heritage, at the hands of private entities. Because «transnational companies and the institutions of rich countries are patenting everything they can, from the human genome to subtropical plants, perpetrating a true armed robbery on the common property of humanity». ¹⁴

One of the most, if not the most, shocking cases is that of applying patents to living beings, genes and biological substances; perhaps because it affects in quite a direct way the most tangible aspect of the human being, the body, through food and medicine.

«Up until November 2000, patents had been granted, or were in the process of being granted, to over more than 500,000 partial or complete genetic sequences of living organisms. From this total, about 9,000 were

pending or had been granted on 161,195 complete or partial sequences of human genes. The increase in this category of genes is impressive, given that the figure was 126,672 in the previous months, meaning there was an increase of 3,400 or 27% in a single month (*Guardian*, 200). The remaining genes on which patents had been granted or were in the process of being granted were for plants, animals and other organisms». ¹⁵

In the face of this, it is «urgent to revitalise, reinforce and protect the idea of ‘public domain’ from the voracity of private interests at a time when private operators seek to extend their domain of appropriation of information». ¹⁶

On the other hand, to ensure citizen access to culture, we have to ensure the existence of legislation that allows a degree of flexibility, and gives authors the option to allow their works to be copied - without the need for middlemen to manage a canon for compensation -, manipulated and circulated freely by citizens, as long as it is for non-profit purposes - except where the author doesn't mind.

But it is also necessary to rethink the system of paying authors in ways that apply to the new context.

The most interesting way to provide incentives for creation is to do without the middlemen as far as possible, so the author receives profits directly. There are many new models, but everything seems to point to the fact that the most intelligent thing would be to take the focus away from remuneration for the work of authors on sales of material products, although this is also an option that can easily be compatible with the others. These alternatives include payment for artists to develop projects by commission, live performances or describing and explaining creative processes in educational contexts.

To finish off, we would like to bring up the possibility of a basic income as a starting point for guaranteeing the sustainability of immaterial workers.

NOTES

1. Mari Saez, Víctor. *Globalización, Nuevas Tecnologías y Comunicación*. (2002). Madrid. Ediciones de la Torre. p.10
2. Lèvy, Pierre: *L'anneau d'or : intelligence collective et propriété intellectuelle, Multitudes 5 : mai 2001, Mineure: agencements subjectifs posés sur l'Internet*
3. Blondeau, Olivier. *Génesis y subversión del capitalismo informacional*. En VV.AA.: *Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual y creación colectiva*. (2004). Madrid. Ed. Traficantes de Sueños. p. 35. <http://traficantes.net/editorial/capitalismo-cognitivo.htm>
4. Blondeau, Olivier. Op.cit. p. 32
5. Negri, Toni y Hardt, Michael. *Sobre el Movimiento Operario Italiano*. En NÓMADAS | Monográficos MA.2 Toni Negri. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas.
6. Lèvy, Pierre: Op.cit.
7. Lessig, Lawrence. *Free Culture*. p. 87-88. <http://www.free-culture.cc/freeculture.pdf>
8. Perry Barlow, John. *Selling Wine Without Bottles: The Economy of Mind on the Global Net*. http://metabolik.hacklabs.org/alephandria/txt/barlow_economy_of_mind.html
9. Lessig, Lawrence. Op.cit. p.105
10. Quéau, Philippe. *¿A quién pertenecen*

los conocimientos?. Le monde diplomatique, edición española. Enero de 2002.

11. Perry Barlow, John. Op.cit.
12. <http://www.el-mundo.es/navegante/2004/07/07/portada/1089190219.html>
13. Queau, Philippe. Op.cit.
14. Lessig, Lawrence. Op.cit.
15. Queau, Philippe. Op.cit.
16. Khor, Martin. *Intellectual Property, Biodiversity and Sustainable Development*.

SELECTED SOURCES

ALEPHANDRIA: Copyleft Hacktivist Archive v.1.0
http://metabolik.hacklabs.org/alephandria/alephandria_en.html

Free Culture Library COPYFIGHT
<http://www.elastico.net/copyfight/listing.php>

Digital

León Siminiani. Estados Unidos & España

Síncope

Christian Bermúdez. Costa Rica

Vrata (The Door)

Vjekoslav Zivkovic. Croacia

Condensate

David Phillips & Paul Rowley. EE.UU.

Funk the wheel

Eloy Enciso. Cuba

Tele 5

Iván Schroeder. España

Dies Irae

Jean-Gabriel Périot. Francia

Los niños de Charlot

Jorge Naranjo. España

Sistema de objetos

David Alonso. España

War Set

Eduardo Acosta. España

Jil

Simon Buettner. Alemania

_grau

Robert Seidel. Alemania

The end (Short version)

Xenia Vargova. Austria

+ documental sobre zemos98_7

dvd zemos98_7

Este DVD, co-editado con la Universidad Internacional de Andalucía y el Instituto Andaluz de la Juventud, nace de la selección de los trabajos más destacados de la Sección Oficial de zemos98_7. Un total de 13 obras de 5 países diferentes, subtituladas en francés, inglés y español.

This DVD, co-published by the International University of Andalusia, comes from the selection of the most outstanding works from the Official Section of zemos98_7. A total of 13 works from 5 different countries, subtitled in French, English and Spanish.

Ce DVD-ci co-édité en collaboration avec l'Université Internationale de l'Andalousie est né du choix des travaux les plus détachés de la Section Officielle de Zemos 98_7. Un total de 13 œuvres de cinq pays différents sous-titrés au Français, Anglais et Espagnol.

para informarte sobre cómo conseguirlo puedes escribir a dvd@zemos98.org

con el soporte de



con el apoyo de



espacios



Creación e Inteligencia Colectiva es una publicación realizada a propósito de la séptima edición del festival **zemos98** [un espacio y un tiempo para la cultura audiovisual].

El presente libro contiene una serie de textos de diferentes autores en los que se reflexiona desde diferentes perspectivas sobre la idea de «Inteligencia Colectiva», con especial atención a las relaciones que se establecen entre la creación artística en el contexto tecnológico actual y dicho concepto:

Laura Baigorri, David Bravo, Karla Brunet, M. Cañada, David Casacuberta, Kim Cascone, Jorge Cortell, José Luis de Vicente, Rubén Díaz López, Adolfo Estalella, Felipe G. Gil, Pedro Jiménez, Paul D. Miller -Dj Spooky-, Antonio Orihuela, Daniel Villar Onrubia.

Estos artículos se han incluido también en inglés.

El presente libro recoge toda la información acerca de las actividades que conformaron la programación de la séptima edición de **zemos98**: desde el *Rebirth of a nation* de Dj Spooky a las proyecciones audiovisuales, pasando por toda una serie de actividades como el taller *El arte del vídeo en directo* o las *Experiencias Sonoras*.

Además, Javier de la Cueva explica el proceso de aplicación una licencia *Creative Commons* a la edición del DVD **zemos98_7**.

www.zemos98.org

This book is a publication on purpose of the seventh edition of **zemos98** festival [a space and a time for audiovisual culture]. The last part of the book contains an english version with different articles that reflect on the idea of «General Intellect» or «Collective Intelligence», specially on the relationships established between these concepts within the limits of artistic creation in the current technological context.



Instituto Andaluz de la Juventud
CONSEJERÍA PARA LA IGUALDAD Y BIENESTAR SOCIAL

NO\$DO
AYUNTAMIENTO DE SEVILLA
Cultura



ISBN: 84-7993-034-9