

Ciberespacio y resistencias

**Exploración
en la cultura digital**

*María Cristina Alonso, Sheila Amado,
Rafael da Bouza, José Cabrera Paz, Franco Iacomella,
Silvia Lago Martínez, Ana Marotias, Laura Marotias,
Mirta Mauro, Eben Moglen, Guillermo Movia,
Natalia Ortiz Maldonado, Richard Stallman,
Rocío Rueda Ortiz, Marilina Winik, Mariano Zukerfeld*

Silvia Lago Martínez (compiladora)

colección ACÁ y AHORA



Ciberespacio y resistencias. Exploración en la cultura digital.
*María Cristina Alonso, Sheila Amado, Rafael da Bouza, José
Cabrera Paz, Franco Iacomella, Silvia Lago Martínez, Ana Ma-
rotías, Laura Marotías, Mirta Mauro, Guillermo Movia, Natalia
Ortiz Maldonado, Rocío Rueda Ortiz, Marilina Winik, Mariano
Zukerfeld.*

1ra ed. - Buenos Aires: Hekht Libros, 2012.

218 p. ; 14x21 cm.

ISBN 978-987-25914-1-0.

1. Cultura digital. 2. Resistencia. 3. Licencias copyleft. Alonso, María
Cristina. CDD 363.2

Hecho el depósito que marca la ley 11.723.

1ra edición. Buenos Aires: Hekht libros. Enero de 2012

Volumen 2 de la colección Acá y Ahora

hekhtlibros@gmail.com

www.hekht.wordpress.com

Impreso por Tecno ofset, J. J. Araujo 3293, CABA.



copyleft

Si no se indicare expresa excepción, los autores que forman parte de este volumen utilizan licencias copyleft para sus textos. Por lo tanto usted es libre de duplicar, distribuir, exhibir, ejecutar la obra y crear obra derivadas siempre y cuando cite la fuente y todas las obras derivadas conserven estas mismas condiciones. No se desea ni permite el uso con fines de lucro de esta obra.

© Copyright 2004, 2006, 2010 Richard Stallman. Se permite la copia literal y distribución de él por cualquier medio y en su totalidad siempre y cuando se conserve esta nota. Obtenido de <http://www.gnu.org/philosophy/not-ipr.es.html>

© Copyright 2003 Eben Moglen. Se permite la distribución y la copia literal del artículo en su totalidad y por cualquier medio siempre y cuando se conserve esta nota. Traducción a cargo de Oscar Javier Palacios Ruiz y Emiliano Carlo Ricci Azpiroz. Obtenido de: <http://elinfinitoperpendicular.blogspot.com/2009/07/el-manifiesto-puntocomunista-1-de-15.html>

Agradecemos a Franco Iacomella por su asesoramiento en materia de derechos de autor, copyleft y licencias libres/abiertas

Diseño de colección y tapa: Martín Gache. <martingache@gmail.com>

Índice

Prólogo. *Susana Finkelievich* p. 7

Presentación. *Silvia Lago Martínez* p. 9

Potencias de lo común.

¿Ha dicho “propiedad intelectual”? Sólo es un
espejismo seductor...

Richard Stallman p. 19

Discutiendo argumentos alrededor de la
propiedad intelectual.

Mariano Zukerfeld p. 25

Transparencia, participación, descentralización,
transformación. Apuntes sobre “las almas” de
Internet y la World Wide Web.

Guillermo Movia p. 51

El manifiesto puntoComunista.

Eben Moglen p. 69

Invitación a un (posible) encuentro: la
convergencia digital.

José Cabrera Paz p. 83

Territorios en disputa.

Ciberciudadanías, multitud y resistencias.

Rocío Rueda Ortiz p. 101

Comunicación, arte y cultura en la era digital. <i>Silvia Lago Martínez</i>	p. 123
Educación Libre y Abierta. Dimensiones y construcciones. <i>Franco Iacomella y Ana Marotias</i>	p. 143
No resiste todo lo que brilla. El (trillado) caso de la música. <i>Laura Marotias, Rafael da Bouza y Marilina Winik</i>	p. 165
Cine político. Una tradición de intervenciones socioculturales. <i>Mirta S. Mauro, Sheila Amado y Cristina Alonso</i>	p. 181
Política de los afectos. La cultura crítica entre licencias, ferias y libros independientes. <i>Natalia Ortiz Maldonado y Marilina Winik</i>	p. 197
Sobre las autoras y los autores	p. 213

Prólogo
Susana Finkelievich

Los cambios sociales relacionados con Internet van mucho más allá del uso y aún más, de la apropiación social de la tecnología. Tienen que ver con nuevas formas de organización social, con las redes ciudadanas sostenidas por redes electrónicas, con la capacidad casi infinita de convocar personas desde el ciberespacio para ocupar espacios físicos.

Algunos de los autores de este libro se cuentan entre los pioneros en este tema, los que llegaron a la frontera electrónica al mundo digital, y comprendieron que lo que pasaba en él era un proceso complejo y largo, del cual estamos actualmente viendo los primeros impactos.

Silvia Lago Martínez, gran amiga y colega, con quien compartimos la coordinación del Programa de Investigaciones sobre la Sociedad de la Información en el Instituto Gino Germani, comenzó a trabajar sobre los movimientos sociales en la Red allá por el fin del pasado milenio, cuando muchos científicos sociales presentaban aún resistencias a trabajar sobre el tema de las tecnologías de información y comunicación por considerarlas un puro producto del capitalismo al que había que oponerse. Silvia, por el contrario, comprendió con lucidez que no se trataba de juzgar las nuevas tecnologías, sino de facilitar su apropiación social. Paulatinamente fue reuniendo a su alrededor a un valioso grupo de jóvenes investigadores que aceptaron el desafío y profundizaron diversos aspectos de esta temática.

Los diversos autores de este libro tienen, además del tema abordado, una particularidad en común: están analizando y contribuyendo a hacernos comprender que estamos aun viviendo en los inicios de la historia de la Sociedad de la Información, aquella en que se empiezan a registrar los cambios, en la que las cartas están echadas pero aún no jugadas, en la que todo es todavía posible.

Y basta echar una mirada en nuestro alrededor, escuchar a los jóvenes, leer los diarios, mirar por televisión e Internet las movilizaciones mundiales convocadas por la Red, para comprender que las nuevas tecnologías son poderosas herramientas al servicio de los movimientos sociales innovadores, de las inclusiones socio-tecnológicas, de cambios culturales veloces pero no por ello pasajeros, de contrapoderes y contra-hegemonías. Este libro no es sólo testimonio de ello: también nos abre el apetito por conocer más sobre tecnologías, cultura y movimientos sociales, y nos hace congratularnos por este mundo tan interesante que nos ha tocado vivir.

Presentación

Silvia Lago Martínez

El objetivo principal del presente volumen es poner a disposición del lector las experiencias y hallazgos producidos en el trayecto de la investigación “Internet, cultura digital y contrahegemonía: nuevas formas de intervención militante”, que se ha desarrollado en el Instituto Gino Germani, en el marco de la programación científica de la Universidad de Buenos Aires. El propósito del estudio es dar cuenta de las transformaciones en las estrategias de intervención política, en la construcción de nuevas subjetividades y en la generación de identidades colectivas en la cultura digital, entendiendo a esta última como la imbricación de las tecnologías de la comunicación y de la información en los procesos culturales contemporáneos. Se analiza la emergencia de colectivos que desenvuelven proyectos políticos, culturales, tecnológicos y artísticos, quienes comparten una apuesta por la acción colectiva en un espacio cultural híbrido entre lo corporal, territorial y virtual.

La labor de investigación nos llevó por distintos recorridos y, en ellos, coincidimos con investigadores e investigadoras quienes desde su propia mirada, comparten la misma problemática de estudio, inquietudes, reflexiones o marcos conceptuales. De allí que invitamos para esta edición a Rocío Rueda Ortiz, José Cabrera y Mariano Zukerfeld, cuyas contribuciones constituyen un decisivo aporte a la revisión que sobre la cultura digital y sus actores proponemos en el libro. Asimismo, nos adentramos en el mundo de los colectivos que

en el ámbito de la cultura, libran batallas cotidianas en pos del cambio social, reconociendo a estas organizaciones de ciudadanos como actores significativos de las transformaciones de nuestro tiempo. Exploramos sobre su trayectoria y su apropiación creativa no sólo de internet, sino de los lenguajes audiovisuales, los principios y los modelos organizativos que van coligados con ellos.

Ese rumbo nos condujo, necesariamente, al estudio de los procesos de comunicación soportados en herramientas digitales, así como a las peculiaridades de los distintos ámbitos de la cultura (la música, las editoriales, la fotografía, el cine, el videoactivismo, las artes gráficas y otras manifestaciones del arte) y la educación. En ésta exploración, una de las cuestiones que emerge con fuerza –en el actual debate público tanto a nivel local como global– es el problema de la propiedad intelectual y la figura legal de los derechos de autor y el paradigma de la construcción, uso y distribución colectivos. Los diversos argumentos sobre la problemática están presentes en prácticamente todos los trabajos que se despliegan aquí y constituyen una recurrencia imposible de soslayar, de allí que incluyamos en el libro escritos de personalidades que han creado, iniciado y conducido importantes contribuciones sobre el tema: estamos hablando de Richard Stallman y Eben Moglen.

Los artículos de este libro resultan heterogéneos en sus apreciaciones y temáticas, pero en todos ellos se descubren los hilos conductores que atraviesan el relato, los cuales esperamos que contribuyan al debate sobre las transformaciones contemporáneas.

La edición está organizada en dos secciones. La primera, *Potencias de lo común*, reúne un conjunto de escritos que “ensayan un acuerdo” entre la academia y el activismo buscando interpelar a los lectores con manifiestos, propuestas, pensamientos y argumentos sobre la propiedad intelectual, la libre apropiación de los conocimientos producidos por la sociedad, así como también la convergencia digital. La segunda,

Territorios en disputa, conforma el apartado donde se exponen hallazgos, experiencias, conclusiones y las nuevas pistas para la reflexión. Esta sección contiene nuestras investigaciones en Argentina y las de Rocío Rueda en Colombia.

Se inicia el primer apartado con un escrito de Richard Stallman, quien advierte sobre la utilización errónea del concepto de “propiedad intelectual”, en el cual se incluyen (según el autor de forma engañosa) los derechos de autor, las patentes y las marcas, los cuales implican tres marcos legales diferentes y, por lo tanto, aplicaciones diversas. Su texto resulta orientador respecto de las premisas y conceptos básicos de una problemática que será recurrentemente abordada a lo largo de nuestra obra.

A continuación, Mariano Zukerfeld realiza un extenso y minucioso análisis de un conjunto de núcleos argumentales críticos a toda forma de propiedad intelectual, en un esfuerzo metodológico por construir tipos ideales weberianos. Concluye que los debates respecto de la regulación de los conocimientos no son totalmente novedosos, sino por el contrario son bien antiguos y es así que finaliza preguntándose acerca de cuál es su naturaleza y potencial renovador.

Por su parte, Guillermo Movia indaga sobre la historia reciente de la web, sus orígenes y sus condiciones de emergencia y desarrollo. Se pregunta cómo fue posible que ésta tecnología de origen casi monopólico, en manos de Microsoft, haya declinado su condición en un ecosistema de navegadores web totalmente diversificado, colmado de proyectos de software libre. Para dar respuesta al interrogante, reflexiona sobre las características de la web y de internet: transparencia, participación, descentralización y modificabilidad, en las que sustenta – en gran parte – la ocurrencia del fenómeno.

El manifiesto puntoComunista de Eben Moglen no requiere de mayores comentarios, puesto que ha sido ampliamente difundido. Vale decir que, como todo manifiesto, entraña un planteo de principios que invitan a la polémica. Moglen se

dirige a los propietarios de la cultura como adversarios de los creadores de la sociedad de libre información, señalando que con la adopción de la tecnología digital, el sistema de producción de consumo en masa dio nacimiento a nuevas condiciones sociales de las cuales emerge una nueva estructura antagonica entre la burguesía y la clase trabajadora digital: los creadores.

José Cabrera Paz se despega de sus antecesores al enfocar su análisis en la convergencia, interconexión y red de vínculos que caracterizan a la sociedad contemporánea. Define la convergencia digital como un proceso comunicativo que da cuenta de ésta lógica interconectada del sistema de medios, las industrias audiovisuales y los usuarios. En ésta lógica, adquieren una importancia capital los relatos que las personas construyen y comunican por diferentes medios, lo que da lugar a múltiples narraciones sociales entrecruzadas en una hibridación de soportes tecnológicos. El autor reseña los componentes de la convergencia comunicativa y propone estrategias para su interpretación, para concluir señalando que la convergencia digital es comunicación, tecnología y cultura puestas en contacto.

La segunda sección se inicia con el artículo de Rocío Rueda Ortiz. La autora reflexiona acerca de cómo comprender las experiencias singulares y colectivas en interacción con las tecnologías en una suerte de entramados tecnosociales: nuevos modos de vincularse, de conformar comunidad, de prácticas sociales y de construcción de lo común. Dos enfoques se combinan para el abordaje del problema: los procesos de conformación de identidades atravesadas por relaciones de poder/resistencia y el concepto de multitud. Presenta los hallazgos producidos en una investigación propia sobre varios colectivos contraculturales en Colombia, donde explora sobre las subjetividades de viejos y nuevos referentes identitarios así como también en la emergencia de prácticas sociales y educativas que resisten a los modelos hegemónicos.

Luego, mi artículo analiza el surgimiento de colectivos

y grupos de intervención cultural en Buenos Aires de la última década como emergentes de un proceso de cambio en la acción y la práctica de los activistas. El texto es una interrogación acerca de la configuración de nuevas relaciones de poder, identidades colectivas peculiares y novedosas estrategias de intervención y confrontación en una cultura crecientemente digital. Las características de la acción colectiva contemporánea estarían dadas, entre otras cuestiones, por el establecimiento de nuevos territorios para el activismo, la relevancia de la comunicación y de la utilización de recursos digitales en la protesta social, así como también la novedosa estética de la acción activista que integra la comunicación por internet, los lenguajes audiovisuales y la utilización de múltiples recursos tecnológicos.

Franco Iacomella y Ana Marotias reflexionan acerca de las transformaciones acaecidas en el campo de la educación con la intervención de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Buscan dar cuenta de la caducidad del modelo de educación-institución-disciplina propia del estado-nación que moldea la institución escolar argentina desde el siglo XIX, en relación con el proceso actual donde surgen nuevas dinámicas educativas, producto de la apropiación social de las tecnologías digitales y los nuevos medios de comunicación. Proponen un análisis del concepto “educación libre y abierta” a través del recorrido de las principales dimensiones de la noción. Por último, se detienen en experiencias de educación en línea donde se descubre un nuevo circuito de valor social.

En el artículo siguiente, Laura Marotias, Rafael da Bouza y Marilina Winik indagan sobre las tensiones que se producen entre las compañías discográficas y los múltiples usos que las comunidades y redes de usuarios hacen de las tecnologías digitales, al mismo tiempo que observan las prácticas de resistencia que surgen en este campo. Para ello, analizan diferentes actores de la escena musical que desarrollan prácticas innovadoras: nuevas formas de producción de música, de difusión, de gestión y de apropiación. Concluyen que la

utilización de las licencias libres no resuelve por sí sola las peculiaridades de la resistencia, sino la trama de prácticas, ideas y valores que se ponen en marcha.

Por su parte, Mirta Mauro, Sheila Amado y Cristina Alonso observan las peculiaridades del cine político en Argentina y los cambios en sus prácticas de producción con la apropiación de las tecnologías digitales. Reseñan brevemente la historia y características del cine militante local en las dos últimas décadas y acuden a los resultados de un trabajo empírico realizado durante la VII edición del Festival Latinoamericano de la Clase Obrera (FELCO), para formalizar una descripción de grupos de cine militante argentinos, latinoamericanos y europeos que participaron en el festival. En esta labor, no se detienen únicamente en la práctica específica de los artistas, sino también en los principios, en la búsqueda de sentidos y en la vocación militante del cine documental como herramienta de transformación social y política.

Por último, Natalia Ortiz Maldonado y Marilina Winik reflexionan sobre la tecnología copyleft, destacando la importancia decisiva del movimiento de Software Libre – como experiencia colectiva – desde el cual las licencias copyleft se diseminaron hacia otros sectores y actores del mundo de la cultura. Formalizan un estado de la cuestión desde la cultura crítica sobre la propiedad intelectual, el poder y las resistencias en el capitalismo contemporáneo. Para las autoras, el copyleft es una tecnología de la resistencia afianzada en un movimiento político cultural amplio y debe pensarse en términos de una “cultura libre”.

Para finalizar, deseo agradecer la colaboración y el trabajo de todos los integrantes del equipo de investigación por su labor de varios años. A Rocío, José y Mariano por la confianza que depositaron en el proyecto, participando con sus escritos en el libro. A Susana Finkelievich, mi maestra, no sólo por sus aportes académicos, sino también por su amistad y generosidad durante tantos años de trabajo en conjunto. Mi reconocimiento a Natalia Ortiz Maldonado, quien en su doble

rol de autora y editora trabajó incansablemente en la edición del volumen.

Por último, la infinita gratitud de todos los que formamos parte del equipo de investigación, a los artistas, fotógrafos, escritores, hacedores de cine militante, productores de proyectos editoriales, activistas del software libre, de la cultura libre, de la comunicación y a todos aquellos que con entusiasmo relataron sus experiencias, respondieron a nuestras preguntas y colocaron a disposición sus obras para hacer posible el desarrollo de nuestro estudio.

Cabe mencionar que la publicación se realiza gracias al financiamiento de la Secretaría de Ciencia y Técnica de la UBA y al marco institucional brindado por el Instituto Gino Germani y la Facultad de Ciencias Sociales.



Potencias de lo común



¿Ha dicho “propiedad intelectual”? Sólo es un espejismo seductor...¹

Richard M. Stallman

Se ha puesto de moda poner en una misma bolsa los derechos de autor, las patentes y las marcas (tres entidades independientes y distintas que remiten a tres marcos legales separados y específicos) y añadiendo una docena de leyes, llamar a ese conjunto “propiedad intelectual”. Esta expresión confusa y engañosa no ha surgido por casualidad, sino que la han promovido empresas que se benefician de la confusión que ella provoca. La mejor manera de aclarar esta confusión es rechazando totalmente dicha expresión.

Según el profesor Mark Lemley de la Facultad de Derecho de Stanford, el uso generalizado del término “propiedad intelectual” es una moda que comenzó en 1967 con la fundación de la Organización Mundial de la “Propiedad Intelectual” (u OMPI), y sólo se ha vuelto verdaderamente común en los últimos años. La OMPI es formalmente una organización de las Naciones Unidas, pero de hecho representa los intereses de los titulares de derechos de autor, patentes y marcas. Su amplia utilización data de los primeros años de la década del 90.

En el sintagma “propiedad intelectual” subyace un prejuicio malicioso que no es difícil de ver: sugiere que pensemos en los derechos de autor, las patentes y las marcas por analogía con los derechos de propiedad sobre los objetos físicos; pero esta analogía está reñida con la filosofía de la legislación

.....
¹ Copyright 2004, 2006, 2010 Richard Stallman. Se permite la copia literal y distribución de este artículo por cualquier medio y en su totalidad siempre y cuando se conserve esta nota. Obtenido de <http://www.gnu.org/philosophy/not-ipr.es.html>

de los derechos de autor, de las patentes y de las marcas, aunque sólo los especialistas lo saben. De hecho, estas leyes no se parecen mucho a la legislación de la propiedad de los objetos físicos, pero el uso de esta expresión induce a los legisladores a cambiarlas para que sean más parecidas a esta última. Como este es el cambio que quieren las compañías que controlan los derechos de autor, las patentes y las marcas, la expresión “propiedad intelectual” resulta muy conveniente.

Este prejuicio malintencionado es un motivo suficiente para rechazar la expresión, y muchos me han pedido que proponga algún otro nombre para esta categoría, o bien han propuesto sus propias alternativas (algunas humorísticas). Tales sugerencias incluyen IMP (Imposed Monopoly Privileges) y GOLEM (Government-Originated Legally Enforced Monopolies).²³ También se ha hablado de “régimenes de derechos exclusivos”, pero refiriéndose a las restricciones como “derecho” también con un doble sentido.

Algunos de estos nombres alternativos serían más adecuados pero, a pesar de ello, es un error sustituir “propiedad intelectual” por cualquier otra expresión. Un nombre diferente no se ocuparía del problema principal del término: la generalización excesiva. No existe esa cosa unificada que se llama “propiedad intelectual”, es un espejismo. El único motivo por el que la gente cree que tiene sentido como una categoría coherente es porque así lo da a entender su uso generalizado.

El término “propiedad intelectual” es a lo sumo un cajón de sastre donde se aglutinan leyes dispares. Los profanos que oyen cómo se aplica una sola expresión a estas legislaciones diferentes tienden a asumir que están basadas en un principio común, y que funcionan de forma parecida. Nada más lejos de la realidad. Estas leyes se originaron de forma separada, se desarrollaron de diferente manera, regulan diferentes

.....
2 Privilegios Monopólicos Impuestos y Monopolios Impuestos y Legalmente Originados en el Gobierno, respectivamente (N. de los T.)

3 “imp” significa en inglés “diablillo” y un “golem” es un ser mítológico hebreo (N. de los T.).

actividades, tienen diferentes normas y suscitan diferentes cuestiones políticas.

La legislación sobre los derechos de autor fue diseñada para promover la autoría y el arte, y se aplica a los detalles de la expresión de una obra. La legislación sobre las patentes iba dirigida a animar la publicación de ideas útiles, al precio de ceder un monopolio temporal sobre ella, un precio que puede merecer la pena pagar en unos campos y no en otros. Por su parte, la legislación sobre marcas no estaba destinada a promover ninguna actividad en particular, sólo intentaba permitir a los compradores saber qué estaban comprando, pero la influencia de la “propiedad intelectual” ha provocado que los legisladores la conviertan en un ardid que proporciona incentivos para la publicidad.

Dado que estas leyes se desarrollaron de manera independiente, son muy diferentes tanto en todos sus detalles como en sus métodos y sus objetivos básicos. Así pues, si aprende algo sobre la legislación de los derechos de autor, lo mejor será que asuma que es diferente de la ley de patentes. ¡Seguramente no se equivocará!

La gente suele decir “propiedad intelectual” cuando en realidad se refiere a otra categoría, más grande o más pequeña. Por ejemplo, a menudo los países ricos imponen leyes injustas a los países pobres para sacarles el dinero. Algunas son leyes de “propiedad intelectual” y otras no; sin embargo, los críticos de esta práctica a menudo utilizan esta etiqueta porque les resulta familiar. Usándola tergiversan la naturaleza de la cuestión. Sería mejor usar una expresión más precisa, como “colonización legislativa”, que sí apunta al corazón de la cuestión.

Los profanos no son los únicos confundidos por esta expresión. Incluso profesores de derecho que enseñan estas leyes son seducidos y confundidos por el atractivo de la expresión “propiedad intelectual”, y hacen afirmaciones generales que contradicen hechos que conocen. Por ejemplo, un

profesor escribió en el 2006:

Al contrario que sus descendientes, que ahora hacen contactos en la OMPI, los padres de la Constitución de Estados Unidos tenían una actitud basada en principios y procompetitiva hacia la propiedad intelectual. Sabían que los derechos podían ser necesarios, pero... le ataron las manos al congreso, restringiendo su poder de muchas formas.

Esta cita se refiere al artículo 1, octava sección, cláusula 8 de la Constitución de los Estados Unidos, que autoriza las leyes de derechos de autor y las de patentes. Esta cláusula, sin embargo, no tiene nada que ver con las leyes de marcas. La expresión “propiedad intelectual” llevó a este profesor a una generalización falsa.

La expresión “propiedad intelectual” también conduce a un pensamiento simplista. Lleva a la gente a centrarse en la exigua parte común en la forma de estas leyes dispares, que crean privilegios especiales para ciertas partes, y a ignorar su esencia: las restricciones específicas que cada ley impone al público y las consecuencias que de ellas resultan. Centrarse de manera tan simplista en la forma favorece un enfoque “económico” de todas estas cuestiones.

La economía funciona aquí, como otras muchas veces, como un vehículo para suposiciones no comprobadas. Estas incluyen suposiciones sobre valores, como que la cantidad de producción es importante mientras que la libertad y el modo de vida no lo son, y dan por sentado hechos que son falsos, como que los derechos de autor en la música ayudan a los músicos o que las patentes farmacéuticas ayudan a la investigación para salvar vidas.

Otro problema es que en una escala tan amplia como la que está implícita en el término “propiedad intelectual”, las cuestiones concretas planteadas por las diversas legislaciones se vuelven casi invisibles. Estas cuestiones surgen de las particularidades de cada normativa, y eso es precisamente lo que la expresión “propiedad intelectual” induce a ignorar.

Por ejemplo, una cuestión relacionada con la legislación de los derechos de autor es si debe permitirse el intercambio para compartir música, mientras que la legislación de patentes no tiene nada que ver con esto. La ley de patentes suscita cuestiones como la de si se debe permitir a los países pobres producir medicinas para enfermedades mortales y venderlas a bajo precio para salvar vidas, pero la legislación de los derechos de autor no tiene nada que ver con esto. Ninguna de estas cuestiones es sólo de naturaleza económica, y sus aspectos no económicos son muy diferentes. Si se analizan estas cuestiones desde el punto de vista económico, superficial y excesivamente generalizado, no podrán apreciarse las diferencias. Si se incluye a ambas legislaciones en la bolsa de la “propiedad intelectual” se verá que eso obstruye la capacidad para pensar claramente sobre cada una.

Cualquier opinión sobre “la cuestión de la propiedad intelectual” y cualquier generalización sobre esta supuesta categoría son casi seguro estúpidas. Si cree que todas estas legislaciones se refieren a la misma cuestión, tenderá a elegir sus opiniones entre una selección de amplias generalizaciones, ninguna de las cuales es buena.

Si quiere pensar con claridad sobre las cuestiones suscitadas por las patentes, el copyright o las marcas comerciales, el primer paso es olvidar la idea de agruparlas, debe tratarlas como asuntos separados. El segundo paso es rechazar el punto de vista estrecho y el panorama simplista que sugiere la expresión “propiedad intelectual”. Considere estas cuestiones separadamente, amplíe sus puntos de vista, y tendrá la oportunidad de considerarlas correctamente.



Discutiendo argumentos alrededor de la propiedad intelectual.¹

Mariano Zukerfeld

Introducción.

Los consumos culturales han ganado en los últimos años el formato digital. Música, películas, artes audiovisuales, blogs, fotologs y otras formas de expresión dominan los intercambios culturales de amplios y crecientes sectores medios urbanos. Celulares y cibercafés extienden, en parte, esos consumos a los sectores populares. La vida cultural se agita en redes sociales, y el fenómeno de la llamada web 2.0 florece por doquier. Sin embargo, estos fenómenos vienen acompañados de nuevas formas de regulación del acceso a la cultura. Particularmente, la digitalización y el intercambio a través de internet, a la vez que favorecen la difusión de los conocimientos, ingresan a las distintas formas de cultura en los dominios de la propiedad intelectual, particularmente del copyright.

Toda forma de cultura que adquiere una fijación en un soporte dado (por ejemplo, un conjunto de bits) es automáticamente objeto de derechos de autor. Esto ha generado toda clase de discusiones legales y políticas. En efecto, en los últimos años, junto con la expansión de los derechos de propiedad intelectual asociada a la difusión de las tecnologías digitales, han emergido fuertes discursos críticos de tal expansión (Lessig, 1999; 2005; Benkler, 2005) e inclusive la crítica ha

.....
¹ El presente trabajo fue elaborado por primera vez como material para la materia Introducción a los debates de la Propiedad intelectual, de la Maestría en Propiedad intelectual de la FLACSO. Se utilizó como bibliografía complementaria en la materia Informática y Relaciones Sociales de la Carrera de Sociología de la UBA, y se presentó como ponencia en el Congreso ALAS 2009.

alcanzado a la propiedad intelectual *ex toto* (Boldrin y Levine, 2002; 2008). No obstante, mientras que las distintas esencias argumentales a favor de la propiedad intelectual han sido purificadas, analizadas y tipologizadas reiteradamente (Penrose [1951]1974; Hughes, 1988; Palmer;1990; Nethanel, 1996; Kinsella; 2001; Fisher, 2001; Himma, 2006), nada de esto se ha hecho con los argumentos críticos.²

Una explicación hipotética de este fenómeno podría basarse en que los críticos de la propiedad intelectual están más ocupados en embestir al sistema vigente que en imaginar alternativas sólidas. Mientras esto sea de este modo, cada uno de ellos utilizará cualquier apoyo a su disposición, sin atender demasiado a qué grado de consistencia tengan las alianzas conceptuales que haya establecido o, remarcablemente, a qué nivel de compatibilidad posean con su marco teórico de referencia. Es común escuchar a marxistas que a la hora de criticar a la propiedad intelectual, utilizan argumentos liberales o a liberales que descansan en críticas estatistas.³

Resulta bastante obvio que una tipologización de los ar-

.....
2 Una notable excepción es la del texto de Himma (2006) que identifica ocho argumentos en contra de la propiedad intelectual. Sin quitarle méritos, podemos poner dos reparos: a) los argumentos presentados son reiterativos, es decir, no se presentan en el análisis como mutuamente excluyentes. b) Los argumentos no se entroncan con raíces filosóficas más profundas: la referencia más antigua de Himma es un texto de 1989. (cfr. Himma, 2006: 5-12). Por otra parte, hay que decir que sí hay varias enumeraciones de argumentos contra la propiedad intelectual, generalmente en los textos de sus defensores y al efecto lógico de refutarlos (Kitch, 2000; Landes y Posner, 1989; Kitch, 2000; Massot, 2006), pero que ellas no representan, en ningún caso, una búsqueda de sistematización abarcativa. Sólo se eligen fragmentos raleados, útiles al objetivo instrumental de la defensa de la propiedad intelectual.

3 Así, se verifica una clara asimetría: casi todos los textos de los defensores de la propiedad intelectual -no economistas- reprueban a quienes también abogan por ella desde perspectivas diversas de la propia. Pero los trabajos de los fustigadores de la propiedad intelectual soslayan toda crítica a quienes coinciden tácticamente en el enemigo común, aunque difieran abismalmente en los motivos estratégicos. Una excepción a esta regla es la de Kinsella (2001) que se horroriza ante el avance de la crítica de la propiedad intelectual basada en proponer un sistema de recompensas estatal (Shavell y Van Ypperselle, 2001).

gumentos en contra de la propiedad intelectual es una herramienta útil para mejorar la calidad de los debates en curso entre panegiristas y censores. Consecuentemente, nuestra tarea consistirá en rastrear esencias conceptuales extremas, a sabiendas de que pueden no coincidir con sus despliegues fenoménicos. Intentamos presentarlas de manera aséptica, aunque en la realidad de los textos casi nunca se manifiesten de este modo. Es más factible ver esas esencias argumentales combinadas y superpuestas, tanto en manos de los detractores de la propiedad intelectual como en las de sus apologistas. Muchas veces estos argumentos aparecen menos radicalizados que como los presentamos aquí, y sugieren modificaciones parciales, en vez de impugnaciones totales a la propiedad intelectual. Finalmente, nos abstenemos aquí de juzgar la pertinencia de cada una ellas y la de las críticas que a su vez han recibido.

Cinco son los núcleos argumentales críticos a la propiedad intelectual que hemos podido encontrar. Vale la pena señalar que este trabajo busca crear *tipos ideales weberianos*. Abstractamos y purificamos argumentos que en la práctica viven confundidos, intentando presentar ejes coherentes alrededor de los cuales gira cada esencia argumental. A su vez, cada uno de estos argumentos contiene, implícitas, ideas respecto de alternativas institucionales a la propiedad intelectual. Entender las especificidades y los límites de cada posición puede ser un ejercicio interesante para pensar, en términos de políticas públicas, la viabilidad y la coherencia de otros mecanismos de regulación del acceso al conocimiento. Hemos denominado a esos cinco ejes argumentales del siguiente modo: Liberal I (ontológico), Liberal II (antimonopólico), Libertario, Keynesiano y Marxista. En ese orden los estudiamos.

1. Liberal I (ontológico).

El argumento Liberal I puede formularse sintéticamente del siguiente modo:

A diferencia de los entes custodiados por la propiedad física, el conocimiento es expansible y no substractivo: su consumo no lo desgasta. Por ende, limitar su uso es contrario a su naturaleza. El conocimiento debe circular tan libremente como sea posible.

El argumento ontológico surge de distinguir entre la *esencia del ser* que es sujeto a derechos exclusivos en la propiedad física y el que lo es en la propiedad intelectual. Por ejemplo, en este sentido Palmer entiende que un comienzo lógico, a la hora de indagar respecto de la conveniencia de una institución determinada, es preguntarse por su sustancia íntima: “Uno no puede establecer cómo (o en qué circunstancias) esas cosas deben volverse objeto de propiedad sin establecer su naturaleza fundamental” (Palmer, 1990:819, traducción propia).

Quizás, la primera reflexión sistemática sobre la ontología del conocimiento y su relación con la propiedad intelectual sea la que se encuentra en la bellísima y ampliamente citada carta de Thomas Jefferson a Isaac McPherson de 1813. Transcribimos algunos párrafos, con énfasis añadido:

It would be curious then, if an idea, the fugitive fermentation of an individual brain, could, of natural right, be claimed in exclusive and stable property. If nature has made any one thing less susceptible than all others of exclusive property, it is the action of the thinking power called an idea, which an individual may exclusively possess as long as he keeps it to himself; but the moment it is divulged, it forces itself into the possession of every one, and the receiver cannot dispossess himself of it. Its peculiar character, too, is that no one possesses the less, because every other possesses the whole of it. 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. That ideas should freely spread from one to another over the globe, for the moral and mutual instruction of man, and improvement of his condition, seems to have been peculiarly and benevolently designed by nature, when she made them, like fire, expansible over all space, without lessening their density in any point, and like the air in which

we breathe, move, and have our physical being, incapable of confinement or exclusive appropriation. *Inventions then cannot, in nature, be a subject of property*⁴ (Extractos de carta de Thomas Jefferson a Isaac McPherson, Monticello, 13 de agosto de 1813. Koch y Pedden, 1972: 84).

Los fragmentos en itálica son claros: Jefferson alude reiteradamente a que la *naturaleza* de las ideas las vuelve contrarias a ser domesticadas por la propiedad.⁵ Descubre la característica del conocimiento que muchas décadas después

.....
4 Sería curioso si una idea, el fermento fugitivo de un cerebro individual pudiera ser, por derecho natural, reclamada como propiedad estable y exclusiva. Si la naturaleza hizo alguna cosa menos susceptible de apropiación exclusiva, esa cosa es la acción del poder del pensamiento que llamamos una idea, que un individuo posee mientras la tiene para sí; pero que en el momento en que es divulgada, es forzada hacia la posesión de todo el mundo, y el receptor no puede disponer el mismo de ella. Su carácter peculiar, también, es que nadie posee menos porque otro posea la totalidad de ella. El que recibe una idea de mí, recibe instrucción sin lesionar la mía; así como quien apunta con su lámpara hacia mí, recibe luz sin dejarme en la oscuridad. Que las ideas deberían circular libremente de una persona a otra a lo largo del planeta, por la moral y la mutua instrucción de los hombres, y la mejoría de su condición, parece haber sido una cosa peculiar y benevolentemente diseñada por la naturaleza, cuando ella las hizo, como el fuego, expansibles por todo el espacio, sin lesionar su densidad en ningún punto, y que como el aire que respiramos, se mueve y contiene nuestro ser físico, incapaz de encierro apropiación exclusiva. Las invenciones, por ende, no pueden, por naturaleza, ser sujeto de propiedad (Esta y todas las traducciones del inglés del presente artículo fueron realizadas por el autor del mismo).

5 Sería injusto con el pensamiento de Jefferson citar sólo los párrafos que apoyan el argumento Liberal I (ontológico). Su punto de vista no es el de un opositor neto a la propiedad intelectual. Como dijimos en la introducción, en la práctica distintas esencias argumentales conviven. Jefferson, en la misma carta, reconoce la posibilidad –aunque ciertamente, no la necesidad– de un monopolio temporal como incentivo a los inventores: “Society may give an exclusive right to the profits arising from them, as an encouragement to men to pursue ideas which may produce utility, but this may or may not be done, according to the will and convenience of the society, without claim or complaint from anybody (...) In some other countries it is sometimes done, in a great case, and by a special and personal act, but, generally speaking, other nations have thought that these monopolies produce more embarrassment than advantage to society; and it may be observed that the nations which refuse monopolies of invention, are as fruitful as England in new and useful devices.” Jefferson a McPherson, en Koch y Peden, 1972: 84)

los economistas llamarán *non-rivalness*, es decir, que las posibilidades de uso de una idea dada por parte de un individuo no se ven menguadas por la utilización que otro individuo haga de ella. Y ello lo conduce a postular lo que luego se llamaría *non-excludability*, la tendencia de las ideas (“fermentaciones fugitivas”) a diseminarse libremente.⁶ Pero aunque Jefferson fue quien mejor expresó estas nociones sobre la diferencia entre la ontología de la propiedad física y la intelectual, ellas circulaban en el clima de época que rodeó a la redacción Constitución de los Estados Unidos. Dice Cole:

... from the very beginning, there was never any real consensus as to the benefits of adopting a patent system. Some of the most prominent drafters of the U.S. Constitution (among them several outstanding inventors) were opposed to the idea, sometimes vehemently⁷ (Cole, 2001: 84).

Uno de esos inventores que, reconociendo este argumento, rechazó la oferta de una patente para su famoso *stove* fue Benjamín Franklin:

As we enjoy great advantages from the inventions of others, we should be glad of an opportunity to serve others by any invention of ours; and this we should do freely and generously⁸ (Franklin, 1984 [1909]:112).

.....

6 Los economistas del siglo XX extraen dos conclusiones distintas de las de Jefferson y contradictorias entre sí, respecto de la no rivalidad en su consumo del conocimiento: unos postulan la necesidad de que los llamados bienes públicos sean producidos por el estado (empezando por el artículo seminal de Samuelson, 1954), otros consideran que deben asignarse derechos de propiedad que eliminen las externalidades positivas del conocimiento (basándose en Coase, 1960, es Demsetz, 1970, quien desarrolla esta idea. Para una crítica de la relación entre la noción de bien público y el conocimiento, Zukerfeld, 2010, Volumen I, Cap II.)

7 Desde el comienzo, no hubo un consenso real acerca de los beneficios de adoptar un sistema de patentes. Algunos de los más prominentes redactores de los borradores de la constitución de los EE.UU (y entre ellos varios inventores sobresalientes) eran opuestos esta idea, a veces vehementemente.

8 Así como nosotros disfrutamos de grandes ventajas surgidas de las invenciones de otros, deberíamos contentarnos con la oportunidad de servir

Pero el argumento ontológico, obviamente, no aparece sólo entre las críticas de los liberales que erigieron los Estados Unidos, sino que se manifiesta ampliamente en pensadores de todas las tendencias. Como ejemplo, y para finalizar la exposición del mismo, presentamos dos citas de autores provenientes de corrientes extremadamente opuestas entre sí -cuyos propios argumentos esenciales veremos más adelante- y que seguramente no se leerán nunca el uno al otro. Ambos reflexionan sobre una de las consecuencias de este argumento ontológico: la idea que mientras la escasez de la propiedad física es natural, la del conocimiento se crea artificialmente, contra-natura, mediante la propiedad intelectual. Uno es representante de los liberales-libertarios, el citado Julio Cole:

According to the economic theory of property (following David Hume), society benefits from the delimitation and protection of private property rights because goods are scarce. There is no point in defining property rights over abundant goods. On the other hand, when goods are scarce and property is communal, they are not used efficiently. Private property guarantees that scarce goods will be put to their most efficient and productive uses (Cole, 2001: 81).

El otro autor es Enzo Rullani, emisario de la corriente del capitalismo cognitivo, de origen marxista.

La escasez del conocimiento, eso que le da valor, tiene, de esta suerte, una naturaleza artificial: deriva de la capacidad de un «poder», cualquiera que sea su género, para limitar temporalmente su difusión y para reglamentar el acceso (Rullani, 2000: 102).

.....
a otros con cualquier invención nuestra; y esto deberíamos hacerlo gratuita y generosamente.

2. Liberal II (antimonopólico).

Este argumento podría sintetizarse así:

La propiedad intelectual crea un monopolio. Los monopolios generan ineficiencias en la economía. Las instituciones de mercado pueden lidiar con las externalidades del conocimiento eficientemente sin propiedad intelectual.

Desde todas las posiciones se acepta que la propiedad intelectual confiere un monopolio temporal, y que los monopolios generan cierto tipo de ineficiencia. Sin embargo, los economistas que apoyan la propiedad intelectual suelen entender que la única forma de lidiar con las externalidades positivas del conocimiento (con la aspectos que lo emparentan a un bien público) está dada por las instituciones de la propiedad intelectual. La mentada estructura de costos de la producción de conocimientos (altos costos fijos/hundidos, para producir una primera unidad y bajos o nulos costos marginales, en caso de la información digital) desestimularía su producción en condiciones de competencia perfecta. Así, consideran que las ineficiencias que se generan por el monopolio son menores que las que resultarían de la ausencia de legislaciones propiedad intelectual, que redundarían en la falta de incentivos para la innovación, disipación de rentas, pérdidas de eficiencia en la ubicación de los recursos, y otros.

Ahora bien, el punto es que por más que quienes defiendan estos argumentos se definan a sí mismos como liberales, resulta claro que la esencia del liberalismo rechaza toda forma de monopolio. El hilo conductor de la doctrina liberal desde Adam Smith a Von Hayek ha sido inequívocamente la creencia en las bondades de la libre competencia en el mercado en todos los aspectos de la vida económica. Evidentemente, esto llevó a que muchos pensadores liberales se hayan preguntado si no había formas alternativas a la propiedad intelectual con las que las instituciones mercantiles pudieran lidiar convenientemente con los conocimientos, y así evitar

la profanación de los principios filosóficos liberales. Entre los que respondieron afirmativamente, Michele Boldrin y David Levine son quizás los más conocidos. La parte del argumento de los autores que nos interesa aquí (la que es puramente liberal) comienza con la distinción entre dos aspectos de la propiedad intelectual.

One is the right to own and sell ideas. The other is the right to control the use of those ideas after the sale. The first, sometimes called the right of first sale, we view as essential. The second, which we refer to as downstream licensing, we view as *economically dangerous*⁹⁻¹⁰ (Boldrin y Levine, 2002: 2).

Es decir, el razonamiento liberal/antimonopólico no tiene nada en contra de la venta de ideas. Por el contrario, se manifiesta –a diferencia del argumento liberal/ontológico– respecto de la importancia de un mercado competitivo para el conocimiento. Pero el problema radica en que, dada la tendencia a 0 de los costos marginales de producción de las ideas, el downstream licensing surge para impedir la competencia luego de que la primera copia ha sido vendida. Y conduce al monopolio:

All producers would impose downstream licensing agreements if they could: producers prefer not to compete against their customers. But the absence of competition leads to monopoly, and economists, as a rule frown on monopoly¹¹ (Boldrin y Levine, 2002: 2).

.....

9 Como veremos, el argumento libertario considera esto como *moralmente* peligroso.

10 Uno es el derecho a poseer y vender ideas. El otro es el derecho a controlar el uso de esas ideas luego de la venta. El primero, a veces llamado derecho a la primera venta, es visto por nosotros como esencial. El segundo, referido como licenciamiento corriente abajo, es visto por nosotros como económicamente peligrosos.

11 Todos impondrían licenciamientos corriente abajo si pudieran: los productores preferirían no competir con otros clientes. Pero la ausencia de competición lleva al monopolio, y los economistas, como regla, rechazan los monopolios.

El razonamiento liberal cuenta con dos pasos más. El primero radica en señalar que las ineficiencias que genera el monopolio de la propiedad intelectual son mayores que la que sus defensores aceptan.

The fact, however, is that there are several important costs that tend to be overlooked. Apart from the considerable administrative costs and legal expenses associated with patent litigation, perhaps the most obvious economic cost of a patent system is that, in order to create incentives for the production of inventions that otherwise would not have been developed, patents create monopoly privileges over inventions that would have been developed even without the incentive. However, there are other important costs to consider¹² (Cole, 2001: 89).

Más allá de la larga lista de objeciones puntuales a los monopolios que pueden invocarse desde el argumento liberal, el segundo paso necesario es el propositivo. Intentar una demostración, en términos de eficiencia económica, de que puede evitarse el “downstream licensing” mediante la creación de un mercado competitivo de ideas. Eso es lo que hacen Boldrin y Levine con un modelo matemático que obviamente no podemos presentar aquí. Pero transcribimos la provocativa conclusión, que refleja perfectamente, acertada o no, el espíritu de la crítica liberal a la propiedad intelectual.

In summary, under competition and in the empirically interesting case where demand is elastic, improving the technology for reproduction increases the first price sale without bound: the improved technology makes it much easier for a producer to recover sunk costs in a competitive market. This does not mean that the producer will argue against downstream licensing and in favor of increased competition:

.....

12 El hecho, sin embargo, es que hay varios costos importantes que tienden a ser dejados de lado. Aparte de los obvios costos administrativos y de los gastos legales, tal vez el más importante costo económico de un sistema de patentes es que, en orden a crear inventivos para la producción de invenciones que de otra forma no se hubieran producido, las patentes crean monopolios sobre invenciones que se hubieran desarrollados igual sin el incentivo. Sin embargo, hay otros costos a considerar.

she will still be able to earn more revenue with a monopoly than under competition. But is a good argument for not giving in to the producer and granting them the monopoly (the ability to cover sunk costs and produce a socially desirable good) is reduced by the new technology¹³ (Boldrin y Levines, 2002: 9).

3. Libertario.

El argumento de los libertarios puede resumirse del siguiente modo:

La llamada "propiedad intelectual" en realidad no es propiedad. Por el contrario, refiere a un conjunto de instituciones jurídicas que impiden el pleno ejercicio de los derechos de propiedad privada.

Mediante el término libertario –poco usado en castellano en el sentido que le damos aquí– nos referimos a una corriente extrema del liberalismo, que cuenta como referencia teórica principal a Ludwig Von Mises. El acento de esta orientación está puesto en la búsqueda del pleno ejercicio del derecho de propiedad respecto de todos los objetos. A primera vista, parecería que lo lógico desde una concepción de este tipo sería festejar los derechos de propiedad intelectual, siguiendo la línea de Coase –Demsetz. En efecto, generando exclusiones respecto del conocimiento se estaría engrandeciendo la parte del mundo sujeta a la propiedad privada, como propugnan los libertarios.

Sin embargo, hay un problema. Los derechos de propiedad intelectual presentan la particularidad de que interfieren

.....
¹³ En síntesis, bajo la competición y en el caso interesante donde la demanda es elástica, mejorar la tecnología para la reproducción mejora el primer precio de venta: la tecnología mejorada hace mucho más fácil para un productor recobrar los costos hundidos en un mercado competitivo. Esto no quiere decir que el productor vaya a discutir en contra del licenciamiento corriente abajo y a favor de incrementar la competencia: va a ganar más con un monopolio que bajo competencia. Pero un buen argumento para no ceder al productor y garantizarle el monopolio (la habilidad para recuperar los costos hundidos y producir un bien deseable) es dado por la nueva tecnología.

con el absoluto ejercicio de la libertad del propietario del *bien material* adquirido. La prolongación del poder del productor del bien con posterioridad a la enajenación del mismo limita la plenitud de la disposición del mismo por parte del adquirente. Por ejemplo, el que vende un programa de software impide que quien lo compre ejerza la totalidad de los derechos conferidos por la noción de propiedad *de su computadora*. No puede, por caso, copiar el programa y revenderlo. Es decir, la propiedad intelectual supone que, del conjunto de derechos que la institución propiedad privada confiere, el productor-vendedor del bien retiene al menos uno, con lo que el adquirente no recibe toda la propiedad del bien. Como dice Palmer:

The fact that a property right can be conceived as a bundle of rights to a thing indicates that one right among the many may be retained by the original producer, in this case, the right to reproduce the item. Just as a piece of land may be sold, and certain rights retained (easements, building restrictions, etc), so all the rights to a mousetrap could be sold except one, the right to copy it.(...) The separation and retention of the right of copy from the bundle of rights that we call property is problematic (...) What if I recorded a broadcast on my VCR? Does the broadcaster own my television set and reserve the right to determine its use in recording signals that come over the airwaves?¹⁴ (Palmer, 1990: 853-854).

Quizás el autor que más extensa y enfáticamente haya asumido este argumento libertario sea Stephan Kinsella. Ex-
.....

14 El hecho de que un derecho de propiedad pueda ser concebido como un puñado de derechos sobre una cosa indica que un derecho entre otros puede ser retenido por el productor original, en este caso, el derecho a reproducir el ítem. Así como una pieza de tierra puede ser vendida, y ciertos derechos retenidos (basamentos, restricciones de construcción), así es como todos los derechos de una trampa para ratones son vendidos, excepto uno, el derecho a copiarla... La separación y retención del derecho de copia del manojó de derechos que llamamos propiedad es problemático... ¿Qué pasa si grabo una transmisión televisiva en mi videocasetera? ¿Es el dueño de la transmisión también dueño de mi set de TV y se reserva el derecho a decidir que no puedo usarlo para grabar señales que vienen en microondas?

tendiendo la lógica del razonamiento de Palmer, Kinsella no sólo considera que el adquirente –de material bajo propiedad intelectual– ve mermados sus derechos sobre los bienes tangibles que posee. Sino que pone el acento en la pregunta respecto de cómo el poseedor de los derechos de propiedad intelectual puede legitimar su restricción del uso de los bienes tangibles ya poseídos por terceros. Es decir, partiendo de la idea de que la propiedad surge de la primera regla de *homesteading*, la primera ocupación, el autor requiere a los defensores de la propiedad intelectual que presenten una segunda regla de *homesteading* que explique el derecho del poseedor de propiedad intelectual a limitar el ejercicio de la propiedad física previamente adquirida.

Proponents of propiedad intelectual must also advocate a new homesteading rule to supplement, if not replace, the first-possessor homesteading rule. They must maintain that there is a *second* way for an individual to come to own tangible property. To wit, the propiedad intelectual advocate must propose some homesteading rule along the following lines: “A person who comes up with some useful or creative idea which can guide or direct an actor in the *use* of his own tangible property thereby instantly gains a right to control all other tangible property in the world, with respect to that property’s similar use.” This new-fangled homesteading technique is so powerful that it gives the creator rights in third parties’ *already owned* tangible property. For example, by inventing a new technique for digging a well, the inventor can prevent *all others* in the world from digging wells in this manner, *even on their own property*. To take another example, imagine the time when men lived in caves. One bright guy—let’s call him Galt-Magnon—decides to build a log cabin on an open field, near his crops. To be sure, this is a good idea, and others notice it. They naturally imitate Galt-Magnon, and they start building their own cabins. But the first man to invent a house, according to propiedad intelectual advocates, would have a right to prevent others from building houses on their own land, with their own logs, or to charge them a fee if they do build houses. It is plain that the innovator in these examples becomes a *partial owner* of the tangible property (e.g., land and logs) of others, due *not* to first occupation and

use of that property (for it is already owned), but due to his *coming up with an idea*. Clearly, this rule flies in the face of the first-user homesteading rule, arbitrarily and groundlessly overriding the very homesteading rule that is at the foundation of all property rights¹⁵ (Kinsella, 2001: 32-33).

Así, la segunda regla de homesteading no sólo es insostenible, sino que es contraria a “las bases de todos los derechos de propiedad”. Por ende, la propiedad intelectual no es propiedad, sino que se opone a ella, como señala la conclusión del trabajo de Kinsella:

We see, then, that a system of property rights in “ideal objects” necessarily requires violation of other individual property rights, e.g., to use one's own tangible property as one sees fit. Such a system requires a new homesteading rule

.....

15 Quienes proponen la propiedad intelectual deben abogar por una nueva regla de ocupación para suplementar, si no reemplazar, la regla de ocupación por parte del primer ocupante. Ellos deben mantener que hay una segunda forma a través de la cual un individuo puede tener propiedad tangible. Así, los abogados a favor de la propiedad intelectual deberían proponer una segunda regla alrededor de la siguiente idea: “Una persona que viene con una nueva idea creativa o útil puede guiar o dirigir a un actor en el uso de su propiedad tangible, ganando instantáneamente el derecho a controlar otras propiedades tangibles en el mundo, con relación a usos similares de esa propiedad”. Esta nueva técnica de primera ocupación es tan poderosa que da al creador derechos sobre terceras partes que ya poseían propiedad tangible. Por ejemplo, al inventar una nueva técnica para cavar un pozo, el inventor puede impedir a toda otra persona de cavar hoyos a su manera, aún en su propia propiedad. Para tomar otro ejemplo, imaginemos el tiempo en que los hombres vivían en cavernas. Un tipo brillante -llamémosle Galt Magnon- decide construir una cabina de troncos en un campo abierto, cerca de sus cultivos, para estar seguros. Esta es una buena idea, y otros se anotan de ella. Ellos, naturalmente imitan a Galt Magnon, y empiezan a construir sus propias casas. Pero el primer hombre en inventar la casa, de acuerdo a los defensores de la propiedad intelectual, debería ejercer el derecho a impedir que otros construyan sus casas en sus propios territorios con sus propios troncos, o cargarles a ellos un impuesto por construir casas. Es claro que el innovador en estos ejemplos se vuelve un propietario parcial de propiedad tangible (por ejemplo, troncos y tierras) de otros, no de acuerdo a la regla de la primera ocupación y el uso de la propiedad (que ya es poseída) pero de acuerdo a llegar con una nueva idea. Claramente, esta regla vuela en la cara de la regla del primer ocupante, de manera arbitraria y sin base, dejando de lado la primera regla de ocupación que está en la fundación de todos los derechos de propiedad..

which subverts the firstoccupier rule. propiedad intelectual, at least in the form of patent and copyright, cannot be justified¹⁶ (Kinsella, 2001: 44).

Pero, para finalizar, cabe señalar que el argumento Libertario tiene raíces históricas que anteceden largamente al nacimiento de la corriente de pensamiento a la que alude. Más aún, y curiosamente, la primera crítica de la propiedad intelectual basada en la idea de que ella profana el derecho de propiedad privada física ni siquiera fue elaborada por un pensador reconocido en el árbol genealógico libertario. Por el contrario, fue esgrimida por el filósofo que elaboró la concepción del Estado de la que más han abominado y que más han combatido los liberales y, ciertamente, los libertarios.

Lo sustancial del derecho del escritor y el inventor no debe buscarse, en primer lugar, en que al enajenar el ejemplar individual pongan arbitrariamente como condición que permanezca como propiedad de inventor y no devenga propiedad de los otros la posibilidad que ellos ahora poseen de producir a su vez tales productos en forma de cosas. *En primer lugar hay que preguntarse si una separación tal entre la propiedad de la cosa y la posibilidad que se me da, junto con ella, de producirla a mi vez, es admisible por el concepto y no elimina la propiedad plena y libre* (Hegel, [1821] 2004: 81, énfasis añadido).

4. Keynesiano.

El argumento estatista o keynesiano se basa en las siguientes premisas:

Las fallas del mercado deben compensarse con intervenciones estatales. Los bienes públicos, como el conocimiento, representan

.....
16 Vemos, así, que un sistema de derechos de propiedad en objetos ideales necesariamente requiere la violación de los derechos de propiedad de otros, por ejemplo, el uso de la propiedad tangible como uno quiere. Un sistema como ese requiere una nueva regla de ocupación que subvierte la regla del primer ocupante. La propiedad intelectual, al menos en su forma de patentes y copyright, no puede ser justificada.

una falla de mercado no resueltas por las instituciones de la propiedad intelectual. Por ende, los conocimientos valiosos para una sociedad deben ser provistos por el estado, que debe financiar a sus productores y ponerlos en el dominio público.

El argumento keynesiano encuentra bases firmes en la idea de Samuelson de que ciertos bienes pueden ser provistos de manera más eficiente por el estado que por el mercado¹⁷. El artículo seminal de ese autor (1954) se publica y difunde en una época en la que el estado benefactor propugnado por Keynes estaba en su apogeo. En este sentido, el argumento keynesiano emparenta al conocimiento con otro tipo de bienes y servicios (defensa nacional, carreteras, alumbrado público) que son vistos como mejor suministrados por el sector público que por el privado.

Específicamente, en relación a la propiedad intelectual el argumento en cuestión puede sustentarse en diversas críticas a éstas instituciones. Como señalamos, el monopolio genera una pérdida de bienestar social. Los precios de monopolio de los bienes bajo propiedad intelectual están ampliamente por encima de los que los productores necesitan para recuperar su inversión en R&D y los otros costos de producción. Mientras tanto, amplios sectores de la sociedad permanecen, en virtud de la diferencia entre el precio de monopolio y el costo marginal (tendiente a 0), excluidos de bienes a los que le asignan un valor superior que el de su costo de producción. Como señalan Shavell y Von Ypersele:

It is helpful to consider areas of innovation where the social losses due to intellectual property rights are likely to be

.....

¹⁷ Cabe señalar, sin embargo, que los amplios debates desde fines del siglo XVIII y a lo largo de todo el XIX contemplaron sistemas de recompensas. De hecho: en 1714 el gobierno inglés ofreció un premio de 20.000 libras que condujo a la invención del cronómetro (Wooley, 2006), el Parlamento inglés autorizó por lo menos ocho pagos de recompensas a inventores entre 1790 y 1825, (Shavell y Yperselle, 2001: nota al pie nro. 4) y en 1837 el gobierno francés compró los derechos de propiedad intelectual fotográfico de Louis Daguerre (Wooley, 2006). Además, The Economist, en su crítica de mediados del siglo XIX al sistema de patentes, apoyaba esta alternativa.

high, namely, where the difference between price and production cost (after innovation) is large. Such areas of innovation may be exemplified by development of pharmaceuticals, computer software, and recorded music and visual products. Here, prices are often substantial in relation to production cost; drugs may sell for many times their marginal production cost, the price of computer software is generally nontrivial even though its marginal production cost is essentially zero (it can be downloaded from the Internet), and similar statements can be made about compact disc recordings, cable television broadcasts, and first-run movies¹⁸ (Shavell y Ypersele: 2001, 545).

Pero el núcleo duro del argumento keynesiano está en el tipo de propuesta de reemplazo de la propiedad intelectual: un sistema basado en el pago de recompensas por parte del estado a los productores con la condición de que los conocimientos creados por éstos sean puestos en el espacio público¹⁹. Los beneficios de este sistema, desde la óptica del argumento Keynesiano, no se limitarían al aumento de lo que los economistas llaman eficiencia estática (el bienestar social presente de los consumidores) sino que repercutirían en un incremento de la eficiencia dinámica (el bienestar so-

.....

18 Es de ayuda considerar áreas de innovación donde las pérdidas sociales debidas a la propiedad intelectual son probablemente altas, digamos, donde la diferencia entre el precio de producción y el costo de producción (después de la innovación) es alta. Esas áreas de innovación pueden ser ejemplificadas, por los desarrollos farmacéuticos, software de computadoras, música grabada y productos visuales. Aquí, los precios están usualmente muy por encima del costo de producción; las drogas pueden venderse por varias veces su costo marginal de producción, el precio del software, y de la música grabada es generalmente no trivial aunque su costo marginal de producción es cercano a cero (puede ser descargado de Internet), y cosas similares pueden decirse acerca de los compact discs, las transmisiones de cable, y las películas.

19 Más allá de los debates del siglo XIX, el sistema de recompensas como alternativo a las patentes de invención ha recibido poca atención en el siglo XX. Sin embargo, algunos de los economistas que se han ocupado de él son: Michael Polanyi, Michael Kremer, Suzanne Scotchmer y Brian Wright (Shavell y Ypersella, 2001: 528). El motivo de esto ha sido la dificultad de establecer mecanismos que eviten la discrecionalidad gubernamental en la asignación de los montos.

cial futuro como producto del aumento de los incentivos a innovar):

In a regime with rewards, drugs would be far cheaper and more widely used, all computer software would be free, and electronically recorded materials would be inexpensive, arguably engendering significant increases in consumer welfare. Moreover, there would also be potential gains from enhanced incentives to innovate, as profits from patent and copyright may fall considerably short of consumer surplus. For example, Kremer suggests that studies of the social versus the private returns from research indicate that private profits from research might well be only one-third of the social returns. Because optimal rewards would reflect the social returns, rewards would increase overall incentives to invest²⁰ (Shavell y Ypersele: 2001, 545).

Hay que decir que si bien el argumento keynesiano es hoy minoritario en la academia, no es difícil encontrarlo en los medios masivos de comunicación. Como ejemplo, presentamos a continuación una versión de esta línea argumentativa elaborada por Scott Woolley en la insospechadamente socialdemócrata revista Forbes:

Under a drug prize system, the U.S. government would simply pay cash for the rights to any drug that wins FDA approval, then put the U.S. rights in the public domain. Voilà! a free market in the manufacture and sale of new drugs. Generic drugs ("generic" being another way of saying the rights are in the public domain) already do a wonderful job of keeping prices down. While the price of patent-protected drugs has been rising at roughly twice the rate of inflation, the real price of generics has fallen in four of the last

20 En un régimen de recompensas, las drogas serían bastante más baratas y mucho más usadas, todo el software de computadoras sería libre y los materiales grabados electrónicamente serían poco costosos, posiblemente generando grandes beneficios en el bienestar del consumidor. Más aún, habría también potencial de los incentivos para innovar, desde que las ganancias derivadas de copyrights y patentes caerían fuertemente. Por ejemplo, Kremer sugiere que estudios que comparan retornos sociales versus privados muestran que los beneficios privados pueden ser un tercio de los retornos sociales. Porque las recompensas óptimas reflejarían los retornos sociales, las recompensas, aumentarían los incentivos a invertir.

five years. Prizes tap the creativity of the private sector to solve problems very effectively, points out Michael Kremer, a Harvard economist and leader in trying to popularize the prize idea. “Unlike government-funded programs, [prizes] provide strong incentives. Researchers get paid only if their work succeeds²¹ (Wooley, 2006).

5. Marxista.

Finalmente, el argumento marxista puede sintetizarse así:

El capitalismo se basa en la apropiación privada del trabajo colectivo. La propiedad intelectual ejecuta este principio respecto del conocimiento mediante la privatización del resultado del “general intellect”.

Aunque Marx se ocupó ampliamente de analizar la relación entre producción colectiva y apropiación privada en el capitalismo, sólo lo hizo respecto de la propiedad física. El problema del conocimiento como insumo productivo no lo preocupó, salvo contadas excepciones. La más importante de ellas se encuentra en un pasaje de los *Grundrisse*, el célebre *Fragmento sobre las máquinas*. En él Marx observa la tendencia del capitalismo a tomar cada vez más a la cooperación in-

.....
²¹ Bajo un sistema de premios a las drogas, el gobierno de los EE.UU simplemente podría pagar en efectivo por los derechos de cualquier droga que gane una aprobación de la FDA, y entonces poner los derechos en el dominio público. Voilá, un mercado libre de manufactura y venta de nuevas drogas. Las drogas genéricas “genérico” queriendo decir que los derechos están en el dominio público) harían un gran trabajo manteniendo los precios bajos. Mientras el precio de las drogas protegidas por patentes han aumentado aproximadamente al doble que la inflación, el precio real de los genéricos ha caído en cuatro de los cinco últimos años. Los premios sacuden la creatividad del sector privado para resolver problemas de manera efectiva, señala Michael Kremer, un economista de Harvard y líder en tratar de popularizar la idea de los premios “A diferencia de los programas fundados por el gobiernos, los premios proveen fuertes incentivos. Los investigadores tienen su paga si su trabajo es exitoso”.

telectual colectiva como fuente de valorización. Los saberes producidos por la sociedad a través de la ciencia y objetivados en la maquinaria, dice el autor, cobran importancia creciente. No es ya sólo el trabajo abstracto del obrero, su energía física, aquello de lo que el capital se apropia. Sino que, ante todo, es el "general intellect", el conjunto de conocimientos del obrero colectivo, el combustible que alimenta la maquinaria capitalista.

La naturaleza no construye máquinas, ni locomotoras, ferrocarriles, electric telegraphs, selfacting mules, etc. Son éstos productos de la industria humana: material natural, transformado en órganos de la voluntad humana sobre la naturaleza o de su actuación en la naturaleza. Son órganos del cerebro humano creados por la mano humana; fuerza objetivada del conocimiento. El desarrollo del capital fijo revela hasta qué punto el conocimiento o knowledge social general se ha convertido en fuerza productiva inmediata, y, por lo tanto, hasta qué punto las condiciones del proceso de la vida social misma han entrado bajo los controles del general intellect y remodeladas conforme al mismo (Marx, 1972 [1857]: 230).

Pero Marx estaba interesado en la propiedad de los conocimientos en tanto que fijación en el capital. Los problemas de copyright y patentes, es decir, de la propiedad del conocimiento codificado no concitaron su atención de forma directa. Será mucho después, hacia finales del siglo XX y comienzos de XXI, cuando un conjunto de pensadores italianos y franceses (Negri, Lazzarato, Rullani, Corsani, Blondeau, Boutang) reinterpreten las ideas de Marx y las apliquen a las transformaciones en curso en la esfera de la propiedad intelectual. Todos ellos dan por sentado el argumento que encabeza estos párrafos y se concentran no en criticar a la propiedad intelectual –tarea que dan por superada con la crítica a la propiedad en general– sino en analizar las repercusiones que la digitalización del conocimiento tiene en el proceso de trabajo capitalista. En cualquier caso, estos autores, si bien utilizan todo el arsenal de conceptos de Marx, son sumamente críti-

cos respecto de la mayor parte del legado de este autor.

De modo que ni Marx ni sus seguidores formulan con claridad el argumento marxista contra la propiedad intelectual que subyace a sus trabajos ¿Nadie lo hace? Mal que le pese a los partidarios de Marx y a los editores de ayer y hoy del periódico británico, es *The Economist* quien provee la primera y más precisa versión de la oposición auténticamente marxista a la propiedad intelectual. Y lo hace, llamativamente, en contemporaneidad a los debates que sostenía con el propio Marx respecto de otros temas.

Antes de que puedan (los inventores) establecer el derecho de propiedad sobre sus inventos, *deben abandonar todo el conocimiento y ayuda que han obtenido del conocimiento e inventos de otros. Esto es imposible y esa imposibilidad demuestra que sus mentes e inventos son de hecho, partes de la gran mentalidad total de la sociedad...* (The Economist, 28/12/1850: 1434 citado en Penrose, 1974 [1951] : 25 énfasis añadido).

6. Conclusiones.

En este trabajo hemos pasado revista a cinco tipos ideales de crítica a toda forma de propiedad intelectual. El primer argumento, que hemos denominado Liberal I u ontológico entiende que a diferencia de los entes custodiados por la propiedad física, el conocimiento es expansible y no substractivo: su consumo no lo desgasta. Por ende, limitar su uso es contrario a su naturaleza. El conocimiento debe circular tan libremente como sea posible. El segundo argumento, nominado Liberal II o antimonopólico, sostiene que la propiedad intelectual crea un monopolio, que los monopolios generan ineficiencias en la economía y que, contrariamente a lo que señalan los defensores de la propiedad intelectual, las instituciones de mercado pueden lidiar con las externalidades del conocimiento eficientemente sin propiedad intelectual.

El tercer argumento que identificamos con las posturas libertarias puede resumirse señalando que la llamada “propiedad intelectual” en realidad no es propiedad. Por el contrario, refiere a un conjunto de instituciones jurídicas que impiden el pleno ejercicio de los derechos de propiedad privada. Así, la crítica es más extrema: aquí se dice que la propiedad intelectual no sólo no es propiedad, sino que es enemiga de esta institución. El cuarto argumento, estatista o keynesiano, sostiene que las fallas del mercado deben compensarse con intervenciones estatales. Los bienes públicos, como el conocimiento, representan una falla de mercado no resuelta por las instituciones de la propiedad intelectual. Por ende, los conocimientos valiosos para una sociedad deben ser provistos por el estado, que debe financiar a sus productores y ponerlos en el dominio público. Finalmente, el último argumento es de espíritu marxista e indica que el capitalismo se basa en la apropiación privada del trabajo colectivo. La propiedad intelectual ejecuta este principio respecto del conocimiento mediante la privatización del resultado del “general intellect”.

En líneas generales, es importante notar que varias de esas críticas, lejos de ser novedosas, se hunden en rincones poco explorados del capitalismo industrial. Aunque la expansión reciente de los derechos de propiedad intelectual en los más diversos aspectos (Zukerfeld 2008 a, 2008b) ha traído nuevamente a la palestra pública los debates respecto de la regulación de los conocimientos, esos debates son bien antiguos. De hecho, las polémicas actuales son bastante moderadas si se las compara con las que agitaron a Inglaterra a mediados del siglo XIX. Al fin y al cabo, lo que autores como Lessig (1999, 2005) piden es un retroceso, una vuelta a su cauce original, pero de ningún modo la eliminación de los derechos de propiedad intelectual. Contrariamente, aquí hemos analizado argumentos, de las más diversas posiciones ideológicas, que son inefablemente radicales: reclaman la eliminación de los derechos monopólicos sobre el conocimiento. ¿Son estas alternativas acertadas? ¿Son prácticas? ¿Son progresistas? No nos corresponde a nosotros responder esas preguntas. Este

texto se conforma con introducir al lector de manera simple en argumentos que no suelen estar suficientemente sistematizados.

En cualquier caso, nuestro breve recorrido nos deja una lección sencilla: los orígenes de muchos argumentos –y esto no sólo se aplica a la propiedad intelectual- suelen estar en autores opuestos a los que terminan embanderándose en ellos. Para quien estudia estos temas, una prudente apertura y una disposición profundamente pluralista parecen buenas compañeras de viaje. Es probable que atendiendo a las voces de quienes piensan distinto que nosotros encontremos los mejores argumentos para sostener las posiciones que hemos abrazado, si es que tenemos el valor de escucharlas.

Bibliografía.

Blondeau, O. (1999). Génesis y subversión del capitalismo informacional. En Rodríguez, E. y Sánchez, R. (comps.) *Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual y creación colectiva*. Madrid: Traficantes de Sueños.

Boldrin, M. y Levine, D. K. (2002). The Case Against Intellectual Property. *American Economic Review Papers and Proceedings*, v92, n2.

Boutang, Y. M. (1999). Riqueza, propiedad, libertad y renta en el capitalismo cognitivo. En Rodríguez, E. y Sánchez, R. (comps.) *Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual y creación colectiva*, Madrid: Traficantes de Sueños.

Coase, R. (1960). The problem of social cost. *The Journal of Law and economics*, volumen III.

Cole, J. (2001). Patents and copyrights: do the benefits exceed the costs? *Journal of Libertarian Studies* Volume 15, no. 4 (Fall 2001), 79–105.

Correa, C. (2006). Economía de las patentes, el Acuerdo TRpropiedad intelectualS y la Salud Pública. En *Propiedad Intelectual y Tecnología*. Buenos Aires: La Ley.

Demsetz, H. (1970). The private production of public goods. *Journal of Law and economics*, nro. 13.

Drahos, P. (2004). Who Owns the Knowledge Economy? Political Organising behind the property intellectuals. *Briefing 32*, The Corner House.

Fisher, W. (2001). Theories of Intellectual Property Rights. Mimeo, disponible en www.law.harvard.edu/faculty/ffisher/iptheory.html

Franklin, B. (1984) [1909]. *The Autobiography of Benjamin Franklin*. New York: Collier & Son.

Hegel, G. W. F. (2004) [1821]. *Principios de la Filosofía del Derecho*. Buenos Aires: Sudamericana.

Himma, K. (2006). The Justification of Intellectual Property. *Contemporary Philosophical Disputes Berkeley Center for Law and Technology*. Paper nro. 21.

Hughes, J. (1988). The Philosophy of Intellectual Property. *Georgetown Law Journal*, 287.

Kinsella, S. (2001). Against Intellectual Property. *Journal of Libertarian Studies* (Vol. 15 Num. 2), 1-53.

Kitch, E. (2000). Elementary end persistent errors in economic analysis of intellectual property. *Vanderblit Law Review*. Paper nro. 53.

Koch, A. y Peden, W. (1972). *The life and selected writings on Thomas Jefferson*. Modern Library: Nueva York.

Landes, W. y Posner, R. (1989). An economic analysis of Copyright Law. *Journal of Legal Studies*, 18, pp. 325.

Lessig, L. (2005). *Free Culture: The Nature and Future of Creativity*. New York: Penguin Books.

Lessig, L. (1999). *Code and other Laws of Cyberspace*. New York: Basic Books. Lengyel, M. F. y Bottino, G. (2006). Los países de América Latina, el sistema mundial de comercio y el desarrollo: El caso de la propiedad intelectual. *Propiedad Intelectual y Tecnología*. Buenos Aires: La Ley.

Marx, K. (1972) [1857]. *Elementos fundamentales para la crítica de*

la economía política, vol. 2. México: Siglo XXI.

Marx, K. (1996) [1873]. *El Capital*. México: Siglo XXI.

Massot, J. (2006). Análisis Económico de los derechos de propiedad intelectual en semillas. En *Innovación y propiedad intelectual en mejoramiento vegetal y biotecnología agrícola*. Buenos Aires: CPI, Heliasta y Universidad Austral.

Netanel, N. (1996). Copyright and a Democratic Civil Society. *Yale Law Journal* 283, pp. 306-363.

Nozick, R. (1974). *Anarquía, Estado y Utopía*. México: FCE.

Palmer T. G. (1990). Are Patents and Copyrights Morally Justified ? The Philosophy of Property Rights and Ideal Objects. *Harvard Journal of Law & Public Policy*, 13, 817-865

Penrose, E. [1951](1974). *La Economía del sistema internacional de patentes*. México: Siglo XXI.

Rojas, L. (2005). Impacto de las patentes para el servicio de energía eléctrica en Bogotá. *Cuadernos de Economía*, v. XXIV, n. 43, Bogotá, pp. 161-196

Rullani, E. (2000). El capitalismo cognitivo ¿un déjà- vu? En Rodríguez, E. y Sánchez, R. (comps.). *Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual y creación colectiva*, Madrid: Traficantes de Sueños.

Samuelson, P. (1966 a) [1954]. The pure theory of public expenditure. En Samuelson, P. y Stiglitz, J. (comps) *The collected scientific papers of Paul A. Samuelson*. Cambridge: MIT Press.

Schroeder, J.L. (2004). Unnatural rights: Hegel and Intellectual property Benjamin N. Cardozo School of Law Working. Paper Nro. 80.

Sell, S.K. (2004). Using Ideas Strategically: The Contest Between Business and NGO Networks in Intellectual Property Rights. *International Studies Quarterly* 48, 143-175.

Shavell, S. y Van Ypersele, T. (2001). Rewards versus intellectual property rights. *Journal of Law and Economics*, vol XLIV.

Tambornini, E. (2003). *Biotecnología: la otra guerra*. Buenos Aires: FCE.

Varian, H. (1995). Differential Pricing and efficiency. En www.sims.berkeley.edu

Varian, H. y Shapiro, C. (2000). *El dominio de la Información*. Madrid: Antoni Bosch.

Vercelli, A. (2004). *La conquista silenciosa del ciberespacio*. Tesis de Maestría en Ciencia Política y Sociología de FLACSO, Buenos Aires, disponible en www.ariolvercelli.org/blog/libros.php

Wooley, S. (2006). Prizes No Patents. Revista *Forbes*, 18/04/06. Disponible en www.forbes.com/2006/4/18

Zukerfeld, M. (2007). El Conocimiento y los Bienes Públicos. Ponencia en el *Simposio sobre Sociedad de la Información* en las 36 JALIO, Mar del Plata.

Zukerfeld, M. (2008a). El rol de la propiedad intelectual en la transición al capitalismo cognitivo. *Revista Argumentos nro. 9*, Buenos Aires.

Zukerfeld, M. (2008b). El TRIPS y el capitalismo cognitivo: apuntes sobre la expansión jurisdiccional de la propiedad intelectual. Ponencia en *las II Jornadas del Doctorado de FLACSO*, Buenos Aires.

Transparencia, participación, descentralización, modificación. Apuntes sobre “las almas” de Internet y la World Wide Web.

Guillermo Movia.

“Una lección importante del pasado es que el punto de acceso importa.

Muy a menudo, la discusión de Internet y su futuro se detiene cerca de los puntos de acceso, enfocándose solamente en la red en sí misma: cuántas personas están conectadas, como y de qué forma se filtra y qué tan rápido transporta la información.

Estas son preguntas importantes, pero corren el riesgo de oscurecer la realidad que la experiencia que las personas tienen de Internet está modelada al menos de la misma forma por los dispositivos que usan para acceder”

Zittrain, 2010:8.

En el 2003 la web comenzaba a ser conocida para el público general. Encontrar referencias a marcas seguidas por una combinación de letras que parecía de otro mundo, como «http://www», comenzaba a ser común. Una tecnología que escapaba de su primer ámbito específico, las universidades, para ser comercializada. Al ingresar por primera vez en ese nuevo mundo, las personas usaban la herramienta que venía instalada en el sistema operativo de su computadora: el Internet Explorer, de Microsoft. Tanto es así que en ese año el 98% de las personas que navegaban por internet lo hacían con esa aplicación. Unos pocos meses antes (en lo que se llamó la primera guerra de los navegadores) otra aplicación llamada Netscape Navigator era la más conocida, pero las prácticas monopólicas de Microsoft lograron el “milagro” y junto a la expansión de la web a un mayor número de personas, cambió la supremacía de los navegadores.

Tan solo siete años después, el ecosistema de los navegadores web es totalmente diferente. Internet Explorer ha

descendido a menos del 50% de uso, mientras que Mozilla Firefox, un proyecto de software libre creado por una comunidad mundial, se acerca al 30%, y al menos otros tres navegadores son cada vez más conocidos. ¿Cómo fue posible el cambio desde una situación casi monopólica a la diversidad actual? ¿Cómo pudo un proyecto creado en diferentes partes del mundo crear un navegador web que compitiera con el caballito de batalla de una de las empresas más grandes de software del mundo? Esto es posible, en gran medida, porque estamos hablando de un conjunto de tecnologías que fueron pensadas para compartir conocimiento con la idea de que debían ser un espacio donde cualquiera pudiera intervenir, en igualdad de condiciones. En este sentido podríamos decir que estas tecnologías son tanto un conjunto de herramientas y protocolos, como una filosofía.

Por otro lado, es necesario señalar que si bien muchas veces son usadas como sinónimos, Internet y la World Wide Web son dos proyectos totalmente diferentes. Tim Berners-Lee, creador de la WWW, lo explica de la siguiente forma:

La Web es una aplicación que funciona en Internet, que es una red electrónica que transmite paquetes de información entre millones de computadoras según una serie de protocolos. Una analogía es que la Web es como un electrodoméstico conectado a la red de electricidad. Una heladera o una impresora pueden funcionar siempre que utilicen una serie de protocolos estándar. De igual forma, una aplicación, como la Web, la mensajería instantánea o el correo electrónico, pueden funcionar mientras utilicen unos pocos protocolos estándares de Internet, como TCP e IP (Berners-Lee, 2010:1).

Lo que internet y WWW tienen en común es que están pensadas a partir de la libertad de innovación y modificación, siempre y cuando se trabaje en base a protocolos estándares. Esto es lo que ha permitido que en tan poco tiempo, su adopción haya sido tan grande y que hayan aparecido creaciones tan diversas.

La web nació en Suiza, en el CERN de Ginebra, como un proyecto que Tim Berners-Lee desarrollaba en su tiempo libre como investigador. El CERN recibía nuevos científicos cada año, cada uno de ellos traía su propia computadora que, en la mayoría de los casos, funcionaba con un sistema operativo y programas diferentes a los demás. Por lo tanto, la comunicación entre centros, algo fundamental para las investigaciones, se dificultaba. La solución planteada por Berners-Lee fue la World Wide Web que, básicamente, funciona de la siguiente forma: una persona crea un documento con un formato específico llamado HTML (hypertext markup language o lenguaje de marcado de hipertextos). Ese documento se guarda en una computadora que hace las veces de servidor de contenido con una dirección única de identificación. Quienes quieren ver ese documento se conectan con su computadora a través de un navegador web y escriben esa dirección única. Ante el pedido del navegador, el servidor entrega el documento. El navegador lo recibe e interpreta el formato HTML para mostrar el documento como especificó el autor.

Pero Tim Berners-Lee tomó una decisión que facilitó la difusión del sistema: lejos de crear las herramientas, esconder cómo se las hacía y venderlas, liberó toda su creación al dominio público para que cualquiera pudiera usarlo, modificarlo y crear nuevas aplicaciones que mejoren las que él había creado.

La primera versión de la WWW consistía en un sitio web y un navegador, que resultaban estar en la misma computadora. Esta simple configuración mostraba un concepto profundo: cualquier persona podía compartir información con cualquier otra, en cualquier lugar. Con este espíritu, la Web se expandió rápidamente desde sus raíces (Tim Berners-Lee, 2010:1).

Al poco tiempo la WWW comenzó a difundirse en los ámbitos científicos y universitarios como un buen método de intercambio de información. Las universidades empezaron a crear enlaces entre ellas para aumentar la red y más sitios

web aparecieron. En la Argentina, el primer enlace a la red fue creado dentro de la Universidad de Buenos Aires. Pero la web no solamente fue creada y donada al dominio público, sino que se basó además en estándares que posibilitaron que nuevas ideas se fueran agregando como capas que mejoraron los procesos y el contenido. Así fueron naciendo lenguajes que permitían la actualización dinámica del contenido o que el contenido se mostrara diferente según quien lo estuviera viendo. En los siguientes apartados intentaremos reflexionar sobre las características de la web y de internet según cómo fueron pensadas y desarrolladas por sus creadores.

1. Transparencia.

Cuando visitamos sitios web vemos el resultado del trabajo del navegador que, como dijimos, recibe un archivo de texto con instrucciones de cómo mostrar el documento. Por más complejo que sea el sitio web, el navegador siempre podrá mostrarnos cómo está escrito el archivo que recibió. Si hacemos clic con el botón derecho del mouse sobre una página web, entre otras opciones tendremos la de “Ver el código fuente”. Al seleccionarlo nos aparece una nueva ventana con todo lo que recibió el navegador y podemos aprender de cómo otros han armado su página. De la misma forma, en general, se tiene acceso a las demás partes que integran el sitio, como el diseño y las imágenes. Esta es una característica que está desde el inicio de la web, uno de los alicientes y facilidades para que la herramienta se expanda. La mayoría de los diseñadores y programadores son autodidactas y han aprendido copiando y pegando el trabajo de otros, para después modificarlo.

La web fue pensada como un ámbito de libre creación y no como un medio de comunicación y difusión como la radio o la televisión, donde la gran mayoría sólo puede escuchar y ver, pero no participar directamente. Sin embargo, no es este aspecto el que más se difunde de la WWW cuando los nue-

vos usuarios se incorporan a la herramienta. Estos últimos buscan repetir los paradigmas de los medios de difusión y la participación efectiva aparece como un humilde agregado a la creación de contenido profesional.

2. Participación.

La transparencia permite crear nuevas páginas web en base a la tecnología disponible así como también desarrollar tecnologías nuevas que se acoplen a las existentes. La participación en la web encuentra en la Wikipedia un caso emblemático. Se trata de un proyecto para la constitución de una enciclopedia creado a través de la participación de usuarios individuales, a diferencia de las enciclopedias tradicionales donde un grupo de especialistas se dedica a los contenidos. El proyecto está basado en una tecnología llamada Wiki (el creador le puso ese nombre a partir de la palabra hawaiana que significa “rápido”) que permite la edición de un texto por varias personas en diferentes momentos. Se creó buscando una herramienta que facilitase la edición de documentos compartidos entre muchos usuarios, sin el peligro de perder modificaciones por un mal manejo de las versiones editadas.

Hasta la llegada de esta tecnología los documentos que necesitaban de la participación de más de una persona involucraban el envío del documento por correo electrónico. Si solo participaban dos personas, no existía un gran peligro. Pero cuando los que editaban eran más de cuatro personas al mismo tiempo, era mayor el peligro que hubiera problemas al sincronizar los cambios. Con el sistema del wiki las modificaciones se realizan en la misma copia del documento, y se van guardando todas las versiones en caso de que se quiera volver a un momento anterior.

Más allá de las discusiones que suscita por su contenido o la forma en que se va armando, Wikipedia se convirtió en el

más claro ejemplo de un catálogo de conocimiento creado a partir del aporte de innumerables personas y que se mantiene actualizado constantemente. No debemos olvidar que este tipo de herramienta/experimento sería imposible si la propia estructura de la web no lo permitiese y alentara.

3. Descentralización.

Internet es una red que fue pensada para evitar los problemas que podrían ocurrir si en una guerra nuclear desapareciese uno de los nodos, es decir, en los casos donde la comunicación necesita caminos alternativos para llegar a su destino. Por este motivo no hay una línea recta que conecte dos puntos, sino una serie de equipos “tontos” que reciben un mensaje, deciden si es para ellos y, en el caso de que no lo sea, lo envían a otro equipo. Se la conoce como una red “tonta” donde los extremos son inteligentes, es decir, nuestros equipos y los servidores con los que se conectan son los que saben qué debe hacerse con lo que se envía y llega, la red solo transmite.

Internet no tiene un gobierno central en términos de un centro donde deban solicitarse los permisos para crear un sitio web o un proyecto. No obstante ello, existen diversas regulaciones así como también una institución que otorga números a ciertos servidores, un conjunto de grandes equipos que tienen más importancia que otros (porque guardan las relaciones entre los números de identificación y los nombres que usamos para reconocerlos) que no se encuentran en un sólo país, si bien no están distribuidos a lo largo del mundo de forma uniforme.

A pesar de esto, internet es el sistema tecnológico más descentralizado conocido hasta el momento. En Argentina, por ejemplo, los trámites para obtener un dominio son gratuitos y las comprobaciones de autenticidad de los datos casi mínima. Basta con una dirección de correo electrónico. Una

vez obtenido el dominio, alquilar un alojamiento es extremadamente barato y el sitio web puede alojarse en la máquina personal conectada a internet. Con muy pocos medios económicos, crear un proyecto basado en la web es extremadamente fácil.

La neutralidad es otro componente básico de internet: la red no evalúa qué es lo que está transmitiendo ni qué significado tiene, no sabe quién lo envía ni quién lo va a recibir, salvo los números que identifican esos equipos. De esta forma, la red no distingue entre un mensaje en chiste que le envío a un amigo y una declaración de guerra entre dos países; para la red solo son mensajes a transmitir que poseen el mismo valor.

4. Hackeable/modificable.

La web fue una tecnología pensada para poder ser mejorada, modificada y recreada constantemente. Como los Rasti de nuestra infancia o el Meccano, piezas que son en sí mismas herramientas pero que al mismo tiempo pueden usarse para creaciones completamente nuevas. Zittrain en su libro *El futuro de Internet y cómo detenerlo* llama a esta capacidad “generatividad” y la define como “la capacidad de un sistema de producir cambios no anticipados a través de contribuciones no filtradas desde fuentes variadas y amplias” (Zittrain, 2010:70). Se trata de sistemas que permiten su modificación posterior sin que esos cambios provengan necesariamente de su creador original.

Tim Berners-Lee tomó decisiones muy importantes al idear la web. No sólo legarla al dominio público sin reclamar ninguna patente por ello y permitiendo que cualquiera pudiera basarse en su trabajo sin tener que pedirle autorización, sino también basar su trabajo en estándares conocidos. El sistema no estaba pensado en un principio para transmitir contenido multimedia, por ejemplo. Sin embargo, cuando se necesitó usar este tipo de contenido (video, música) se in-

ventó la forma de incorporarlo y que funcionara en la red sin muchas complicaciones. Cuando algo no estaba contemplado por los estándares o protocolos existentes, se inventaban nuevos. Cuando apareció Flash fue posible generar una interactividad multimedia que era impensable en ese momento en HTML, pero que fue posible porque la web permitía el acople de tecnologías.

Zittrain señala que la WWW no fue la primera red de transmisión de contenidos que se creó basándose en la idea de internet. Pero los proyectos anteriores se basaron en medios con capacidades menos «generativas». En las redes AOL, por ejemplo, los usuarios sólo recibían innovaciones de la propia AOL (nadie más podía crear aplicaciones que funcionaran en esa red) y solo era posible contactarse con usuarios de la misma red. Era necesario entonces “convencer” a los amigos para sumarse a esa red si se quería compartir contenido con ellos. En la WWW, en cambio, al tener una conexión a la red, los usuarios pueden elegir contactarse con más páginas y usuarios, a la vez que es posible crear herramientas específicas. Los casos de Google o Facebook, hubieran sido imposibles en una red cerrada como AOL. No hay que olvidarse, además, que por cada caso de éxito que hoy se recuerda, muchos otros proyectos han quedado en el olvido.

Es interesante considerar en este punto que Google comenzó siendo un trabajo universitario que creaba un algoritmo para diferenciar los sitios web relevantes en una temática (o sea, un algoritmo de búsqueda) y que hoy se ha convertido en una de las empresas con más poder y que más recaudan en el mundo entero. La posibilidad de creación de páginas web había generado una gran cantidad de contenido en muy poco tiempo, ¿cómo distinguir en esa maraña de sitios web los que eran más relevantes? ¿cuáles convenía mirar primero? Larry Page y Sergey Brin crearon un algoritmo que puntuaba los enlaces que los usuarios elegían después de realizada la búsqueda. Para iniciar el proyecto no necesitaron más que la construcción del algoritmo matemático y algún equipo potente que pudiera hacer esos cálculos. El registro

del nombre y el sitio web fueron fáciles. Algo que hubiera sido imposible si la red no hubiera sido tan abierta.

Transparencia, participación, descentralización y modificabilidad son características esenciales a la web y, parafraseando a un integrante de Wikimedia, podemos decir que son las que convierten a la web no en una herramienta sino en una filosofía. En este sentido también podemos afirmar que, hasta el momento, pervive la red que apuesta a la construcción comunitaria y a compartir conocimiento. Si bien este no es un dato menor, debe ser reflexionado junto al hecho de que parte de ese éxito se debe a que permite una mejor y rápida actividad comercial. Junto a esto, es necesario considerar que si bien la web e internet fueron pensadas y desarrolladas como espacios democráticos, su propia capacidad para generar nuevas herramientas las hace pasibles de perder esas características.

5. La nueva división de poderes.

Cuando los seres humanos adquieren el lenguaje, no sólo aprenden a escuchar, sino también a hablar. Cuando aprenden la escritura, no solo aprenden a leer sino también a escribir. Y mientras nos sumergimos cada vez más en una realidad digital, no sólo tenemos que aprender a usar los programas, sino también a crearlos (Rushkoff, 2010:8).

Sobre la brecha digital se ha hablado mucho ¿Cuántas personas tienen realmente acceso a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación? ¿Es tan importante la “revolución” del conocimiento que generan la web y las wikis si la mayoría de la población mundial no tiene acceso a la web? Más allá de los debates que estas preguntas generan en el mundo entero, es necesario reflexionar sobre el hecho mismo de la digitalización a partir de la cual, por ejemplo, aunque una población no tenga acceso a la web mucha de la información sobre ella se encuentra ya en la red.

En el escenario de la brecha digital entre quienes tienen y quienes no tienen acceso a las nuevas tecnologías, se hace cada vez más presente una segunda brecha que diferencia entre quienes conocen y manipulan las herramientas, y quienes son simples consumidores. Milad Doueihi escribe en *La gran conversión digital*:

El segundo tipo de fractura digital tal vez sea más sutil, pero no menos importante. [...] La brecha cada vez mayor entre la rapidez y complejidad del desarrollo tecnológico y los umbrales de uso y acceso. [...] Esta fractura es importante por varios motivos. Primero, porque a lo largo de su evolución ha creado una nueva clase, una nueva aristocracia de la era digital: la cultura de los fanáticos y los adictos a la informática se ha elevado hasta producir una nueva intelligentsia, y son ellos los tecnócratas de nuestras sociedades de la información y el saber. [...] Además, la complejidad cada vez mayor del entorno digital tiene consecuencias para la vida privada y para la seguridad (Douihi, 2010:63).

Así, para el autor, aparecen dos nuevas clases sociales. Los *usuarios vacilantes*, que carecen de seguridad y a menudo tropiezan con problemas que son incapaces de resolver solos, y los *manipuladores* que de alguna manera se constituyen en creadores del nuevo entorno, porque están capacitados para ir más allá de la recepción de información (Douihi, 2010:68).

Cada nuevo cambio de paradigma tecnológico implica un cambio en la sociedad. Cuando este cambio es, además, en la forma de comunicarnos y relacionarnos, el ser humano se modifica aún más. Por lo tanto quienes pueden influir en esa tecnología, además influyen en el cambio social. Por primera vez en mucho tiempo, “cualquiera” puede participar en ese cambio, modificando y creando la tecnología que modelará el futuro de la sociedad. Pero para que eso siga siendo posible, hay luchas que combatir y ganar.

6. El canto del cisne.

“La web ha muerto” fue el título de un artículo de Chris Anderson y Michael Wolff publicado en la famosa revista *Wired* de agosto del 2010. La afirmación suena extraña teniendo en cuenta que cada día la web ocupa más espacio en los medios de comunicación tradicionales y en las conversaciones de las personas, que intercambian más sus direcciones de correo electrónico que sus teléfonos. Cada vez es más difícil estar desconectado de la red, cuando cada uno de los objetos tecnológicos cuenta con alguna clase de conexión. Desde los teléfonos “inteligentes” con GPS y conexión a la web, hasta las cámaras de video que pueden publicar directamente lo que han grabado en sitios específicos de intercambio de videos. Precisamente este era uno de los ejes de la propuestas de Michael Wolff y Chris Anderson, cada vez usamos más servicios que funcionan a través de internet, pero cada vez usamos menos de la World Wide Web. Es en este punto donde se hace importante la distinción que hicimos entre las dos tecnologías, pues la forma en la que utilizamos algunos servicios están perdiendo su parte de web, la de compartir y estar disponible para cualquier persona con cualquier tecnología. En otras palabras, están perdiendo su universalidad:

El principal principio que está por debajo de la utilidad y crecimiento de la Web es la universalidad. Cuando realizas un enlace, puedes enlazar a cualquier cosa. Eso significa que las personas deben ser capaces de agregar cualquier cosa en la Web, sin importar qué computadora tienen, qué software usan o idioma que hablan y sin tener en cuenta si están conectados a Internet por un cable o por aire. La Web debe poder ser usada por personas con discapacidades. Debe funcionar con cualquier tipo de información, sea este un documento o un conjunto de datos, e información de cualquier calidad, desde un simple tweet hasta un artículo académico. Y debe estar accesible desde cualquier tipo de dispositivo que pueda conectarse a Internet: estático o móvil, tenga una pantalla pequeña o grande (Berners-Lee, 2010:1).

Nos volvemos a acercar a las primeras redes cerradas,

aquellas como las de AOL. El caso más representativo es el de Apple, con su tienda de aplicaciones para iPhone y derivados. Si bien cualquier persona puede crear aplicaciones, para que estén disponibles para los usuarios de esos aparatos, Apple tiene que aprobarlas. Y tienen ciertas reglas para aprobar un programa. Una de ellas es que no compita con algún programa de la empresa. Pero existen formas de instalar aplicaciones no aprobadas por Apple, aunque para ello hay que violar la garantía del producto. En lugar de productos, estamos comprando licencias de uso.

Algo similar ocurre con los eReader, equipos que permiten la lectura y compra de libros electrónicos. Cada empresa suele tener su propio formato de publicación, por lo tanto si decidimos cambiar de lector, posiblemente tengamos que comprar nuevamente el libro. Y en algunos casos no compramos el libro sino el derecho a leerlo. El caso más resonante y conocido es el de Kindle, que se hizo famoso cuando borró de los lectores de sus clientes las copias que estos habían comprado de *1984*, el libro de George Orwell, por conflictos con los dueños de los derechos de copia.

Todos estos servicios ocurren a través de internet. Tanto la compra como la posibilidad de “borrar” los libros que se habían adquirido. Estas redes cerradas tienen sus ventajas, como aclara Zittrain. Y son esas ventajas y los miedos que ha traído la “anarquía” de la web los que son utilizados para vender los productos que restringen nuestras capacidades. La generatividad amplia de la web permitió la creación de importantes y útiles sitios web y tecnologías de transmisión de conocimiento, pero también permitió la creación de virus y amenazas virtuales. Estos “jardines cerrados” se publicitan gracias a la seguridad que permiten ya que las aplicaciones que llegan al mercado están “controladas”. Más control se permite según esta propaganda, más seguridad.; pero se dificulta la innovación, ya que es más difícil crear nuevos productos.

Otra de las grandes amenazas actuales está en las aplicaciones que, en lugar de ser nodos de una red extensa de sitios

web, se quieren convertir en una red cerrada en sí misma. Es el caso principalmente de Facebook, que alienta la creación de contenido dentro de la red, con aplicaciones para subir y compartir fotos, blogs, comentarios, etc. A esta información solo se puede acceder, por lo general, si se pertenece a la red. Además de la dificultad de exportar y reutilizar ese contenido fuera del mismo sitio.

Una de las principales características originarias de la web es que cualquier contenido debía poder ser referenciado a través de un único enlace. Todo tiene que tener la capacidad de ser enlazado para que pueda ser usado por otros sitios. Dentro de estas redes se pierde esa capacidad. Además cada una de esas redes crea sus propias aplicaciones para dispositivos móviles, por ejemplo, que tampoco tienen la posibilidad de compartir esa información con otras redes. Según explicó Michael Wolff en un encuentro de NextMedia en Toronto estas redes y algunas empresas están intentando convertir a la web en un medio de comunicación concentrado, similar a los que ya estamos acostumbrados.

En un esfuerzo por obtener ganancias de Internet, compañías como Apple, Facebook, Netflix y Twitter están luchando para monopolizar cuánto más puedan el tiempo y la atención de las personas a través de aplicaciones que solamente pueden ser utilizadas en ciertos dispositivos o plataformas o redes sociales solamente disponibles para miembros, en sistemas cerrados, controlados. Esto es lo que esencialmente siempre hicieron las empresas de medios, agrega Wolff, el premio en cualquier negocio de medios es el control (Chung:2010).

7. HTML5 al rescate.

Este año se comenzó a hablar de HTML5, una nueva versión del lenguaje de marcado que permitirá grandes mejoras en las páginas web. Aunque la idea de Tim Berners-Lee era un sistema para compartir documentos, la generatividad de

su proyecto permitió que fueran creándose usos nuevos, y el desarrollo de esa tecnologías generó nuevas necesidades. Como dijimos, las páginas web están escritas en un lenguaje llamado HTML, que fue adquiriendo nuevas capacidades a lo largo del tiempo. En este momento un grupo multinacional de personalidades y empresas forman parte de un organismo que publica las modificaciones al lenguaje y crea el estandar a ser usado, la W3C. Esta nueva versión del lenguaje agrega características que eran necesarias para una web que ya no sólo es para documentos, sino que tiene aplicaciones que funcionan directamente en ella, y no en las computadoras personales de los usuarios.

Aunque todavía está en desarrollo, los principales navegadores web van dándole soporte a esta tecnología y posibilitan un mundo ideal donde no existan aplicaciones que funcionen en un solo dispositivo, sino que sean compatibles con todos. Se procura que no necesitemos algún dispositivo especial para usar la herramienta que queremos y que en caso de no estar en nuestra PC, con cualquier navegador (ya sea en la computadora de un amigo o en nuestro teléfono) podamos usar la misma herramienta sin notar la diferencia. Pero este mundo ideal está lejos de concretarse en estos momentos. Así como en una época no tan lejana veíamos con asiduidad carteles que nos advertían que la página web que visitábamos no estaba preparada para nuestro navegador, algunas empresas quieren volver a imponer la necesidad de usar herramientas, navegadores o sistemas operativos específicos, en lugar de dejar que el usuario decida.

Así como pusimos el ejemplo de Apple con su plataforma móvil en la que sólo ellos deciden qué aplicaciones funcionan, Google acaba de abrir su “tienda de aplicaciones”, que nos permite instalar únicamente en su navegador pequeñas aplicaciones específicas (como ediciones especiales de diarios); si bien estas aplicaciones están basadas en la web, no podemos ver cómo están hechas y obstaculizan la transparencia. Cuánto tardarán en diferenciar entre el contenido accesible de una forma y otra, es un interrogante, pero clara-

mente parece ser ese el futuro pensado. Un futuro donde las empresas vuelven a tener más poder y transforman la web en un medio masivo de comunicación.

8. La web es nuestra.

Hoy, en su vigésimo aniversario, la Web está integrada en nuestra vida diaria. La tomamos como algo que está hecho, como la electricidad. [...] La Web como la conocemos, sin embargo, está amenazada de diferentes formas. [...] ¿Por qué debería importarte? Porque la Web es tuya. Es un recurso público del cual dependen vos, tu negocio, tu comunidad y tu gobierno. [...] Nosotros creamos la Web, al diseñar protocolos de computadoras y software; este proceso está completamente en nuestro control. Nosotros elegimos que propiedades queremos que tenga o no tenga. No está bajo ninguna forma terminada (y ciertamente no está muerta) (Berners-Lee:2010).

La Web es algo que nosotros construimos (Nosotros = cualquiera, vos, yo, no un Otros sin cara). Por eso es que necesitas una Web abierta, «gratis» que pertenezca tanto a ti como a mi. Y por eso necesitas gente con las habilidades (y recursos, por supuesto) para que la construya. Porque aquellos que controlan el diseño de la Web, aumentan su control sobre otros elementos de la sociedad y nuestra experiencia (Kamenetz: 2010).

Estamos acostumbrados a vivir rodeados de tecnologías que no entendemos y sobre las cuales no solemos tener la posibilidad de saber cómo están hechas ni cómo reproducirlas, porque hay leyes internacionales que protegen las invenciones mediante el sistema de patentes. Las tecnologías que usamos, los dispositivos que median nuestra relación con el mundo nos producen cierta visión del mismo. Las computadoras median cada vez más nuestra relación con ciertas esferas de nuestra vida. Hasta hace no mucho tiempo, se solía adjuntar la palabra virtual a todo lo que hacíamos en la web. Ya no se puede hablar más de virtualidad, es una parte nues-

tra tan real como lo es cualquier otra. Pasamos horas tras las computadoras, conectados a otros seres humanos a través de ellas. Trabajando, creando, divirtiéndonos. Quienes escriben el software de nuestras computadoras, escriben nuestras formas de relacionarnos, son parte de nuestra vida. Los navegadores web son nuestra extensión en la web. La última frontera de nuestro cuerpo. Nuestra extensión digital.

La web como la conocemos hasta ahora permite que la creación sea colaborativa y cualquiera pueda participar, ya sea a través de las organizaciones internacionales que escriben sus estándares y la organizan, como de proyectos independientes. Hemos visto que este proyecto afronta algunas amenazas. La neutralidad de la red, su universalidad y su transparencia son puestos en cuestión por diferentes proyectos que generalmente tienen un objetivo puramente comercial. Al mismo tiempo que crece su importancia en nuestras vidas (cada vez más la usamos como método de comunicación y expresión, pero también para decidir nuestros viajes, pagar nuestras cuentas, etc.) se convierte en un medio importante para registrar conductas y comportamientos, y en el peor de los casos mostrarnos una versión sesgada de la realidad, la versión que la “mayoría” decide expresada a través del algoritmo de Google o de la red social que estemos usando (¿a través de qué fórmulas matemáticas Facebook decide cuál es el contenido de nuestros “amigos” que se muestra cuando ingresamos?).

La web es una plataforma creada para beneficio de la sociedad, donde las personas agregan conocimiento y participación. Por lo tanto, esas creaciones no pueden quedar subsumidas dentro de proyectos corporativos. Cada ciudadano tiene derecho a resguardar su información y poder usarla de la forma que quiera. Es necesaria la participación de todos, informándonos, debatiendo y difundiendo estas características para lograr que este proyecto social se mantenga como recurso público, sin que caiga (como otros medios de comunicación o bienes comunes) en el poder de unos pocos. Necesitamos que la web siga siendo transparente, participativa,

descentralizada y modificable. Entre todos construimos la web cada día. Entre todos debemos defenderla.

Bibliografía.

Berners-Lee, T. (2010). Long Live the Web: A Call for Continued Open Standards and Neutrality. *Scientific American* [online] disponible en: <http://www.scientificamerican.com/article.cfm?id=long-live-the-web><http://www.scientificamerican.com/article.cfm?id=long-live-the-web> (consultado el 19 de febrero 2011).

Chung, E. (2010). *Moguls erode internet's openness: critic*. CBC News [online] Noviembre. Disponible en <http://www.cbc.ca/news/technology/story/2010/11/29/internet-openness-nextmedia.html><http://www.cbc.ca/news/technology/story/2010/11/29/internet-openness-nextmedia.html> (consultado el 20 de febrero 2011).

Doueiri, M. (2010). *La gran conversión digital*. Buenos Aires: FCE.

Kamenetz, A. (2010). *When Learning met Freedom met the Web*. diyubook.com, disponible en <http://diyubook.com/2010/11/when-learning-met-freedom-met-the-web/> (consultado el 19 de febrero de 2011).

Rushkoff, D. (2010). *Program or be programmed*. New York: OR books.

Zittrain, J. (2008). *The future of the Internet and how to stop it*. New Heaven: Yale University Press



El manifiesto puntoComunista¹

Eben Moglen

Un espectro está acechando al capitalismo multinacional: el espectro de la información libre. Todos los poderes del “globalismo” han concurrido en una alianza *non sacra* para exorcizarlo: Microsoft y Disney, la Organización Mundial de Comercio, el Congreso de los Estados Unidos y la Comisión Europea.

¿Dónde están los defensores de la libertad en la sociedad digital que no hayan sido señalados como piratas, anarquistas, comunistas? ¿Acaso no hemos visto que muchos de los que lanzaban los epítetos eran sólo ladrones en el poder, cuyo discurso de “propiedad intelectual” no era más que un intento para retener privilegios injustificables en una sociedad que se encuentra en un proceso de cambio irreversible? Todos los poderes del globalismo saben que el movimiento por la libertad es un poder en sí mismo, y es hora de que visibilicemos nuestras perspectivas ante los ojos del mundo para hacer frente al cuento de hadas del espectro de la información libre, con nuestro propio Manifiesto.

Dueños y Creadores.

El movimiento por la libertad de la información anuncia por todo el mundo la llegada de una nueva estructura social,
.....

¹ Copyright 2003, Eben Moglen. Se permite la distribución y la copia literal de este artículo en su totalidad y por cualquier medio siempre y cuando se conserve esta nota. Traducción a cargo de Oscar Javier Palacios y Emiliano Ricci Azpiroz. Obtenido de baseradix.com/Manifiesto.html

nacida de la transformación de la sociedad industrial burguesa mediante la tecnología digital de su propia invención.

La historia de todas las sociedades hasta ahora existentes revela una historia de luchas de clases. Hombre libre y esclavo, patricio y plebeyo, señor y siervo, capataz y jornalero, burgués y proletario, imperialista y subalterno. Opresores y oprimidos, en constante oposición, llevan adelante de forma ininterrumpida -ora escondida, ora abierta- una lucha que frecuentemente concluye en la reconstitución revolucionaria de toda la sociedad, o en la ruina común de los contendientes.

La sociedad industrial que brotó de la expansión global del poder europeo y condujo a la modernidad, no borró del panorama a los antagonismos de clase. Estableció sin embargo nuevas clases, así como nuevas formas de opresión y nuevos modos de lucha sustituyeron a los viejos. Aún así en la era burguesa los antagonismos de clase fueron simplificados. La sociedad pareció dividida en dos campos hostiles inmensos, en dos enormes clases directamente enfrentadas la una con la otra: la Burguesía y el Proletariado.

Pero la revolución no ocurrió y la “dictadura del proletariado”, allí donde ocurrió o donde proclamó haber ocurrido, se mostró incapaz de instituir la libertad. En cambio, gracias a la tecnología, el capitalismo pudo conservar para sí una importante porción del consenso. En lugar de hundirse profundamente en las condiciones de existencia de su clase, el trabajador moderno de las sociedades avanzadas surgió en el progreso industrial mismo. La pauperización no creció más rápidamente que la población y la riqueza. La industria racionalizada al estilo de Ford no convirtió a los trabajadores industriales en un proletariado paupérrimo, sino en consumidores masivos de una producción masiva. Civilizar al proletariado se convirtió en parte del programa de autoprotección de la burguesía.

La educación universal y el final de la explotación de los

niños en la industria dejaron de ser el problema a resolver y un tema repudiado ferozmente por el proletariado revolucionario, para convertirse en un estándar de la moral social burguesa. Con la educación universal los trabajadores adquirieron los conocimientos necesarios para asimilar mejor los medios que los llevarían hacia un mayor consumo. El desarrollo de la grabación de sonidos, la telefonía, las imágenes en movimiento, la transmisión por televisión y radio, cambiaron la relación de los trabajadores hacia la cultura burguesa, al mismo que tiempo que modificaban radicalmente a la cultura misma.

La música, por ejemplo, a lo largo de la historia ha sido un bien inmaterial claramente perecedero, un proceso social con un lugar y en un tiempo, consumido donde se producía por personas indistintamente diferenciadas como consumidores y ejecutantes. Tras la adopción de la grabación, la música se convirtió en un bien material no perecedero que podía ser trasladado a grandes distancias y separado de quienes lo producían. La música se convirtió, como un artículo de consumo, en una oportunidad para que sus nuevos “dueños” estimularan la creación de deseos en la nueva clase de consumidores masivos, y para dirigir la demanda en una dirección beneficiosa a la propiedad.

Ocorre lo mismo con el medio totalmente nuevo de las imágenes en movimiento, que en pocas décadas reorientó la naturaleza de la cognición humana, capturando una fracción sustancial de la atención de cada día de los trabajadores para la recepción de mensajes que les ordenan un consumo aún mayor. Decenas de miles de estos mensajes comerciales pasan frente a los ojos de todos los niños cada año, sometiendo a un nuevo tipo de servidumbre a los niños liberados de atender una máquina: voluntariamente enrolados ahora en atender la maquinaria del consumo.

Las condiciones de la sociedad burguesa se hicieron entonces menos estrechas y adquirieron mayores capacidades para asimilar la riqueza creada por ellos. Se curó así la epide-

mia recurrente y absurda de la sobreproducción. Ya no habría demasiada civilización, demasiados medios de subsistencia, demasiada industria, demasiado comercio.

Pero la burguesía no puede existir sin revolucionar los instrumentos de producción constantemente y en consecuencia, sin modificar también las relaciones productivas –y a partir de ellas, todas las relaciones sociales. La revolución constante de la producción, la perturbación ininterrumpida de todas las condiciones sociales, la incertidumbre y la agitación eternas distinguen a la época burguesa de todas las precedentes. Todas las relaciones, fijas y permanentes, con su bagaje de prejuicios y opiniones ancestrales y venerables, son desplazadas, y las de reciente formación se vuelven anticuadas antes de lograr osificarse. Todo lo que es sólido se sublima.

Con la adopción de la tecnología digital, el sistema de producción apoyado en una cultura de consumo masivo dio lugar a nuevas condiciones sociales de las cuales se precipita una nueva estructura de antagonismo de clases.

La burguesía, por conducto de la rápida mejora de todos los instrumentos de producción (y con los medios de comunicación inmensamente facilitados) arrastra a todas las naciones, incluyendo a las más bárbaras, a la civilización. Los rebajados precios de sus bienes son la artillería pesada con la que derriba todas las murallas chinas, con la que constriñe al odio intensamente obstinado de los bárbaros a capitular. Fuerza a todas las naciones, so pena de extinguirse, a adoptar su cultura y sus principios de “propiedad intelectual”; las obliga a introducir en su esfera lo que ella llama civilización, esto es, a convertirse ellas mismas en burguesas. En pocas palabras, crea un mundo a su imagen. Pero los mismos instrumentos de su comunicación y su cultura establecen las modalidades de la resistencia que se vuelven contra ella.

La tecnología digital transforma la economía burguesa. Las mercancías predominantes en el sistema de producción

–los artículos de consumo cultural que son tanto los bienes vendidos como las instrucciones al trabajador sobre qué y cómo comprar– así como todas las demás formas de cultura y conocimiento tienen ahora un costo marginal igual a cero.

Todos y Cualquiera pueden tener el beneficio de todos los trabajos de la cultura: música, arte, literatura, información técnica, ciencia, y todas las demás formas de conocimiento. Las barreras de la desigualdad social y el aislamiento geográfico se disuelven. En vez de la vieja exclusión y autosuficiencia local y nacional, ahora tenemos intercambios en todas las direcciones, y la interdependencia universal de las personas. De igual manera que con la producción material, sucede también en la intelectual y las creaciones inmateriales de los individuos se convierten en propiedad común. La sociedad burguesa moderna con sus relaciones de producción, de intercambios y de propiedad, es una sociedad que ha conjurado medios de producción e intercambio enormes, es como el aprendiz de brujo que ya no es capaz de controlar los poderes del inframundo que invocó con sus encantos.

Con este cambio, el hombre está por fin obligado a encarar con sobriedad sus condiciones reales de vida y las relaciones con sus semejantes. La sociedad se enfrenta al simple hecho de que cuando todos pueden poseer todos los trabajos intelectuales de utilidad y belleza –cosechando todo el valor humano de cada incremento en el conocimiento– al mismo costo que cualquier persona puede poseerlos, ya no resulta moral excluir. Si Roma hubiera tenido el poder de alimentar a todos ampliamente a un costo no mayor que el de la misma mesa de César, el que alguno fuera abandonado a la inanición justificaría que el pueblo derribara violentamente al César. Pero el sistema burgués de propiedad necesita que el conocimiento y la cultura sean racionados según la capacidad para pagarlos.

Los modelos tradicionales y alternativos, viables nuevamente gracias a la tecnología de la interconexión (entre ellos las asociaciones voluntarias de quienes crean y quienes los

respaldan) se ven necesariamente obligados a una competencia desigual contra los abrumadoramente poderosos sistemas de comunicación masiva privados. Esos sistemas de comunicación masiva están a su vez basados en la apropiación de los derechos comunes de la gente con respecto al espectro electromagnético. Por toda la sociedad digital, los trabajadores del conocimiento (artistas, músicos, escritores, estudiantes, tecnólogos y otros que buscan mejorar sus condiciones de vida copiando y modificando información) están radicalizados por el conflicto entre lo que ellos saben que es posible y lo que la ideología burguesa pretende obligarlos a aceptar. De esta discordancia emerge la consciencia de una nueva clase, y con el surgimiento de esta consciencia comienza la caída de la propiedad.

El avance de la sociedad digital, cuyo promotor involuntario es la burguesía, reemplaza el aislamiento de los creadores, derivado de la competencia, con la combinación revolucionaria de los mismos, derivada de la asociación. Los creadores del conocimiento, la tecnología y la cultura, descubren que ya no requieren de la estructura de producción basada en la propiedad ni en la estructura de distribución basada en la imposición del pago. La asociación, y su modelo anarquista de producción sin propiedad, hace posible la creación del software libre, a través del cual los creadores toman control de la tecnología para la producción subsecuente.² La Red en

.....
2 El movimiento del Software Libre se ha valido de programadores en todo el mundo –pagados y voluntarios– desde los primeros años de la década del '80, para crear el sistema operativo GNU/Linux y software relacionado, que puede ser copiado, modificado y redistribuido por todos sus usuarios. Este entorno técnico, ahora ubicuo y competitivamente superior a los productos de la industria de software privativo, libera a los usuarios de las computadoras de los medios de control monopólico de la tecnología que, según la visión capitalista, debían dominar la revolución de la computadora personal. Al desplazar la producción propietaria del monopolio más poderoso del mundo, el movimiento del Software Libre muestra que las asociaciones de trabajadores digitales son capaces de producir mejores bienes para su distribución a un costo nominal, de lo que la producción capitalista puede lograr a pesar de los muy alardeados “incentivos” creados por la propiedad y la ley excluyente de la “propiedad intelectual”.

sí misma, liberada del control de emisores y otros propietarios del ancho de banda, se convierte en el nexo de un nuevo sistema de distribución, basado en la asociación entre pares sin control jerárquico, que reemplaza el sistema coercitivo de distribución para toda la música, video y otros bienes ligeros. Las universidades, las bibliotecas y las instituciones relacionadas se convierten en aliados de la nueva clase, que interpreta su rol histórico de distribuidora de conocimiento para requerirles que ofrezcan un acceso cada vez más completo y libre al conocimiento que les ha sido encomendado.

Liberar la información del control de la propiedad, libera al trabajador del rol de guardián de la máquina. La información libre permite al trabajador invertir su tiempo no sólo en el consumo de la cultura burguesa, con sus cada vez más urgentes invitaciones a un consumo estéril, sino en el cultivo de su mente y de sus habilidades. Cada vez más consciente de sus poderes de creación, el trabajador deja de ser un participante pasivo en los sistemas de producción y de consumo en los que la sociedad burguesa lo atrapa.

Siempre y donde sea que la burguesía ha tenido la ventaja, ha acabado con toda relación feudal, patriarcal e idílica. Ha deshecho sin misericordia los variados lazos feudales que unían al hombre con sus “superiores naturales”, y no ha dejado ningún nexo entre hombre y hombre que no sea un desnudo interés propio, un frívolo “pago en efectivo”. Ha ahogado los éxtasis más celestiales del fervor religioso, del entusiasmo caballeroso y del sentimentalismo filisteo, en las gélidas aguas del cálculo egoísta. Ha rebajado el valor personal a un valor mercantil. Y en el lugar de las innumerables libertades posibles, ha impuesto una sola y despreocupada libertad: la del Libre Comercio. En una palabra, ha suplantado la explotación disimulada con ilusiones políticas y religiosas, por una explotación desnuda, desvergonzada, directa, brutal.

Contra la venidera y profunda liberación de las clases trabajadoras, cuyo acceso al conocimiento y la información ahora trasciende su previo y estrecho rol como consumidores

de la cultura de masas, el sistema de propiedad burguesa contendrá, por lo tanto y necesariamente, hasta el final. Con su instrumento preferido, el Libre Comercio, intenta provocar la misma crisis de sobreproducción que alguna vez temió. Desesperada por atrapar a los creadores en su rol de consumidores asalariados, la propiedad burguesa intenta convertir la privación material en algunas partes del mundo en una fuente de bienes baratos que corrompan (gracias a la pasividad cultural) no ya a los bárbaros, sino a su más preciada posesión: los trabajadores tecnológicos educados en las sociedades más avanzadas.

En el estado actual, los trabajadores y los creadores forman una masa incoherente dispersa por todo el mundo, y continúan divididos por su competencia mutua. De vez en cuando los creadores son victoriosos, pero sólo por un tiempo. El fruto verdadero de sus batallas no yace en el resultado inmediato, sino en la progresiva y creciente unión. Esta unión es fomentada por los medios de comunicación creados por la industria moderna, que ponen a trabajadores y creadores de diferentes localidades en contacto. Era este contacto justamente lo que se necesitaba para centralizar las numerosas luchas locales, todas del mismo carácter, hacia una lucha nacional entre clases. Pero cada lucha de clases es una lucha política. Y esa unión, que hubiera tomado siglos a los burgueses del Medioevo con sus míseros caminos, los trabajadores modernos del conocimiento gracias a la red, pueden conseguirla en unos pocos años.

Libertad y Creación.

La burguesía no sólo ha forjado las armas que le traen su propia muerte; también ha invocado la existencia de los hombres que han de blandir las armas: la clase trabajadora digital, los creadores. En posesión de las habilidades y el conocimiento que crean tanto valor social como de intercambio,

resistiendo ser rebajados al estatuto de artículos de consumo, capaces colectivamente de producir las tecnologías de la libertad, estos trabajadores no pueden ser reducidos a simples apéndices de la máquina. Allí en donde lazos de ignorancia y de aislamiento geográfico encadenaban al proletario a la suerte del ejército industrial del que formaban un componente indistinto y sacrificable, los creadores, que esgrimen hoy un poder colectivo sobre la red de comunicaciones humanas, retienen su individualidad y ofrecen la riqueza de su trabajo intelectual a través de una variedad de disposiciones más favorables para su economía y para su libertad, de lo que el sistema de propiedad burguesa jamás les concedió.

Pero, proporcionalmente al éxito de los creadores al establecer la economía genuinamente libre, la burguesía debe reforzar su estructura impositiva de producción y distribución disimulada por su supuesta preferencia por el Libre Mercado y el Libre Comercio. Aunque en última instancia está preparada para defender por la fuerza sus disposiciones, la burguesía en primera instancia se disfraza e intenta la reimposición de su dominio a través de su instrumento de compulsión preferido, las instituciones de su ley. Así como el ancien régime de Francia, que creía que la propiedad feudal podía mantenerse por la fuerza conservadora de la ley a pesar de la modernización de la sociedad, ahora los propietarios esperan que su ley de propiedad haga las veces de una muralla mágica contra las fuerzas que ellos mismos han desatado.

En cierto punto del desarrollo de los medios de producción e intercambio feudales, la organización de la agricultura y de la industria manufacturera, es decir, las relaciones feudales de propiedad, se volvieron incompatibles con las ya desarrolladas fuerzas productivas. Se convirtieron en otras tantas cadenas. Debían desaparecer, desaparecieron. Su lugar lo ocupó la Libre Competencia, acompañada por una constitución política y social adaptada a ella, y por la inercia económica y política de burguesía. Pero la Libre Competencia nunca fue más que una aspiración de la sociedad burguesa, que constantemente experimentaba la preferencia intrínseca

de los capitalistas por el monopolio. La propiedad burguesa fue un ejemplo de monopolio, que negaba en el nivel de las disposiciones prácticas al mismo dogma de libertad que proclamaba la ley burguesa de manera inconsistente. Así, mientras en la nueva sociedad digital los creadores establecen formas de actividad económica genuinamente libres, el dogma de la propiedad burguesa entra en conflicto con el dogma de la libertad burguesa.

Proteger la propiedad de ideas requiere suprimir la tecnología libre, lo que lleva a la supresión de la libertad de expresión. El poder del estado se emplea para prohibir la creación libre. A los científicos, artistas, ingenieros y estudiantes se les impide crear o compartir conocimiento, con el argumento de que sus ideas vulneran la propiedad de los dueños del sistema de producción y distribución cultural. Es en los juzgados de los propietarios en donde los creadores encuentran claramente su identidad de clase, y es allí, consecuentemente, en donde comienza el conflicto.

Pero la ley de propiedad burguesa no es un amuleto mágico contra las consecuencias de la tecnología burguesa: la escoba del aprendiz de brujo seguirá barriendo y el agua seguirá subiendo. Es en el campo de la tecnología donde la derrota de la propiedad ocurre finalmente, cuando los nuevos modos de producción y distribución revientan las cadenas de la ley obsoleta.

Todas las clases precedentes que se hicieron del poder, buscaron fortificar su estatuto recientemente adquirido sujetando a la mayor parte de la sociedad a sus condiciones de apropiación. Los trabajadores del conocimiento no pueden convertirse en los amos de las fuerzas productivas de la sociedad, excepto si abolieren su particular modo anterior de apropiación, y por tanto, también cualquier otro modo anterior de apropiación. La suya es una dedicación revolucionaria a la libertad: a la abolición de la propiedad de las ideas, a una libre circulación del conocimiento, y a la restauración de la cultura como un bien comunitario simbólico que comparti-

mos todos los seres humanos

A los propietarios de la cultura, les decimos: Ustedes están horrorizados por nuestras intenciones de acabar con la propiedad privada de las ideas. Pero en vuestra sociedad la propiedad privada ya ha sido aniquilada para nueve décimos de la población. Sus empleadores acaparan inmediatamente lo que ellos crean, reclamando el fruto intelectual a través de la ley de patentes, de copyright, de secretos comerciales y otras formas de “propiedad intelectual”. El derecho natural en el espectro electromagnético, que les puede permitir a todas las personas que se comuniquen y que aprendan los unos de los otros libremente (con una capacidad casi inagotable por un costo nominal), les ha sido arrebatado por la burguesía, y les es devuelto como artículos de consumo (cultura teletransmitida y servicios de telecomunicaciones) por los que pagan muy caro. Su creatividad no tiene salida: su música, su arte, sus historias son asfixiadas por los accesorios de la cultura capitalista, amplificadas con todo el poder del oligopolio de las teletransmisoras, ante las que se supone deben permanecer pasivos, consumiendo en vez de creando.

En pocas palabras, la propiedad que ustedes detentan es el producto del robo: su existencia para unos pocos es meramente debida a su no-existencia para todos los demás. Nos reprochan, por tanto, nuestros intentos por eliminar una forma de propiedad, cuya existencia está condicionada necesariamente por la no-existencia de la misma para la inmensa mayoría de la sociedad. Se ha argumentado que con la abolición de la propiedad privada en las ideas y la cultura todo trabajo creativo cesará por falta de “incentivos”, y que nos sumiremos en una pereza universal.

De acuerdo con eso, no debió de haber existido la música, el arte, la tecnología o el aprendizaje antes del advenimiento de la burguesía, pues solamente ella sujetó todo conocimiento y toda cultura al dinero. Enfrentado con el advenimiento de la producción libre y la tecnología libre, con el software libre, y con el subsecuente desarrollo de tecnología de distri-

bución libre, este argumento sencillamente niega los hechos visibles e incontestables. El hecho se subordina al dogma, en el cual se dice que las disposiciones que brevemente caracterizaron la producción intelectual y la distribución cultural durante la corta hegemonía de la burguesía, a pesar de la evidencia tanto del pasado como del presente, son las únicas estructuras posibles.

Nosotros les decimos a los propietarios: la falsa idea que les induce a transformar en leyes eternas de la naturaleza y la razón, a las formas sociales resultantes de su actual modelo de producción y forma de propiedad (relaciones históricas que aparecen y desaparecen con el progreso de la producción), es una idea que comparten con cada clase dominante que les ha precedido. Aquello que ven claramente en el caso de la propiedad antigua, lo que admiten en el caso de la propiedad feudal, tienen prohibido reconocerlo en el caso de su propia forma burguesa de propiedad.

Nuestras conclusiones teóricas no se basan de ningún modo en ideas o principios que han sido inventados o descubiertos por este o aquel probable reformador universal. Nuestras conclusiones expresan meramente y en términos generales, relaciones presentes derivadas de una lucha de clases existente, de un movimiento histórico situado ante nuestros propios ojos.

Cuando la gente habla de ideas que revolucionan la sociedad, sólo expresan dos hechos: que en el interior de la vieja sociedad se crearon los elementos de una nueva, y que la disolución de las viejas ideas avanza en forma paralela con la disolución de las condiciones anteriores de existencia.

Nosotros, los creadores de la sociedad de la libre información, pensamos arrebatarse a la burguesía, gradualmente, el patrimonio compartido de la humanidad. Nuestro fin es la restitución del legado cultural que nos fue robado bajo el engaño de la “propiedad intelectual”, así como del medio de transmisión electromagnético. Estamos involucrados en la

pugna por la libertad de expresión, por el libre conocimiento, y por la tecnología libre. Las medidas por las cuales avanzaremos en esa lucha serán por supuesto diferentes en países diferentes, pero lo siguiente será aplicable en niveles más o menos generales:

1. La abolición de todas las formas de propiedad privada sobre las ideas.

2. La rescisión de todas las licencias, privilegios y derechos de uso del espectro electromagnético. Anulación de toda forma de títulos permanentes sobre frecuencias electromagnéticas.

3. El desarrollo de infraestructura del espectro electromagnético que implemente el derecho igualitario de cada persona a comunicarse.

4. El desarrollo social comunitario de programas de computadora y todas las demás expresiones de software, incluyendo a la información genética, como bienes públicos.

5. El respeto total por la libertad de expresión, lo que incluye todas las modalidades del discurso técnico.

6. La protección de la integridad en todos los trabajos creativos.

7. El acceso libre e igualitario a toda la información producida públicamente y a todo el material educativo utilizado en todas las ramas del sistema de educación pública.

Por estos y otros medios nos comprometemos en la revolución que libera a la mente humana. Al derribar el sistema de propiedad privada de la ideas, traemos al mundo una sociedad verdaderamente justa, en la cual el desarrollo libre de cada uno es la condición para el desarrollo libre de todos.



Invitación a un (posible) encuentro: La convergencia digital.

José Cabrera Paz

Todo quiere conectarse con todo. En lo más profundo de la especie humana el “código de la conexión” del vínculo social, es el motor más fuerte de la construcción de la cultura. En la sociedad contemporánea los seres humanos aumentan sus conexiones tanto en espacios físicos como simbólicos, de diversas maneras y con diferentes resultados. Necesitamos conectarnos para gestionar nuestras vidas. La conexión es un movimiento que siempre ha estado en la cultura, pero ahora, en el universo de las comunicaciones digitales que convergen en múltiples canales, espacios y relatos, se ha vuelto una dinámica creciente, intensa, multitudinaria, como nunca antes se había experimentado. Este movimiento de tender puentes, redes e interacciones entre personas, grupos y pueblos pareciera una tendencia irreversible. El mundo es ahora una dinámica viva de redes de interdependencias locales y globales, de cooperación y contradicción, de conflicto y solidaridad (Castells, 2005). Gracias al universo creciente de vínculos que tejemos los virus humanos, animales e informáticos, se difuminan oleadas casi instantáneas y planetarias que nos descubren cuán conectados estamos, y cuán imposible es establecer barreras entre grupos y pueblos.

El mundo es una convergencia, una interconexión y red de vínculos. El vínculo es la lógica fundamental de la construcción de la subjetividad del ser humano. El ser humano se estructura en la vinculación con el otro y su entorno simbólico (Gergen, 1996). Entre red y sujeto existe una retroalimentación permanente. El sujeto es tal por la red en que existe. El sujeto no es otra cosa que una “subjetividad en interconexión”. Sin red no hay sujeto, sin sujeto no hay red. Bien podríamos decir que el sujeto se define por las redes a que pertenece y

por la forma en que cuenta su vida en esas redes.

Los medios construyen relatos sobre nuestras vidas en red, y lo hacen usando una red creciente de medios. Somos seres ávidos de relatos. Consumimos, producimos y nos alimentamos de ellos. Nuestra identidad es un relato, una narración para otros y nosotros (Bruner, 2001; Gergen, 1996). La vida social puede ser entendida también como un relato que se construye en múltiples espacios y lugares, y se comunica por diversos medios y mecanismos. Los medios contemporáneos establecen la lógica de la red, la televisión se involucra con internet, la radio se convierte a contenidos en línea y los soportes tecnológicos actúan en una familia tecnológica. Los objetos de la comunicación se interrelacionan en un circuito en el que ocurren procesos tecnológicos y simbólicos que dan cuenta de significados y personas que se intersectan. Lo que somos y nos contamos, los relatos que construimos para representar lo que somos y deseamos, se encadenan y retroalimentan en los cada vez mas múltiples e interconectados medios que usamos.

Nuestra comunicación es hoy una experiencia de convergencia de medios (Jenkins, 2006). Los sistemas comunicativos que utilizamos para vincularnos, hoy están en profunda y creciente interrelación. La convergencia digital se produce en virtud de una serie de comportamientos de los relatos que construimos en los medios digitales. Este artículo abordará la convergencia digital como un proceso comunicativo en el cual se construyen relatos cuya dinámica y comportamiento dan cuenta de las lógicas interconectadas con las que hoy opera el sistema de medios, las industrias audiovisuales y los usuarios.

Son los relatos más que las tecnologías quienes dinamizan la convergencia digital. La convergencia se produce en buena medida por una necesidad de interacción narrativa creciente de los usuarios y sus grupos. Desde luego, no hay un antes o un “primero que” entre convergencia comunicativa y soporte digital, sino una retroalimentación de dimensiones de un

mismo proceso. Sin embargo, hay que destacar la importancia de la construcción y circulación de relatos en los medios como fuerza dinamizadora de la convergencia. Deseamos contarnos más relatos por más medios, o el mismo relato por diferentes medios. En cualquier rincón del circuito mediático se origina un relato que circula y se engancha a otros medios por la vía de un proceso del mercado, la publicidad, los intereses comerciales y los públicos, y desde allí se difunde y encadena en un circuito de representación y consumo. Un videojuego, por ejemplo, se convierte en una película, en una camiseta, en un juego educativo, en un programa de televisión, en un libro de aventuras y en otra segunda película, una nueva camiseta, un nuevo juguete de navidad y así en una sucesión solo limitada por el rating o el mercado.

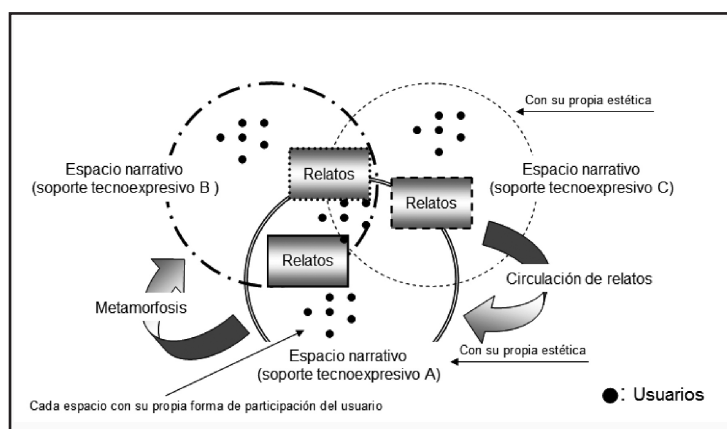
Comprender la convergencia digital como un proceso comunicativo que articula relatos, soportes materiales y usuarios tiene implicaciones analíticas y metodológicas en el abordaje de los estudios de prácticas y objetos digitales. Considerar, por ejemplo, un objeto digital como proceso inscrito en una dinámica de convergencia implica asumir que hay que ponerlo en relación con el circuito mediático con el cual se encadena. Analizar una red social, un contenido digital, un programa de televisión, un videojuego, un soporte digital cualquiera, un consumo, una audiencia o una práctica comunicativa, implica considerar un mapa de interconexiones, comportamientos y dinámicas. Un objeto, un relato y un usuario son nodos de una red en la cual se construye significado social, y por tanto, su abordaje teórico requiere el análisis de estas dimensiones y problemáticas.

1. El sistema mediático y los espacios narrativos.

Un sistema mediático es una red convergente de narraciones sociales entrelazadas. Los soportes tecnológicos convergen pero son los relatos construidos y entretejidos los que

dan sentido a lo que interactúa. El relato mediático (videojuego, película, personaje, noticia, objeto) encadenado a diversos medios, evidencia el proceso convergente y da cuenta de cómo funciona el universo mediático contemporáneo (en historias, géneros, formatos y estéticas), cómo se movilizan los relatos de un soporte tecnológico a otro y cómo se transforman en las prácticas que sus usuarios realizan en sus consumos.

La siguiente gráfica nos muestra los componentes y movimientos de los relatos de un sistema comunicativo que actúa en convergencia.



El esquema representa los componentes de la convergencia comunicativa, su circuito mediático y la dinámica de su proceso al interior de un sistema de comunicación. La convergencia está conformada a la manera de un "circuito mediático" donde cada medio configura un espacio narrativo. Cada espacio es a su vez un escenario tecno-expresivo cuya materialidad tecnológica está interrelacionada mediante la compatibilidad técnica y lógica de los soportes materiales que lo hacen posible. Cada medio tiene determinadas posibilidades narrativas enmarcadas en la tecnicidad de los objetos, canales y lenguajes de su soporte. En cada espacio narrativo esto hace posible "expresar-construir" significados de determina-

da manera. En cada espacio existen relatos que se originan en él, o en otros medios y que circulan en encadenamientos bajo ciertas estrategias de la publicidad y del mercado que aseguran la continuidad del relato hasta donde sea posible su explotación comercial y sea rentable su rating de audiencia.

La convergencia digital es un circuito de interrelación entre tecnologías, relatos y usuarios. Por una parte, las tecnologías interconectándose, los relatos interreferenciándose, encaenándose y en metamorfosis (para adaptarse de un medio a otro) y, por la otra, los usuarios interactuando y resignificando sus relaciones con los relatos y sus escenarios¹. En cada espacio el usuario tiene determinadas posibilidades de acción con el objeto comunicativo. El tipo de canal y la tecnología puede limitar el nivel de participación del usuario. No es lo mismo para un momento tecnológico determinado, el nivel de participación de la televisión que el del cine o el de los videojuegos; sin embargo, con la creciente digitalización e interactividad puesta en cada uno, esto se modifica y tiende a perfilarse de manera similar (Magoun, 2007). La televisión digital será tan crecientemente participativa como el universo de los videojuegos. Es más, prontamente lo incluirá y se fundirá con él como cualquier otra pantalla de la red tecnocomunicativa en la que todo converge.

Cada espacio narrativo mediático puede estar relativamente delimitado por una estética, un soporte tecnológico y una forma de relación con el usuario. Cada espacio puede ser caracterizado de manera discreta de acuerdo con las intenciones del analista. Para mencionar un ejemplo, podemos delimitar la televisión como un espacio narrativo cuyas tecnologías fueron durante mucho tiempo predominantemente unidireccionales en la construcción de los contenidos de sus

.....

¹ Con el auge de las redes sociales, las webs comunitarias y las herramientas de diferente naturaleza, los usuarios construyen comunidades de admiradores y seguidores de contenidos mediáticos. Hay incontables grupos en redes sociales, foros, blogs y páginas webs construidas, alimentadas y referidas por los usuarios de películas, videojuegos, juguetes, y otros dispositivos y contenidos del circuito mediático.

relatos (Magoun, 2007). Su estética está organizada por unos géneros y unas formas de componer la representación de un relato. Esto ha sido así hasta hace relativamente poco, puesto que con los procesos de convergencia, con las mutaciones del soporte tecnológico, la digitalización y la alta definición, el tipo de receptor, la organización de la difusión y por supuesto de los contenidos, la televisión ha adoptado estrategias interactivas de otros medios y ha asimilado formatos de distribución que están transformando su naturaleza.

En el universo de la convergencia digital el cine, la televisión, la radio, los videojuegos, los periódicos y la industria editorial en su conjunto, funcionan como espacios productivos de significado social interconectados. Son tecnologías a la vez que medios de producción de contenidos y comunidades de usuarios. Pero sus fronteras, tanto en sus formas de construir contenidos, relacionarse con sus audiencias y utilizar soportes tecnológicos de distribución, se han ensanchado e intersectado con otros. La escritura ya no solo habita en el texto lineal sino en el hipertexto, la imagen es coproducida en sitios de video compartido como Youtube, y los usuarios, creadores ávidos de contactos, ahora usan códigos visuales y escriturales, intensivamente, en las redes sociales, los mensajes de cortos (SMT) y las comunidades de la web 2.0.

En cada uno de estos espacios se construyen relatos según sus reglas expresivas y sus soportes tecnológicos. En la dinámica de la convergencia los relatos, como unidades de significado, pueden circular entre espacios y existir de acuerdo con las reglas propias de cada uno de ellos. La “cultura de la convergencia” significa un cambio de paradigma donde el contenido circula por diversos canales y medios asumiendo en ellos nuevas estéticas de representación (Jenkins, 2006).

Cada espacio es una organización tecno-expresiva, donde la tecnología está en estrecha relación con lo que en ella se expresa. El lenguaje está anclado en la materialidad del medio. La tecnicidad del soporte tecnológico es un límite expresivo a la vez que una posibilidad del mensaje; lo que se

expresa está ligado a lo que es posible expresar en virtud del soporte tecnológico que lo hace posible. La escritura sobre el papel, por ejemplo, permite ciertas operaciones de representación y conjugadas con la imagen, el circuito de producción del objeto, sus formatos y sus usuarios, producen un espacio de representación ensanchado por efecto de la combinación.

2. Dinámicas de la convergencia narrativa.

Hasta aquí hemos dicho que cada espacio narrativo, cada tecnología, tiene ciertas formas de construir significado y determinados soportes tecnológicos para expresarlos. Lo que propondremos ahora es una estrategia de interpretación de la convergencia digital basada en cuatro dinámicas que dan cuenta de cómo funciona y cuál es la lógica comunicativa con la cual se construyen sus relatos. Para ello hemos consideraremos: la interacción y circulación de relatos, la transferencia estética, las apropiaciones de los usuarios y la hibridación de soportes tecnológicos.

2.1. La interacción y circulación de relatos entre espacios narrativos

Harry Potter, Toy Story, Transformers, The Sims, Avatar, Mario Bros o Tomb Rider, por ejemplo, son productos de las industrias audiovisuales que tuvieron su origen en un espacio determinado: literatura juvenil, el cine, los comics o los videojuegos (Gomes, 2007; Wolf, 2008). Sin embargo sus relatos circularon hacia otros espacios, sufrieron metamorfosis y se adaptaron a las reglas de constitución tecno-expresiva de los nuevos lugares a los que migraron. Allí, como objetos comunicativos, funcionaron de otro modo pero mostrando una continuidad expresiva (y por supuesto comercial), a la vez que utilizando los nuevos soportes de representación tecno-

lógica y estética del espacio narrativo al que migraron.

Cada relato mantiene referencias internas de otros espacios y remite a ellos. Lo que en la lógica del texto constituía la “intertextualidad” (Orosz, 1994), la referencia de un texto a otros, de un símbolo a otros, para el caso contemporáneo es la “intermedialidad”. Los relatos de la convergencia tienen referencias intermediales, bien sea hacia su propio relato de origen o hacia relatos de otros espacios. En el videojuego de Tomb Rider, un ejemplo entre cientos, hay claras evocaciones a la lógica de las historias de la saga cinematográfica (Benshoff y Griffin, 2004) de Indiana Jones de Steven Spielberg y George Lucas (1981, 1984 y 1989). Si bien desde su inicio el cine usó contenidos de la literatura para componer sus relatos, éstos, en el escenario de las tecnologías digitales, independientemente de su origen, involucran más espacios y usuarios que lo que por aquel entonces sucedía.

2.2. Las transferencias estéticas.

Cada relato implica referenciación interna de relatos de otros espacios y a la vez cada objeto comunicativo adopta estéticas y géneros que no le son propios y cuyo origen se encuentra en creaciones de otras narrativas. En la producción audiovisual es notable cómo la mutación actual de géneros “dentro” y “entre” espacios ha permitido el florecimiento de nuevas puestas en escena. Los productos no solo circulan de un medio a otro, sino que se parecen entre sí, guardan líneas de continuidad narrativa y estética que implican la emergencia de nuevos objetos comunicativos entre y dentro de los distintos espacios en convergencia. El “docu-drama”, los film-minutos, los mockumentaries, las telenovelas-realities, el periodismo ciudadano, son expresión de una profunda hibridación de contenidos y géneros. La estética visual de los noticieros los ha hecho experimentar la composición de planos enmarcados con informaciones redundantes o complementarias. CNN, ABC o FOX, por ejemplo, ponen en el mer-

cado televisivo contenidos con franjas de información extra que dividen la pantalla entre material textual y la imagen del presentador que habla, haciendo posible un espectador que ve y otro que lee. La similitud con la hipertextualidad y la distribución visual de la web es evidente. En el mismo sentido, el creciente auge de las redes sociales se evidencia en periódicos, telenoticieros y series. Los medios crean su red o su perfil en redes sociales e interactúan con sus usuarios. De hecho muchos canales de televisión, radio y periódicos de toda escala y nivel hoy ofrecen contenidos provistos por sus propias audiencias conectadas con ellos en red.

2.3. Las apropiaciones de los usuarios.

En cada espacio narrativo, con la mediación de un soporte tecnoexpresivo, los usuarios cumplen un rol y desarrollan una serie de operaciones comunicativas sobre los relatos mediáticos. La “tecnicidad” del medio y su materialidad brindan una serie de posibilidades de interacción con los relatos que en él se ponen en escena. Los medios masivos tradicionales han sido por lo general unidireccionales en la emisión de sus contenidos. Pese a ello, desde las perspectivas cooperativistas del texto (Eco, 1993) y la teoría de la recepción activa del grupo (Karma, 2004), se le ha reconocido al usuario un determinado tipo de actividad comunicativa. Los mensajes son apropiados, reutilizados y reinterpretados por los “receptores” atendiendo al contexto, sus perfiles y las relaciones con el objeto mediático. Sin embargo, mas allá del reconocimiento de la actividad del sujeto frente al objeto comunicativo, con la emergencia de las tecnologías informáticas se ha hecho mas claro una transformación activa del rol de los sujetos. En cada espacio narrativo el sujeto tenía unas posibilidades que ensanchaba de acuerdo con su experiencia y exploración. Pero cuando el escenario mediático se transformó, él también empezó a usar un medio con la experiencia y lógica de lo que empezaba a experimentar con los otros.

Con la multiplicación de las funciones de los objetos comunicativos que se volvieron multimedia, el sujeto también devino multimedia interactivo. De hecho, las categorías para identificar al sujeto de un determinado “sistema comunicativo” eran frecuentemente la de “audiencias”, “espectadores” o “receptores”. La categoría de “usuario” aparece con las tecnologías informáticas para reconocer sus capacidades interactivas y generadoras. Aquí hemos preferido usar esta categoría, la de usuario, aún a riesgo de ser incompleta, por cuanto refleja el rol de un sujeto que “usa” y opera tecnologías y relatos.

La convergencia entre producción y consumo que se encuentra en el núcleo de la categoría de “usuario” es sutil y no siempre fácil de diferenciar. La materialidad tecno-expresiva de los medios digitales hoy también tienen unas fronteras inciertas y unas definiciones difusas, pues el medio ya no es tan delimitado como los que habíamos conocido en la investigación en comunicación y en los viejos objetos comunicativos. El medio ya no existe aislado, ni es tan claramente definido, sino que es un soporte convergente, “tentacular” y multi-conectado. Con internet, podemos acaso responder claramente a la pregunta por dónde está el medio: ¿Es la computadora? ¿Es la red de computadoras? ¿Son los códigos de comunicación? ¿O somos nosotros en el momento de conectarnos?

2.4. La extensión e hibridación de soportes tecnológicos.

La constitución del espacio digital fue dinamizada desde sus inicios por una pugna de productores para establecer formatos tecnológicos que fueran el estándar para el mercado. Era una pugna de intereses científicos, sociales y comerciales. La historia de la computación es la de la búsqueda de la comunicación y la compatibilidad entre equipamientos, lógicas de funcionamiento y operación (Campbell, MacKinnon y Stevens, 2010). Los primeros desarrolladores actuaban de manera independiente. Había programadores individuales que por lo general realizaban aplicaciones específicas para los dis-

tintos e incompatibles sistemas operativos. En ese momento, para las décadas del '80 y '90, la producción de software se orientaba a los principales sistemas operativos, incompatibles todavía entre sí. Las aplicaciones de una computadora eran de carácter exclusivo. Para los '80, los creadores de software y hardware empezaron a encontrar soluciones cada vez mas efectivas para la creación de redes de trabajo que permitieran compartir archivos y aplicaciones entre diferentes máquinas y sistemas operativos (Campbell, Mackinnon y Stevens, 2010).

Desde las primeras generaciones de computadoras se desarrollaron objetos para ampliar sus funciones. El mouse, la impresoras, el escáner, los altavoces fueron constituyendo lo que se llamaba "periféricos". La computadora personal se fue convirtiendo en una serie de objetos desagregados que luego volvieron a sumarse. Los desarrollos tecnológicos en distintos espacios hicieron que rápidamente la computadora ensanchara sus formas y funciones. La estética de su apariencia semejava y aún semeja para las computadoras de escritorio, un objeto tentacular. Era, conforme más funciones ofrecía, un objeto que se expandía en el espacio. En un sentido contrapuesto, jalonado por la incomodidad de los usuarios y la miniaturización de los componentes, existía una corriente de desarrollo tecnológico que pugnaba por hacer de él un objeto más sólido, menos complejo, más pequeño y polifuncional. Mientras crecía en funciones empezaba a disminuir en tamaño y hacer menos visible para el usuario su complejidad técnica.

A medida que crecían los desarrollos tecnológicos y las demandas de los usuarios, la PC empezó a cumplir múltiples funciones, tanto técnicas como comunicativas. El usuario fue igualmente socializado en la forma de operar lo digital: gráficos, ventanas, etc, fueron convertidos en el lenguaje estándar del comportamiento ante cualquier objeto. La PC entrenó a los usuarios para todos los objetos digitales que emergerían de esta revolución tecnológica. El desarrollo de las telecomunicaciones y la construcción de redes de datos confluyeron

para que el usuario empezara a tener disponibles nuevos objetos digitales para viejas funciones comunicativas. La telefonía celular, los reproductores de audio, los videojuegos, por ejemplo, estrenaron nuevos y renovados cuerpos digitales que se sumaron hoy en dispositivos móviles multifuncionales e intercomunicables. Lo digital consolidó una metáfora de funcionamiento: cada objeto pertenecía a una familia de objetos interrelacionados.

La multiplicidad de funciones comunicativas exigidas por un usuario promedio empieza a converger en objetos híbridos, polimórficos y multifuncionales. Los objetos del mercado digital ya no solo se conectan, sino que se reúnen en un solo dispositivo con funciones antes separadas. Los relatos hoy son también móviles, dispuestos en todo momento y lugar, con su lógica de lenguajes múltiples e interacciones en red en diversas plataformas comunicativas. En ellas está la movilidad y la interconexión y un objeto puede ser muchas funciones a la vez. Hoy un dispositivo móvil toma y reproduce fotografía y películas, captura video en alta definición, divierte con juegos, se conecta con internet, graba audio de primera calidad, emite sonido “surround”, geoposiciona contenidos fotográficos y conduce al usuario por GPS satelital, entre otras funciones, dentro de las cuales, por supuesto, está la de la telefonía celular.

3. Epílogo.

La convergencia es un proceso que se puede evidenciar en las transformaciones, comportamientos y características de las narrativas contemporáneas. Un relato es una unidad de significados relativamente visible, con unas características que le confieren una identidad básica y lo hacen pertenecer a un determinado espacio narrativo. Un relato también es, sin embargo, una entidad analítica que si bien puede delimitarse para comprenderlo, puede cambiar según la definición y características que le otorguemos. Un relato puede ser

un programa de televisión entendido como unidad, o puede ser un personaje de un argumento audiovisual, o una tendencia temática en un circuito comunicativo determinado. Así podemos tener como relato a un personaje, una historia o un género musical. Cada uno se puede convertir en una “unidad” de análisis según se lo quiera delimitar. Por ello, al comprender un relato mediático, conviene analizar la red de significados con la cual se construye y los escenarios tecno-expresivos en los que circula. Barthes: “cuanto mas plural es el texto, menos escrito está antes de que yo lo lea” (Barthes, 1981:6). Y un relato es como un texto, abierto y plural, delimitable por el intérprete pero no delimitado en la realidad. Así que, en esta lógica del análisis, un relato es una “galaxia de significantes”, un universo de sentido al cual se puede acceder por múltiples caminos (Barthes, 1981).

Antes de la revolución digital, cada medio y espacio tecno-expresivo tenía audiencias separadas y fragmentadas. Hoy el usuario es hipermedial y converge en su consumo dentro de la sutil trama de interconexiones simbólicas de cada espacio narrativo de la tecnología y la comunicación digital. Al principio de la red y con el auge de internautas se solía preguntar qué se consumía mas: televisión o internet. La pregunta hoy es infundada, porque en el universo de la interreferencialidad mediática y la convergencia digital cada uno nos remite al otro. La red nos permite recuperar, manipular y “compartir” contenidos de televisión y en televisión encontramos relatos para luego navegar en internet. La diferencia entre uno y otro medio, en sus fronteras tecnológicas y en las de sus audiencias se extingue. La flexibilidad, penetración e integración de las tecnologías (Castells, 2005: 103) hacen que para uno u otro medio la convergencia nos haga pasar frecuentemente por uno y luego por otro, en un circuito cuyas trayectorias cada vez más reinterpretan los usuarios.

La convergencia es comunicación, tecnología y cultura puestas en contacto. Si bien se expresa en un espacio mediático es cada vez más una lógica de la construcción de los relatos sociales. Espacios comunicativos y sociales que se in-

tersectan e hibridan. Una paradoja para los visionarios que soñaron con ver la televisión en la escuela o al usuario en el relato. Con el proceso convergente, no solo ha habido intersecciones sorprendentes entre creadores y productores, sino que unos y otros rehacen cada día nuevos espacios y fronteras, en dinámicas de interacción mutua que apenas iniciamos a valorar en sus beneficios y dificultades.

La convergencia digital es algo más que interrelación de soportes digitales, es una invitación a la interrelación, al encuentro y la comunidad y por ello a la necesidad de ver cómo todo lo que se encuentra puede producir un conflicto que enriquece o desagrega. En medio de relatos y circuitos comunicativos que dan mayor presencia al usuario, al espectador o al consumidor, resta por ver hasta dónde ello garantiza más diversidad de contenidos, creatividad interpretativa, pluralidades estéticas, aprendizaje social y mejor disfrute personal y colectivo.

Bibliografía.

Barthes, R. (1981). *S/Z*. Mexico, Siglo XXI.

Benshoff, H. y S Griffin. (2004). *America on Film*. United Kingdom: Blackwell Publishing.

Bruner, J.(2001). Self-making and worl making. En Brockmeier, J y D. Carbaugh. Eds. *Narrative and Identity*. Philadelphia: John Benjamins Publishing Co.

Campbell, P. A. MacKinnon y Stevens, C. R. (2010). *An Introduction to Global Studies*. Reino Unido: Wiley-Blackwell.

Castells, M. (2005). *La era de la información*. Vol 1. Madrid: Alianza.

Eco, U. (1993). *Lector in fábula: La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona: Lumen.

Gergen, K. (1996). *Realidades y relaciones*. Barcelona: Paidós.

Gomes, R. (2007). The design of narrative as immersive simulation. En De Castell y J. Jonson. *Worlds in play*. New Cork: Peter Lang Publishing.

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: University Press.

Magoun, A. (2007). *Television: the life story of a technology*. Wesport: Greenwood Press.

Orosz, M. (1994). Intertextuality a meaning construction in literary text: a semiotic analysis. En Rauch, I. y G.F. Carr (Eds). *Semiotics Aroun the World*. Berkeley, Berlin, New York: Mouton de Gruyter.

Wolf, J.P. (2008). *The videogame explosion*. Wesport: Greenwood Press.



Territorios en disputa



Ciberciudadanías, multitud y resistencias.

Rocío Rueda Ortiz

"Experiencias y prácticas colectivas que no sólo resisten la barbarización de los lazos sociales que las lógicas capitalistas instalan, sino que inventan, despliegan, multiplican diversidad de modalidades que configuran otros modos de lo común."

Blanchot, La comunidad inconfesable. 1999

1. Política, tecnologías y multitud.

El campo discursivo de la política y las tecnologías de la información y la comunicación tiene dos entradas. Una es la que se refiere al uso de dichas tecnologías en la política formal y que se conoce como gobierno electrónico (e-gobierno, gobierno en línea). Esta entrada enfatiza en un modelo representativo de relación entre el gobierno y los ciudadanos según la idea de que gracias a internet los gobiernos realizan una administración más eficiente, transparente y cercana, así como también las organizaciones y los ciudadanos pueden incrementar la participación democrática (Fuchs y Zimmerman, 2009); se trata entonces de una extensión de las concepciones y prácticas políticas tradicionales al ciberespacio y del uso racional e instrumental de las tecnologías.

La segunda entrada que ha tomado fuerza en los últimos años se ha vuelto hacia la política informal de los procesos sociales tal como Lechner (2002) y De Souza Santos (2003) la caracterizan, donde la participación democrática se refiere menos al campo institucional y más al de la comunicación y las prácticas sociales autoorganizadas y autodirigidas, así como a las maneras en que las tecnologías se transforman en dispositivos que favorecen la movilización para la acción política, proveen entornos para la interacción y coordinación de acciones en red y potencian la creación de diversas esferas

públicas. El presente texto se inscribe en el camino que ha planteado esta segunda entrada, sin embargo, digamos algo por adelantado: internet tiene un potencial rizomático y los seres humanos en interacción podemos construir ese rizo-
ma, pero éste no se produce automáticamente y por tanto debemos estar alertas frente a las euforias y determinismos tecnológicos. ¿En qué consiste entonces ese potencial, cómo se materializa en sujetos y acciones concretas y cómo lo estamos observando en América Latina?

Entre los académicos latinoamericanos de las ciencias sociales existe cierto acuerdo en que los movimientos y colectivos sociales de resistencia en la red pueden imprimir un giro político en el régimen de la propiedad social y el bien común de la humanidad (Escobar, 2005; Lago et al., 2006; Tamayo, León y Bush, 2005; Finkelievich, 2000). De hecho, la comunicación y las tecnologías han adquirido una importancia en los movimientos sociales que antes no tenían. El reconocimiento de que han empezado a aparecer otras condiciones y lugares por donde pasa la experiencia y la acción colectiva, nos adentra en una atmósfera donde las tecnologías por sí solas no producen transformaciones políticas sino que son las estructuras, las redes y las prácticas sociales en las que éstas se insertan, las que otorgan un significado y configuran tendencias de uso e innovación social (Rueda, 2008b). Así por ejemplo, los movimientos antiglobalización o de resistencia global han mostrado formas de articularse en red y una capacidad de redimensionamiento de sus luchas a nivel territorial, donde la intención no es globalizar la experiencia a partir de su unificación, sino recrear formas de cooperar, y actuar en diversas redes, donde cada proceso local tiene su propio lenguaje y forma de coordinación. Como señala Valde-
rrama (2008), se matiza la centralidad del espacio público urbano de interacción cara a cara, al igual que la llamada esfera pública, y aparece una nueva dimensión en relación con la inmaterialidad de las redes electrónicas (ejemplo de ello son espacios como Facebook, Flickr, MySpace, etc.). Estas prácticas sociales se constituyen en torno a valores culturales,

modos de vida y construcciones de sentido (más allá de intereses de clase o sectoriales) y en oposición a modos de organización y comunicación verticales, burocráticos y rígidos; de ahí que se privilegie la adopción de un tejido organizacional y comunicativo en red y la creciente presencia de colectivos y movimientos sociales de carácter global que no obedecen directamente a regulaciones estatales.

De otro lado, estas nuevas formas de mantener y establecer vínculos sociales a través de diferentes repertorios tecnológicos, parecen adquirir cada vez más fuerza especialmente en las nuevas generaciones que viven al mismo tiempo un proceso de vaciamiento de la política formal y el creciente estatus simbólico de la tecnología en sus vidas. Es así que no se trata sólo de sujetos colectivos y movimientos sociales que adoptan las tecnologías de la información para dinamizar y potenciar sus prácticas sociales, sino también de individuos que se agrupan parcialmente en ciertos “comunes” y actúan en relación a ellos. Una dimensión de lo político a través de la activación de redes sociales electrónicas de contactos de amigos, se ha visto por ejemplo en las convocatorias a marchas, manifestaciones y otras acciones en el espacio público donde las tecnologías digitales han jugado un papel catalizador.

Se trata de prácticas políticas incidentales que se organizan y regulan de manera compleja (en el sentido de la auto-organización) y donde prevalece una “política de la amistad” y de los afectos que convoca a la acción, por sobre las invitaciones que provienen del estado o de otras organizaciones civiles. Aparecen y se desintegran pasada la acción social, esto es, no se trata de un movimiento social que mantiene sus prácticas sociales antes, durante y después de una manifestación o movilización pública, sino de un nuevo “socius”, de una “multitud” que actúa movilizada por afectos y que conforma una unidad parcial y de corta duración y luego se difumina nuevamente en la sociedad. Un trabajo interesante al respecto es el de *Multitudes on-line*, a propósito del 13-M en Madrid (Sampedro, 2005), donde se destaca la manipulación del gobierno y de los medios masivos de la información

sobre el atentado de Atocha y la inesperada movilización y acción ciudadana a través de celulares y medios alternativos (Indymedia, blogs, etc.) que terminó por costarle la caída del gobierno al Partido Popular español. Sin embargo, esta nueva condición de la experiencia subjetiva –individual y social– se enfrenta siempre a un doble juego de posibilidades, entre la cooperación y la creatividad social, y a novedosas formas de dominación y captura propias del capitalismo contemporáneo. De ahí la urgente necesidad de encontrar metáforas que nos ayuden a comprender cómo experiencias singulares y colectivas, en interacción con diversas tecnologías, están configurando entramados tecnosociales de formas alternativas de compartir el saber, de estar y actuar juntos, esto es, otras formas de vida.

Ahora bien, ¿cómo entender esta novedad social y sus modos de generación de vínculos, de conformación de comunidades, de práctica social, de construcción de “lo común” unido al uso intensivo de tecnologías de la información y la comunicación? Es evidente que esta novedad social interpele nuestros marcos de referencia tradicionales y modernos, así como también a las teorías que les acompañaron. Si bien reconocemos que las teorías de la acción colectiva y de los movimientos sociales, abren la posibilidad de comprender estas formas de la política (al introducir otros protagonistas y prácticas democráticas alternativas a las convencionales), así como también permiten una crítica al modelo específico de racionalidad desarrollado por la modernidad, a nuestro modo de ver éstas han observado los actores colectivos organizados alrededor de una identidad (en cierta forma homogénea, lo cual permite organizar sus luchas políticas y culturales).

Sin embargo, diferentes estudios (Cubides, 2010; Delgado y Arias 2008) y nuestra propia experiencia investigativa con diferentes colectivos (Rueda y Suaza, 2010), indican que si bien es posible integrar las nuevas prácticas en una categoría como “contraculturales”, e inclusive en lo que se conoce como “movimiento social”, estas prácticas sociales no “encajan” o lo hacen de manera parcial en dicha conceptualización.

Parecen ser más ambiguas y resbaladizas. De ahí que preferimos acudir a una conceptualización doble. Por una parte, desde la subjetividad y el poder tal y como lo han señalado los postestructuralistas como Foucault o las feministas de la ciencia y la tecnología como Haraway. Esta idea de subjetividad descansa en el intento de superar la visión “arrogante” unitaria del sujeto para comprender la diferencia y con ella las diversas posiciones de subjetivas. Desde allí es posible reconocer que los procesos identitarios, dada la heterogeneidad de los sujetos sociales, están atravesados por relaciones de poder/resistencia de manera que la identidad tiene un carácter no homogéneo ni transparente (Flórez, 2004).

De otro lado, el concepto de multitud que sigue el camino de Spinoza como lo han desarrollado Negri y Hardt (2000) y Lazzarato (2006) nos puede ser de utilidad para comprender que si bien este *socius* es una energía social inestable y volátil, se constituye en una voz colectiva que resiste al orden político y cultural con una potencialidad política insospechada. Se trata de una política que no es la convencional, representada en partidos, que estos autores llaman “política menor” para destacar que no se trata de aquella de los proyectos de largo plazo, de clase, ni de aquella que se vincula a las nociones de masa o pueblo. La multitud no es ni el individuo, ni el colectivo o grupo, sino una tensión entre ambos y una multiplicidad de singularidades. La multitud articula afectos y experiencias que son la base para la acción política. Es algo situado “en medio”, es múltiple y al mismo tiempo conforma un cuerpo singular constituido por diversos intereses, experiencias, afectos y relaciones, sin una unidad homogénea. La relacionalidad y la cooperación establecen lo “común” que a su vez enfrenta el reto político de la diferencia. No obstante esta multitud es también impredecible e inestable y creemos tiene el reto de enfrentar críticamente las desigualdades y ejercicios de poder que internamente la habitan.

Pero entonces ¿cómo se construye lo “común” en medio de nuevos y desconocidos espacios de libertades, y de relaciones siempre amenazadas y frágiles? ¿Cómo logra la

multitud conformarse en tiempos en los que se afirma la individualidad (Beck, 2001; Bauman, 2002), de destradicionalización y desanclaje (Giddens, 1994), de permanente toma de decisiones y búsqueda de autonomía, de aceleración del espacio-tiempo (Virilio, 2005)? Adicionalmente diremos que se trata de un común que no es “nada común”, sino que por el contrario está hecho de multiplicidades, heterogeneidad, diferencia y aún desigualdades. Es un común que no requiere un contrato social que le dé “unidad” u “homogeneidad” y que hace uso de los nuevos repertorios tecnológicos como una manera de evitar “representaciones” o “intermediarios” y ejercer una política directa en esferas micro y macro. De hecho, lo que se ha observado tanto en los nuevos movimientos y activistas sociales es que ellos no son la “expresión” de un sujeto pre-existente: es en las propias intervenciones donde ellos empiezan a fraguar y reconfigurarse. Y así resulta que la acción colectiva no es la acción de un único sujeto político o, dicho de otro modo, que el agente de la acción colectiva no es “un sujeto” sino una miríada de ellos, organizados de diversas formas e integrados en redes y colectivos anudados por discursos compartidos y prácticas comunes de cooperación aunque con singularidades que los hacen también distintos y los diferencian.

Nos movemos en un terreno un tanto ambiguo que requiere que estemos alertas frente a ciertos determinismos sociales y tecnológicos que sobredimensionan los alcances tanto de las tecnologías como de los movimientos y colectivos para sugerir, por ejemplo, que conectividad significa inmediatamente colectividad y democratización, así como también desconocen que en los movimientos y activismos sociales existen “desigualdades” internas que son paradójicas respecto a sus reivindicaciones de diferencia, equidad y justicia social. En estrecha relación con estas cuestiones, entendemos a las tecnologías más que como aparatos y cables o infraestructura material, como dispositivos de socialización y nuevos escenarios de configuración de subjetividades que, por acción de la agencia humana, devienen políticas (Rueda,

2008a). Asimismo, trasladamos el concepto de ciudadanía al campo de la cibercultura, si bien debemos realizar aquí algunas “mediaciones” para evitar una simple extensión conceptual. Como se sabe, el concepto de ciudadanía carga con la herencia de las filosofías del sujeto que suponen la unidad del significado y una política centrada en el estado así como también una escisión entre las esferas pública y privada. Pero en la actualidad tanto la dupla público-privado como el par colectivo-individual han estallado, es difícil decir dónde termina la experiencia colectiva y dónde comienza la individual, o cómo se debe separar la experiencia pública de la privada, pues nuestras sociedades viven toda una gama de juegos lingüísticos, formas de vida, propensiones éticas, organizaciones alternativas y expresiones político estéticas, que resultan poco comprensibles si se intentan encasillar en dichas categorías y no se parte del modo de ser de los muchos, de la multiplicidad (Virno, 2003).

En este enturbiamiento de las líneas de frontera colapsa (o al menos resulta poco fiable) la categoría de ciudadano, tan importante en la modernidad. No podemos seguir pensando en *la* política integradora, en una visión de lo social en tanto unidad y orden, cuando nuestras sociedades cada vez son más fragmentadas y complejas. De hecho, para las filosofías del sujeto (o del trabajo) no hay más que un mundo, el que construye el sujeto; es por eso que en última instancia siempre son teorías de la identidad, ya que implican que sólo un mundo es posible. Las ciencias sociales construidas sobre este modelo son teorías del equilibrio, del orden o de la contradicción que, de manera diferente pero complementaria, remiten a la identidad. Es por ello que si queremos arriesgar marcos conceptuales para pensar esta bullente actividad social y la emergencia de “ciudadanías otras” consideramos importante recuperar filosofías de la multiplicidad, del acontecimiento, para hacer frente a la crisis evidente de la política de la representación.

Resaltamos aquí tres aspectos fundamentales para pensar lo común(idad) y la multitud como base de ciudadanías

alternativas: (1) la prioridad de los lazos sociales de “amistad” y “afecto” que ofrecen un sentido de pertenencia y de estar juntos; (2) el crear, participar, cooperar y compartir como actividades propias para ser parte de diversas redes (en esferas sociales micro o en movimientos sociales globales) donde el uso intensivo de tecnologías de la información y la comunicación, permiten no sólo el consumo de información sino la producción y creación de contenidos; (3) una materialidad y una relacionalidad que es territorial y virtual que se despliega en una simultaneidad espacial. Estas tres cualidades “resuenan”, a su vez, con ciertas características de los actuales repertorios tecnológicos: su arquitectura en red, las plataformas y lenguajes amigables para compartir archivos de diverso tipo y crear conjuntamente, la acción a distancia, síncrona y asíncrona. Sin embargo, este encuentro tecnosocial se produce en contextos de desiguales niveles de apropiación tecnológica y en estrecha relación con la cultura y el territorio (híbrido, físico y virtual), así como con las diversas sujeciones y posiciones de los sujetos que los conforman.

Veamos como estos aspectos se despliegan en unas subjetividades y en unos modos de vivir que, para nosotros, pugnan entre formas de “política mayor” y “política menor” a partir de un trabajo de investigación realizado con diferentes colectivos contraculturales en Colombia¹. Dicho estudio, de corte cualitativo, nos permitió indagar en profundidad en esa subjetividad que vive de manera compleja viejos y nuevos referentes identitarios, una inconformidad por el mundo que

.....

¹ Nos referimos aquí a nuestra investigación Cultura Política, ciudad y ciberciudadanías. Estudio realizado entre 2007 y 2009 entre la Universidad Pedagógica Nacional y la Universidad del Valle, con el apoyo de Colciencias, Contrato COLUPN, No. 201306. En esta investigación participaron personas vinculadas a los grupos de investigación Educación y Cultura Política de la Universidad Pedagógica Nacional: Luz Marina Suaza, Andrés Fonseca, Vladimir Olaya, Lina Ramírez, Yeimy Useche, Yeimy Cárdenas y Rocío Rueda O. Y del grupo de investigación de Educación Popular de la Universidad del Valle: Rocío del Socorro Gómez, Julián González, Armando Henao, Viviam Unás y Diana Giraldo. Del Colectivo de Comunicaciones NASA-ACIN fueron co-investigadores Vilma Almendra y Gustavo Ulcué.

vivimos, así como la emergencia de prácticas sociales y educativas, catalizadas a través de tecnologías de la información y la comunicación, que de diversos modos hacen resistencia a los modelos hegemónicos y homogeneizantes del mercado.

2. Prácticas colectivas, resistencias y políticas de la amistad.

En el contexto de los debates teóricos y luego de una revisión documental y webgráfica de diferentes colectivos vinculados a la red en Colombia y América Latina², elegimos seis en Colombia, el tejido de Comunicaciones NASA-ACIN (departamento del Cauca, en Santander de Quilichao), la Corporación Vamos Mujer (Medellín) y cuatro experiencias de Bogotá: Niuton, Mefisto, La Cápsula y Chicas Linux. Se seleccionaron estos colectivos por sus apuestas sociales, políticas y culturales ligadas a una voluntad de conocimiento, de crítica y “contracultura” frente a la política y la cultura establecidas, esto es, por un carácter joven y renovador de la cultura política. Intentamos eludir, por una parte, la persistente tendencia a considerar la tecnología como necesariamente dominante, patriarcal, o saqueadora de la condición humana (como se lee en muchos movimientos sociales) y, por la otra, a considerarla la clave de la transformación social y el detonante de procesos de transformación política democrática (como algunos discursos que los organismos internacionales suelen promover). También intentamos mantenernos alerta frente a la tentación de esencializar los sujetos colectivos (las mujeres, los indígenas, etc) para poder ver las singularidades.

Debemos señalar también que los estudios de las formas de agrupación social, de colectivos y movimientos sociales, han observado estos procesos de asociacionismo en las capas poblacionales más desfavorecidas, con mayores problemas

.....
² Se hizo una revisión de 167 colectivos a través de la revisión de sus páginas web y de fuentes documentales.

de exclusión e injusticia social y cuya práctica está por fuera de las instituciones formales del estado –aunque a veces en negociación con ellas sobre todo en la lucha por derechos ciudadanos-. Estos estudios han permitido ver, por ejemplo, las formas en que estas subjetividades logran el fortalecimiento de su tejido social y asociativo local, la formación de identidades culturales y la generación de nuevas prácticas políticas democráticas, que para algunos se configuran en ciudadanías alternativas o críticas (Torres, 2006). Sin embargo, vemos cada vez más un movimiento fuertemente urbano que ya no sólo se produce en y para los sectores con mayor exclusión social. Para el caso de nuestra investigación, si bien estas formas de organización se observaron fundamentalmente en el entorno urbano, no se trata de una acción colectiva exclusivamente “popular”. Esto se puede deber a que hay una cierta expansión de esa “capa popular” en nuestras ciudades debido al deterioro de la calidad de vida y de los ingresos, pero también, creemos que se trata del surgimiento de unas subjetividades que no se dejan atrapar fácilmente por los modelos conceptuales que teníamos para verlas.

De ahí que nos enfrentamos siempre a realidades mixtas, compuestas, de tiempos viejos y nuevos donde coexisten, por un lado, los sujetos sociales que siguen el camino de las luchas populares y los movimientos sociales, que crean espacios más o menos institucionalizados, en formatos más o menos estandarizados, con identidades más o menos fijas; y por otro lado, encontramos sujetos sociales que no se organizan para promover procesos de transformación en sus localidades, y de hecho no se interesan por hacer resistencia directa al estado o sus instituciones, pero sí hacen resistencia a los modelos culturales y políticos institucionalizados. Estos colectivos no se articulan a partir de la lucha por un territorio, pero participan activamente en diferentes movimientos de resistencia locales y globales, mientras que sus formas de asociación a veces son ambiguas y eclécticas. Unos y otros hacen parte del nuevo paisaje social, donde los une el descontento y el desagrado ante el estado de cosas y su deseo de actuar para transformarlas.

No es posible encuadrar a las y los jóvenes pertenecientes a diferentes colectivos o agrupaciones en un solo tipo de ciudadanía (por más alternativa que sea). A manera de síntesis diremos que los colectivos y agrupaciones que participaron en este estudio en algunos casos poseen una configuración sociotécnica donde se prioriza algún proyecto político así como también los discursos históricamente contruidos que definen las acciones, como sucede con los movimientos sociales, el movimiento indígena y el de mujeres (NASA-ACIN y Vamos Mujer). En otros casos, los colectivos provienen de búsquedas contraculturales en el arte y la tecnología, donde los proyectos surgen de la interacción con otros, del encuentro de subjetividades inconformes y creativas (La Cápsula, El Niuton, Mefisto y Chicas Linux). Estos grupos apoyan acciones ciudadanas organizadas por movimientos sociales, pero son articulaciones parciales que pueden repetirse en el tiempo sin tener una identificación total con sus luchas y reivindicaciones; es decir, son más “activistas sociales” que integrantes de un movimiento social como tal. Sin embargo, esto ocurre en medio de historias, lugares y diferentes maneras y fuerzas de poder con las que estos sujetos sociales deben lidiar, esto es, con las opresiones que los habitan como sujetos individuales y colectivos (Galcerán, 2009). Así, por ejemplo, algunas mujeres indígenas que usan activamente los nuevos repertorios tecnológicos para participar en luchas globales, lo hacen en medio de relaciones de subordinación en su esfera comunitaria.

Encontramos también la situación donde jóvenes artistas productores de obras de *netart* o de música electrónica en redes globales de cooperación y del software libre, paralelamente deben trabajar en una empresa como desarrolladores de software en el modelo más individualista y competitivo del mercado. En este caso se trata de sobrevivir pero también de subvencionar las “obras libres” que luego “donarán” a su comunidad o red de artistas contraculturales. Por otro lado, detectamos la situación de jóvenes mujeres que participan en redes de software libre donde se plantea la libertad del

conocimiento, el compartir y crear colectivamente, pero se trata de entornos fuertemente masculinos donde ellas deben luchar por su reconocimiento, aunque no se consideran feministas.

Para estos sujetos hay un cuestionamiento de las identidades tradicionales y una apertura al reconocimiento de las diferencias, aunque no sin ambigüedades. Su identidad se construye en relación a los sentidos y valores que los motivan a pertenecer a uno u otro colectivo, a veces por largo tiempo y otras de manera esporádica. De esta manera, las tecnologías no valen por sí mismas, sino como un agenciamiento cultural que vehiculiza lenguajes e involucra la actualización de nuevos soportes, la movilización de acciones, la articulación de expresiones creativas, la generación de nichos para las obras y los procesos de ensamble de realidades que desbordan los medios tradicionales de comunicación (más bien los actualizan y los remezclan, como por ejemplo las radios alternativas *on-line*). Por eso preferimos hablar de “sujetos sociales de proyecto-trayectos”, esto es, de sujetos que no tienen sólo un proyecto que pretende reformar la estructura social, sino que recorren diferentes tramos, trazas de diversos proyectos culturales y políticos que configuran lo que en otros lados hemos denominado siguiendo a Lazzarato, como formas de política menor.

Son sujetos sociales que construyen vínculos en la cercanía de la significación, en las redes de amistad donde cada sujeto participa desde su singularidad. Sus formas de articulación social, de agrupación, parecen ocurrir gracias a prácticas de auto-organización y auto-determinación que algunas veces abrevan en modelos jerárquicos y otras, arriesgan formas inesperadas de articulación de acciones, no previstas y horizontales. Adicionalmente, es importante señalar que en la mayoría de estos colectivos el entorno cibercultural y el ejercicio ciberciudadano está ligado a la producción cultural independiente y a las licencias de propiedad intelectual de tipo Creative Commons y copyleft, que hacen resistencia a los modos de legitimación, autoría y producción de cono-

cimiento propias del actual capitalismo cognitivo (Rueda, 2008a). Aquí logramos ver además formas de trabajo y de flexibilidad laboral muy diferentes a las de la sociedad fordista, aunque no sin las tensiones y contradicciones que el mismo modelo provee, es decir, existe siempre el riesgo de encuadrarlas como identidades homogéneas y desconocer las relaciones de poder/resistencia que las habitan.

Nos atrevemos a hablar entonces del surgimiento de nuevas formas de creatividad política como una de las características de estas maneras de lo colectivo, que se expresan de diversas maneras. Una, en la articulación entre formas heredadas de la política y formas emergentes, como se desarrolla de manera especial en el colectivo NASA-ACIN y en el colectivo Vamos Mujer. En dicha articulación se dan cita diversas formas de acción y gestión donde se reproducen formas clásicas de la política formal, se recrean prácticas heredadas del trabajo asociado y emergen también maneras de despliegue político como las que se advierten en el trabajo intensivo de formas expresivas y en relación con los repertorios tecnológicos para producir obras y para extender, vivificar y favorecer vínculos con individuos y con agentes sociales, organizaciones, gobiernos y movimientos locales y globales, que unos años atrás eran impensables. Asimismo, se percibe el uso de viejas y nuevas tecnologías que se adaptan a las circunstancias y a los diferentes niveles de apropiación por los sujetos con los que establecen interacciones, como el caso de la “Chiva net” del colectivo NASA-ACIN para aquellos lugares donde no hay conexión a la red.

Otra característica distintiva de estos colectivos es la configuración de espacios híbridos *-on* y *off-line*- de encuentro, del decir y del hacer individual y colectivo, del derroche de las formas, de la “descentralización de jerarquías”, de la resistencia creando que funciona de manera instituyente. La construcción política se sostiene en la edificación de lazos colaborativos dentro y fuera de la red, en comunidades de significados (o marcos de interpretación) y de proyectos-trayectos como posibilidad de entrar en diálogos con otros y construir

horizontes de sentido comunes, modificando el mundo en sus formas de convivencia, en las maneras de estar juntos, en la pluralidad y en la mixtura tecnologías y la afectación de los espacios *off* y *on-line* como una manera de participar en diversas esferas públicas.

Una tercera línea que define los colectivos se vincula con la tensión marginalidad-inclusión. Mientras algunos colectivos forman parte de movimientos sociales y populares con fuertes reivindicaciones de los derechos ciudadanos, con luchas contra las diversas formas de injusticia, así como también con la búsqueda por compartir las experiencias de marginalidad sufridas “en carne propia”; en otros casos, no existe propiamente este “sentimiento de vivir en la marginalidad o la exclusión”. En este último caso, se trata de colectivos “incluidos” de capas medias, con estudios universitarios, trayectorias profesionales en sus campos de formación, y siguiendo a Lazzarato (2006) y a Bifo (2007) podemos decir que responden a esa capa social de los nuevos trabajadores inmateriales. Pero ellos y ellas no están satisfechos con el estado de cosas, son sensibles a la injusticia y desigualdad de la sociedad contemporánea y participan esporádicamente en marchas o movilizaciones. Se perciben siempre en relación con otros local y globalmente y sueñan con un mundo mejor. Sus temas hoy tienen que ver con el medio ambiente, los derechos a la información y el conocimiento, la crítica al consumismo, las tecnologías de punta, pero también las locales, el rediseño, etc.

Junto a estas características encontramos un novedoso uso del lenguaje, que puede estar o no mediado por las nuevas tecnologías. Se trata de un lenguaje que instala un aprendizaje social donde se incita a tener voz propia, que se traduce en algunos colectivos como el “*do it yourself*”. Esta expresión del mundo productivo y de los programadores, paradójicamente, tiene una gran carga de competitividad, eficientismo e individualidad, pero aquí se traduce en el desilenciamiento o la “toma de la palabra” a través de intervenciones callejeras, posters, blogs, páginas webs o videos, donde las tecnologías

devienen lenguajes más cooperativos, más horizontales, múltiples, y se mezclan con las metáforas, ironías, sarcasmos, en fin, con el humor que es común y al mismo tiempo singular en estas subjetividades sociales. Humor y toma de palabra que opera como un reencantamiento de las prácticas sociales locales-globales, inmediatas-diferidas que pueden conducirnos a novedosas formas de creatividad social.

También hemos encontrado prácticas que algunos autores llaman *educación expandida*. A través del aprendizaje “entre pares”, pero también a través del encuentro intergeneracional que ha creado un suelo propicio para el reconocimiento de saberes y experiencias que provienen de diferentes tiempos, espacios y formas educativas. Las relaciones de autoridad y conocimiento se tensionan, y se aprende un nuevo lenguaje en medio de prácticas de fraternidad y amistad, removiendo a su vez modos de organización política en el interior de los colectivos, tensionando formas tradicionales de jerarquía y toma de decisiones colectivas. La educación se considera como una práctica social expandida y colectiva, y no tanto como un proceso individual de aprendizaje. Este hecho cotidiano de aprender entre pares fomenta una inteligencia colectiva que, como señala Sloterdijk (2008), remite a una inteligencia del lenguaje y las emociones que no es la inteligencia de un sujeto, sino un entorno o un sistema de resonancia donde los sujetos creadores son capaces de estar en contacto con muchos otros, trabajando de manera “liberada” y en espacios-tiempos diferentes, con una conciencia “planetaria”.

Se trata de una educación expandida que también concibe el conocimiento de otra manera. Para la mayoría de los colectivos la relación con las tecnologías está atravesada por una apuesta política de creación de contenidos abiertos –por oposición a prácticas propietarias de los bienes comunes-, de acceso gratuito y que invitan a seguir creando, a la experimentación y a la difusión del conocimientos (a través de licenciamientos tipo Creative Commons, o copyleft). Este asunto para nosotros moviliza no sólo alternativas de co-exis-

tencia, sino que de alguna manera está promoviendo un descentramiento de las figuras modernas de disciplinamiento, alfabetización y formación. Poner en entredicho, a través de unas formas de ser y de trabajar, un conjunto de dinámicas sociales establecidas como las de autoría, la recepción o consumo, la propiedad intelectual, el trabajo individual y competitivo, es un ejercicio ciudadano, formativo y político que opera no sólo confrontando los grandes relatos, sino estremeciendo los marcos existenciales de la subjetividad.

De esta manera, la amistad, como señala Agamben (2005) tiene un rango ontológico y político en estas nuevas configuraciones sociales. La dimensión estético-expresiva del ser está, de hecho, siempre re-partida y com-partida y la amistad nombra este compartir con afecto, que aquí se disemina en diferentes espacios, entornos tecnológicos y acciones de creación colectiva. Para estos sujetos sociales más que una política de la amistad, como diría Derrida, lo que se experimenta es la amistad como política. Política que reconoce el don de la gratuidad de estar, entre algunos, entre muchos, del compartir “bienes comunes”, en oposición y resistencia a la economía de la escasez del actual capitalismo y de las prácticas que promueve, como la producción de soledades que separa, aísla a cada quien de sus potencias (Fernández, 2009), y con las cuales se las tienen que ver a diario los nuevos trabajadores inmateriales.

En suma, en estos colectivos encontramos líneas de continuidad con otras experiencias que palpitan en diferentes rincones del mundo, como las pedagogías feministas decoloniales que ha analizado en su trabajo doctoral Tania Pérez Bustos en Colombia e India (Pérez Bustos, 2009) o las que señala Oscar Guardiola refiriéndose a las prácticas de desaprendizaje y de reexistencia que se producen en los lugares de cuidado, de confrontación o solución de conflictos (Guardiola, 2009). Todas ellas distan mucho de conformar un todo coherente, pero pueden ser y son, cuerpos funcionales de conocimiento que pueden ser utilizados para hallar formas políticas mejores y más justas en la cotidianidad. Éstas nos invitan a que “des-

aprendamos" formas sociales, políticas, educativas, que en el pasado fueron únicas, coloniales, homogeneizadoras. Pero, al mismo tiempo, nos recuerdan que a pesar de las apuestas libertarias, de rebeldía y de inconformismo con lo establecido, en estos colectivos hay internamente asuntos relacionados con relaciones de poder, de género, de raza, de clase social, que aparecen de forma ambigua, que se invisibilizan, como es el caso de las prácticas masculinas y competitivas en ciertos colectivos del software libre. Se trata de una política relacional no del consenso, de redes de posicionamientos diferenciados, donde se instalan nuevas legitimidades de vida y acción conjunta, un "entre", un "nosotros", un "común" y para muchas de estas agrupaciones unas utopías como espacio de acciones posibles. Esa es su potencia de transformación y de resistencia.

3. Sobre las (ciber)resistencias y sus retos.

Mantener la novedad y el impulso de resistencia y creatividad social no es fácil. Por una parte, la actual forma de vida tiende a restringir y constreñir de manera regular tales posibilidades, el impulso poético y creativo tiende a ser aplazado o administrado por formas de "burocratización" e institucionalización de las prácticas, donde las relaciones con organizaciones políticas o empresas del mercado restan fuerza al "movimiento actualizador de mundo" y llevan a que la acción se vuelva rutinaria, a que el grupo se fragmente y pierda en muchos casos su impulso y se disperse. Asimismo, un problema que enfrentan estas formas de acción colectiva es el "individualismo", práctica que es propia de las formas del capitalismo contemporáneo y que captura la fuerza y el deseo de los sujetos en aras de la productividad y la competitividad. Aún dentro de sus apuestas más democratizantes y emancipadoras, se percibe la presencia, por una parte, de inequidades y desigualdades al interior de sus grupos (por ejemplo las mujeres en los grupos de software libre o en co-

munidades indígenas), y de la otra, de prácticas que tienden a la jerarquización, la uniformización y la totalización de sus proyectos y acciones sociales. Estos hallazgos tensionan la noción de “multitud” y nos plantean la necesidad de afilar el concepto de diferencia, que está en la base de esta filosofía política, para ver, por ejemplo, de la mano de los feminismos negros o chicanos, los matices y diversas formas de poder y resistencia que se producen aún en sujetos sociales con carácter alternativo, contracultural y emancipador.

De otro lado, tenemos el reto de repensar el mismo concepto de red que en principio nos parece tan apropiado cuando nos referimos a estas agrupaciones, pues remite a una representación espacial de nodos y relaciones un tanto estática y estable que da un mayor énfasis a los nodos, como lo hemos mostrado aquí. Sin embargo, estas redes se “mueven”, se relacionan, interactúan y auto-transforman, así que quizás debamos acudir a otras metáforas y estudios para comprender su “movimiento” y su dinámica temporal, así como su expresión en una acción política distribuida, horizontal y heterogénea³.

En los cinco colectivos contraculturales que consideramos en este estudio si bien hay una categoría discursiva que les da identidad (mujeres, jóvenes, indígenas) existen diferencias internas, diversas posiciones de sujeto y maneras parciales de articularse con los colectivos en los que participan y a las prácticas sociales de resistencia al poder, donde están en tensión también aspiraciones y sueños individuales. De ahí que otro desafío que tenemos es intentar comprender mejor cómo se produce esa combinación táctica entre conectividad y conformación de común (comunidad, red, multitud) y cómo las formas de control y diversas dinámicas de poder (co)existen aún en estas formas alternativas de redes y multitudes.

.....
3 En este caso, quizás los estudios contemporáneos sobre la “inteligencia de los enjambres” que combinan una tecnociencia de los sistemas vivientes, etología, biología, elementos de la física del caos, puedan darnos pistas al respecto (Thacker, 2004).

Bibliografía.

Agamben, G. (2005). La amistad. *La Nación*. Edición del 25 de septiembre. Buenos Aires.

Bauman, Z. (2002). *Modernidad Líquida*. Buenos Aires: FCE.

Beck, U; Giddens, A; Lash, S. (2001). *Modernización reflexiva. Política, tradición y estética en el orden social moderno*. Madrid: Alianza.

Berardi, F. (Bifo) (2007). *Generación post-alfa. Patologías e imaginarios en el semiocapitalismo*. Buenos Aires: Tinta Limón.

Castells, M. (1999). *La era de la información: economía, sociedad y cultura. Volumen II: el poder de la identidad*. México: Siglo Veintiuno.

Cubides, H. (2010). Trazos e itinerarios de diálogos sobre política con jóvenes contemporáneos de Bogotá. *Nómadas*, 32, 59-80.

Delgado, R. y Arias, J. C. (2008). La acción colectiva de los jóvenes y la construcción de ciudadanía. *Revista argentina de sociología*. 6 (11), www.scielo.org.ar (acceso el 1 de Junio de 2010).

De Souza Santos, B. (2003). *La caída del Angelus Novus: Ensayos para una teoría social y una nueva práctica política*. Bogotá: Universidad Nacional.

De Souza Santos, B. (1998). Subjetividad, ciudadanía y emancipación. *De la mano de Alicia: Lo social y lo político en la Posmodernidad*. Bogotá: Siglo del Hombre.

Escobar, A. (2005). Other Worlds are (already) possible: Cyber-Internationalism and Post-Capitalism Cultures. *TEXTOS de la Cibersociedad*, 5. www.cibersociedad.net (acceso de 3 de abril de 2010).

Fernández, A. M. (2009). Las diferencias desigualadas: multiplicidades, invenciones políticas y transdisciplina. *Nómadas*, No. 30, Universidad Central, Bogotá, 22-33.

Finquelievich, S. (comp.) (2000). *Ciudadanos, a la Red. Los vínculos sociales en el ciberespacio*. Buenos Aires: CICCUS-la CRUJIA.

Flórez, J. (2004). *Una aproximación a la dimensión del disenso de los movimientos sociales: la implosión de la identidad étnica en la red "Proceso de Comunidades Negras" de Colombia.* Colección Monografías, N° 12, Caracas: Programa Globalización, Cultura y Transformaciones Sociales, CIPOST, FaCES, Universidad Central de Venezuela. Recuperado de www.globalcult.org.ve/monografias.htm (acceso de 18 de marzo de 2010).

Fuchs, Ch. y Zimmerman, R. (2009). *Practical civil virtues in cyberspace. Towards the utopian identity of civitas und Multitudo.* Munich: Schaker Verlag.

Galcerán, M. (2009). *Deseo (y) libertad. Una investigación sobre los presupuestos de la acción colectiva.* Madrid: Traficantes de Sueños.

Guardiola Rivera, O. (2009). Los siete puentes de Königsberg. *Nómadas* No. 31. Compensar-Universidad Central, Bogotá, 75-91.

Giddens, A. (1994) *Consecuencias de la Modernidad.* Madrid: Alianza.

Negri, A. y Hardt, M. (2002) *Imperio.* Barcelona: Paidós.

Lago, S; Marotías, A.; Movia, G.; Marotías, L. (2006). *Internet y lucha política. Los movimientos sociales en la red.* Buenos Aires: Capital Intelectual.

Lazzarato, M. (2006) *Políticas del Acontecimiento.* Buenos Aires: Tinta Limón.

Lechner, N. (2002). *Las sombras del mañana: la dimensión subjetiva de la política.* Santiago de Chile: Lomen.

Pérez, B. (2009). *Los márgenes de la popularización de la ciencia y la tecnología. Conexiones feministas en el sur global.* Informe final de tesis de doctorado. Universidad Pedagógica Nacional. Inédita.

Rueda, R. (2008a). Cibercultura/es: capitalisme cognitiu i cultura. *Temps d' Educació*, No. 34, Universidad Autónoma de Barcelona, pp. 251-264

Rueda, R. (2008b). Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red. *Nómadas.* Universidad Central-HESCO, Bogotá: v.28, p.8 - 21.

Rueda, R. (2007). Ciberciudadanías: teorías y prácticas en tensión. *Ciberamérica en red. Escotomas y fosfenos 2.0.1* Barcelona: Editorial Universidad Oberta de Cataluña-UOC.

Rueda, R. y Suaza, L. M. (2010). Cibercultura, género y política. Hacia una emergente creatividad social y educativa. *Revista Pedagogía y cultura*. Universidad de las Islas Baleares. España. (En prensa).

Sanpedro Blanco, V. (2005). *13-M Multitudes on-line*. Madrid: Catarata

Sloterdijk, P. (2008). Actio in distans. *Nómadas*, No. 28, Bogotá, Universidad Central-IESCO, 22-33.

Tamayo, E.; León, O.; Burch, S. (2005). *Comunicación en Movimiento*. Quito: Agencia Latinoamerica de Información.

Thacker, E. (2004). *Networks, Swarms, Multitudes*. www.ctheory.net/articles.aspx?id=423 (acceso el 12 de enero de 2010).

Torres, A. (2006). Organizaciones populares, construcción de identidad y acción política. *Revista Latinoamericana Niñez y juventud*, 4(2). redalyc.uaemex.mx (acceso el 1 de junio de 2010).

Valderrama, C. (2007). *Ciudadanía y Comunicación. Saberes, opiniones y haceres escolares*. Bogotá: Universidad Central-Siglo del Hombre.

Virilio, P. (2005) *El Ciber mundo, la política de lo peor*. Madrid: Cátedra.

Virno, P. (2003). *Gramática de la Multitud. Para un análisis de las formas de vida contemporáneas*. Madrid: Traficantes de sueños.

www.elniuton.com

www.ciberciudadanias.blogspot.com

www.chicaslinux.org

www.lacapsula.com

www.mefisto.org

www.nasaacin.org

www.vamosmujer.org.co



Comunicación, arte y cultura en la era digital

Silvia Lago Martínez

La obra de arte reproducida se convierte, en medida siempre creciente, en reproducción de una obra artística dispuesta para ser reproducida.

De la placa fotográfica, por ejemplo, son posibles muchas copias; preguntarse por la copia auténtica no tendría sentido alguno. Pero en el mismo instante en que la norma de la autenticidad fracasa en la producción artística, se trastorna la función íntegra del arte. En lugar de su fundamentación en un ritual aparece su fundamentación en una praxis distinta, a saber, en la política.

Walter Benjamin. La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica.

Introducción.

En un texto relativamente reciente, Scott Lash se pregunta cuáles son las nuevas apuestas políticas en la transición desde una sociedad industrial hacia una cultura informacional global. El autor señala que en esta nueva etapa los principios de la sociedad industrial son progresivamente desplazados por otras lógicas, entre ellas el desplazamiento de lo social por lo cultural, donde circulan flujos compuestos de bienes simbólicos o culturales: imágenes, ideas, comunicaciones (Lash, 2005: 59-61). Autores como Lévy (2007), Barbero (2005) y Rueda (2008) contribuyen señalando que el cambio tecnosocial de las sociedades contemporáneas está ligado no sólo a las formas dominantes de información, comunicación y conocimiento, sino también a las transformaciones en la sensibilidad, la ritualidad, las narrativas culturales y las instituciones políticas. En consecuencia, existe cierto consenso en la necesidad de comprender la/s cultura/s propia/s de nuestras sociedades como una realidad en construcción que se sitúa en el centro de nuestra propia experiencia de transformación. En este marco ¿es posible afirmar que emerge una cultura digital?

La mayoría de las definiciones de cultura digital -o cibercultura- tienen como común denominador el hecho de referirse a la cultura generada en torno a las nuevas tecnologías de la comunicación y de la información, especialmente a internet y la vida en el ciberespacio. Sin embargo, en ésta propuesta y a partir de los hallazgos producidos en nuestras propias investigaciones, la cultura digital surge como la imbricación de las tecnologías de la comunicación y de la información en los procesos culturales de las sociedades contemporáneas. De ésta forma se entiende que el estudio de la cultura digital no se agota en el ciberespacio (cultura *online*) sino que se agrega la hipertextualidad entre distintos medios de comunicación social e industrias culturales (radio, cine, televisión, etc.) y los procesos de interacción social en el contexto cultural más amplio. Cabe preguntarse entonces ¿cómo se reconfiguran las relaciones de poder, las identidades colectivas y las estrategias de intervención y confrontación política en una cultura crecientemente digital?

El objetivo del presente trabajo es analizar los cambios producidos en el mundo de la comunicación, el arte y la cultura en el campo de las prácticas políticas y militantes en Buenos Aires durante la última década. Con esta finalidad se consideran los hallazgos producidos en las investigaciones recientes¹ que toman como objeto de estudio a colectivos de arte y comunicación,² con énfasis en aquellos que desarrollan una actividad sostenida en el terreno audiovisual y comunicacional durante los últimos años. La selección de

.....
 1 Se trata de los proyectos de investigación "Internet, cultura digital y contrahegemonía: nuevas formas de intervención militante" e "Internet: un nuevo campo para la acción colectiva" desarrollados entre los años 2005 y 2011 en el Instituto de Investigaciones Gino Germani, con financiamiento de la Universidad de Buenos Aires.

2 En el artículo se incluyen citas de las entrevistas realizadas en el proceso de investigación entre los años 2007 y 2010, se identifican con la inicial del/la entrevistada, la organización a la que pertenece y el año en que fue realizada. Algunas de ellas: Prensa de Frente, SUB Cooperativa de Fotógrafos, Ojo Obrero, Alavío, Contraimagen, TV PTS, Agora TV, Barricada TV, Canal 4 Darío y Maxi, Antena Negra TV, Movimiento de documentalistas (TV Libre), Fábrica de Fallas.

los grupos obedece además a la intención de registrar, dentro del fenómeno en general, el surgimiento de numerosos grupos de artistas dentro de las organizaciones partidarias de izquierda y de los movimientos sociales más dinámicos de las últimas décadas, como sello particular del activismo en Argentina.

1. Movimientos sociales y políticos en la primera década de 2000.

La década de los 90 encuentra a los movimientos sociales y políticos en un proceso de recuperación de sus derechos luego de la devastación provocada por las políticas neoliberales y las secuelas de la prolongada dictadura militar. Los últimos 20 años están marcados por fuertes cambios políticos que tienen una gran repercusión en el terreno de la cultura en general y del arte en particular. En éste contexto histórico reciente, la crisis social y política del año 2001 marca un antes y un después en diversas prácticas políticas y militantes, la sociedad se expresa por medio de formas inéditas y tradicionales de protesta. Dentro de este amplio espectro emergen numerosos grupos de intervención cultural asociados a la gestación de nuevos imaginarios sociales del arte y la política (Bustos: 2006); así como se desenvuelven proyectos comunicacionales (TV y radio por internet, agencias de comunicación alternativa), artísticos (teatro, documental político, fotografía, plástica), de intervención callejera (esténcil, afiches, gráfica), formando parte y/o acompañando a los movimientos sociales (Lago Martínez, et. al.: 2009). Sus antecedentes se remontan a las movilizaciones de los '90 en Argentina, donde tuvo un gran protagonismo el movimiento de derechos humanos y se pusieron en práctica diversas estrategias que dieron cuenta de una nueva esfera pública.

Señala el artista plástico Eduardo Molinari que los episodios y las expresiones populares, sociales y culturales que

se dieron entre el 2001 y el 2003: “literalmente pasaron por arriba los modos de legitimar prácticas artísticas previas que estaban muy consolidados en determinadas instituciones, determinados personajes y determinado mundo de ideas” (entrevista 2007). Tanto Molinari como otros protagonistas del presente artículo, coinciden en advertir que desaparece la idea de vanguardia artística y emerge una construcción colectiva enorme: “artistas somos todos los que estamos acá y también puede haber muchísimos más que no están acá” (Molinari).

Las manifestaciones artísticas se expresan a través de representaciones teatrales callejeras utilizando muñecos, máscaras, disfraces, etc. Se trata de protestas simbólicas con un fuerte contenido lúdico- A través de recursos gráficos los carteles subvierten el código vial, simulando señales de tránsito o interviniendo afiches comerciales con otros sentidos. Junto a los carteles se encuentra el estencil, las pegatinas, los graffitis y muchas otras creaciones colectivas.

El escenario entre el 2001 y el 2003 fue un lugar de experimentación excepcional que permitió el encuentro entre grupos que comenzaban a ser parte de la misma lucha y, sobre todo, permitió vincular la práctica artística y cultural a fenómenos de la realidad cotidiana. Las diferencias entre las esferas pública y privada van atenuándose y se redefinen en contraposición a lo que ocurría en los '90, donde lo público se encontraba desdibujado. En el terreno de la fotografía y el video, quienes forman el grupo Sub, narran su práctica de aquellos años enfatizando que con la fotografía daban cuenta de la necesidad de contar lo que estaban viendo, viviendo y padeciendo y necesitaban un espacio para mostrarlo: “en los medios, en internet, en muestras, saliendo a la calle, de mano en mano y tratando de captar lo que iba pasando” (S., Sub, 2007).

El movimiento de resistencia se apropia de las herramientas disponibles como modo de expresión para mostrar desde otro lugar lo que los medios masivos no querían develar.

Como ejemplo recuerdan los hechos acaecidos en la ciudad de Avellaneda el 26 de junio de 2002 cuando son asesinados dos jóvenes activistas sociales en una protesta. La fotografía irrumpe en la realidad política, las imágenes registradas aparecieron con inusitada fuerza en internet y revelaron la verdad sobre los acontecimientos y los autores de los hechos, al tiempo que los medios masivos ocultaban o retenían la información. El surgimiento del material en ese momento marcó un hito en torno de la importancia de las fotos obtenidas por fotógrafos que no eran trabajadores de los medios, y la percepción de que ya no era posible ocultar o manipular la información a gusto, lo que representó un cambio social significativo (Lago Martínez: 2010).

Si de registro audiovisual se trata es ineludible citar a Walter Benjamin y su escrito *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, donde reflexiona sobre el cine y la fotografía, sobre el arte y los artistas en su íntima relación con la política. La obra de arte para Benjamin cambió su relación con el público masivo gracias a la reproductibilidad técnica, la novedad con las actuales tecnologías digitales radica en que no se trata solamente de una tecnología de la reproducción sino de la producción. Álvaro Cuadra advierte que la noción benjaminiana de “reproducibilidad” puede entenderse en nuestro presente a la luz de la convergencia de las redes informáticas, las telecomunicaciones y los lenguajes audiovisuales como “hiperreproducibilidad” y con ello es posible señalar la presencia de una “hiperindustria cultural” como “red de flujos planetarios por los cuales circula toda producción simbólica que construye el imaginario de la sociedad global contemporánea” (Cuadra, 2007:151,152).

2. La(s) cultura(s) y la política.

Compartimos con Brian Holmes, a propósito de los movimientos antiglobalización, la idea de que la dimensión estética y comunicativa de la acción política contemporánea es medular y está entrelazada con la cuestión de la representación. Estos aspectos son ahora complementarios de la acción directa y, a partir de internet, se expanden y crean representaciones a escala y una multiplicidad de significados tal, que no sería posible para una acción directa estrictamente corporal, es así que “la diseminación de los medios de representación por medio de internet es uno de los grandes cambios que han transformado las posibilidades del activismo político (Holmes, 2005: 225-227). Un ejemplo muy cercano es la experiencia que transitan los estudiantes chilenos en su lucha por la educación pública gratuita. Diversas acciones callejeras llevadas adelante por los jóvenes activistas, con música, baile, teatro, circo, y producciones audiovisuales, son propagadas por YouTube incansablemente.

La práctica de la intervención política en nuestro entorno reúne, con su propio lenguaje y forma de organización, algunas peculiaridades similares a las acciones de los movimientos de resistencia global desarrolladas en la primera década del 2000 (Lago Martínez, et. al.: 2006). De tal forma que es posible advertir que las tendencias de la intervención política y la protesta social en nuestro medio y para el período señalado, si bien no son idénticas, reflejan varias coincidencias con las observadas en el proceso global. En primer lugar, se enlazan las acciones y producciones del ciberespacio con las desarrolladas en el territorio físico dando lugar a una nueva territorialidad. En segundo lugar es necesario destacar las formas organizativas basadas en redes y en el trabajo colectivo y promoción de la libre circulación y apropiación de los bienes culturales. Finalmente, se detecta una novedosa estética de la protesta y la integración entre comunicación e imagen en expresiones escritas visuales, audiovisuales y gestuales propias de la cultura digital.

3. La comunicación, el ciberespacio y la tecnología digital.

Una de las manifestaciones significativas de los últimos años es el salto tecnológico y las formas de apropiación de los recursos digitales para la actividad política. A principios de la década las herramientas más utilizadas por movimientos y colectivos sociales y políticos eran el correo electrónico, las listas de distribución, blogs y páginas web, mientras que en la actualidad los grupos cuentan con laboratorios equipados y portales donde se integran imagen, sonido y texto, e incluso en los proyectos de televisión por internet montan estudios, transmiten en vivo, retransmiten acontecimientos ocurridos en otros sitios del planeta y generan diversos programas. El correo electrónico fue sustituido en gran medida por las redes sociales (Facebook, Twitter y otras) que permiten inmediatez en la difusión y debates online, así como también la utilización de YouTube que ofrece una enorme distribución. Mientras que las formas de acceso a la red ya no son solamente desde una computadora sino también, y de forma creciente, desde teléfonos celulares inteligentes.

Asimismo, las posibilidades que brinda la grabación en formato digital son infinitas en relación con etapas anteriores: abaratamiento de los costos, accesibilidad en el transporte, rapidez en la toma y el montaje. La tecnología revoluciona el campo de la intervención visual y audiovisual (fotografía y video), permitiendo una buena calidad de registro y el acceso a formas de distribución y de emisión con un estándar comercial.

Emulamos bastante lo que es la TV de aire, hicimos algo que no le envidiaba nada a un programa de cable, mesas de debates combinados con editados, lo normal que uno puede ver en un programa de TV". (J., TV PTS: 2010).

Como es evidente, internet y las tecnologías digitales generaron cambios en los modos de producir y difundir. En la observación de las metodologías y propuestas de los colec-

tivos, se ha podido notar un corrimiento desde un esquema tradicional (barrial, local, regional) a un esquema global, cuyos límites espaciales y temporales son mucho más amplios y a la vez difusos: una acción propagandística, una performance o un video subidos a la red tienen un alcance global y una duración indeterminada.

El ciberespacio constituye sólo uno de los campos de acción, pues los grupos articulan éste escenario virtual y un territorio geográfico (el barrio, la ciudad, la región) y con ello la acción directa: el piquete, la ocupación, los festivales, las muestras, las marchas, los actos políticos, etc., esto dimensiona los territorios de acción y el dominio del tiempo y el espacio. Consideran clave articular con los movimientos de base social puesto que las luchas en un territorio se pueden trasladar a un campo virtual o digital y viceversa: "Para nosotros no hay ética si no es anclada a un territorio, entre muchos defendiéndolo (...) entonces ahí veo un cruce muy interesante de una apuesta política" (S., Fábrica de Fallas: 2009).

4. Relaciones de poder y lucha por la hegemonía.

Si bien las identidades y roles sociales estrechamente relacionados al lugar físico se redefinen, la aspiración a la ocupación del espacio y el manejo del tiempo por parte de los movimientos contrahegemónicos no es un fenómeno totalmente nuevo. David Harvey señala que históricamente "la capacidad de influir en la producción del espacio constituye un medio importante para acrecentar el poder social" (Harvey, 2004: 251). El autor toma como ejemplo la Primera Internacional y su impulso de ampliar las bases del movimiento de trabajadores tratando de "unir a los obreros de muchos lugares e industrias distintas en una causa común, y en 1860 transfiriendo fondos y ayuda material de un espacio a otro de la lucha de clases" (2004: 262 y 263). Según Harvey, las prác-

ticas espaciales y temporales no son neutrales en las cuestiones sociales y expresan algún tipo de contenido de clase, es así que sostiene que la mayor capacidad de controlar el espacio de la mayoría de los movimiento sociales “pone de manifiesto la conexión potencial entre el lugar y la identidad social y esto es evidente en la acción política” (Harvey, 2004: 335).

Cabe preguntarse entonces si las tácticas de la intervención política aludidas son una expresión cabal de nuevas formas de acción colectiva articuladas a través del espacio, teniendo en cuenta que las transformaciones tecnológicas han producido diversas operaciones sobre los conceptos de tiempo y espacio, sobre la cultura, sobre las identidades de los actores y sobre la conformación de los escenarios de conflicto. En este contexto las prácticas comunicacionales se conciben como una acción de intervención, una herramienta artística, estética y política que apunta a la transformación social, al margen de la diversidad de objetivos que procure: contrainformar, desarrollar niveles de conciencia, agitar, formar cuadros, etc. (Bustos, 2006).

Las consignas y manifiestos que identifican a cada grupo poseen un fuerte contenido simbólico asociado al combate, lucha, transformación, poder popular. A modo de ejemplo, Alavío se presenta como un grupo de video y acción directa: “Acción, organización y lucha para una nueva subjetividad de la clase trabajadora”. Por otro lado, el colectivo Contraimagen señala: “El desafío que tienen los movimientos artísticos y culturales actuales es precisamente poder crear y transformar en medio de las contradicciones sociales de la época. Nuestro desafío es colaborar en desarrollar una perspectiva crítica y revolucionaria” (V, 2009). Finalmente, el noticiero popular Barricada TV en su portal sostiene: “Un arma de combate para los que luchan. Construir poder popular. Construir una nueva subjetividad revolucionaria. Usar el lenguaje como un objeto, esgrimirlo como un martillo. Todas las noticias que en la tele no ves”. Junto al mensaje, la visibilidad de su acción se convierte en una de las herramientas fundamentales en la

lucha contra la hegemonía cultural del capitalismo. Los usos del registro audiovisual pueden adoptar como eje el debate público, la denuncia, el cine testimonial, la difusión de acciones, la comunicación alternativa/alterativa, entre otros.

Para Raymond Williams la hegemonía “es un vívido sistema de significados y valores—fundamentales y constitutivos—que en la medida en que son experimentados como prácticas parecen confirmarse recíprocamente” (Williams, 2009:51-52). Sin embargo, en la perspectiva del autor, la realidad de toda hegemonía (en su sentido político y cultural) que siempre es dominante, jamás lo es de un modo total o exclusivo. Las formas alternativas u opuestas existen en la sociedad como elementos significativos y su presencia activa es decisiva. En este sentido, la decisión que asumen los colectivos persigue la búsqueda o la construcción de “otra” hegemonía o, en todo caso, busca desenvolver acciones en contra de ésta hegemonía cultural y política dominante, utilizando todas las herramientas de que disponen en un corrimiento de los espacios materiales y simbólicos de la militancia política.

5. Las identidades colectivas.

En el transcurso de la década los colectivos que desarrollan proyectos culturales en el ámbito audiovisual se fueron consolidando o reuniendo en nuevos grupos. Sus identidades se definen desde distintas posiciones políticas e ideológicas y a partir de estrategias comunicacionales, sus formas de intervención militante van desde la política partidaria hasta la militancia social independiente, formando parte y/o apoyando con su actividad a los movimientos sociales. En su mayoría vienen de alguna experiencia de militancia política previa y la revuelta popular de 2001 les ofreció un campo experimental para su propia consolidación, la conformación de múltiples redes y el desarrollo de nuevas estrategias de confrontación. A partir de ese momento comienzan a preocuparse por

el registro de su propia memoria y por desarrollar espacios de comunicación audiovisual para narrar en imágenes los acontecimientos políticos y sociales.

Las identidades (tanto de los individuos como de los grupos) son construcciones sociales que se moldean en relación a un entorno histórico, geográfico, institucional, cultural, económico; es decir, un ámbito signado por relaciones de poder. Cuando este entorno varía y se amplía a escala global, las identidades se ven afectadas y se reconfiguran. Manuel Castells considera que “la identidad es la fuente de sentido y experiencia para la gente, en relación a un atributo cultural” (Castells, 2001:32) y es así que entiende por identidad al proceso de construcción del sentido atendiendo a un atributo, o conjunto de atributos culturales, al que se da prioridad sobre el resto de las fuentes de *sentido* (como identificación simbólica que realiza un actor social del objetivo de su acción). En un colectivo puede haber una pluralidad de identidades, de manera que puede haber también una fuente de tensión y contradicción tanto en la representación como en la acción social. Por otro lado, es interesante el concepto de “identidad de proyecto” que propone Castells, porque implica que los actores sociales, partiendo de su propio entorno cultural, reconfiguran una nueva identidad que los ubica dentro del campo de relaciones de poder de la sociedad y, con este acto, proponen una transformación en la estructura social.

Vale preguntarse entonces, acerca de la construcción de una identidad colectiva en relación con los atributos culturales que los colectivos detentan en un marco particular. A través de su propio relato se vislumbran diferentes procesos, significaciones particulares, reglas propias, ideas grupales y proyectos políticos compartidos. Entre los colectivos existen diferencias importantes en cuanto al planteo político: por ejemplo Canal 4 Darío y Maxi nace de una experiencia de TV comunitaria con antena para emisiones de aire de alcance barrial en la localidad de Avellaneda (actualmente por internet), en estrecho contacto con organizaciones de trabajadores desocupados de la zona sur del conurbano bonaerense. Su

actividad se puede caracterizar como comunitaria o barrial:

Hicimos algo que se llamaba “la tele de barricada” que era cubrir algún hecho que sucediera (...) la campaña que se da desde 2003 de deslegitimación de los movimientos sociales, de criminalización de la protesta social, a partir de ahí nosotros decimos que es necesario apropiarnos de esta herramienta (M. 2007).

Por su parte, Contraimagen, una agrupación partidaria de izquierda iniciada por un grupo de militantes con formación y experiencia en fotografía, cine y artes plásticas, se define claramente a partir de la intervención política:

La decisión fue armar una agrupación, un movimiento de acción que tomara nuestro trabajo desde el arte y la cultura como formas de militancia. Siempre como parte de nuestro partido, sumarle a la organización, al partido político en el cual militamos, un área de intervención cultural (J., 2009).

En consecuencia, su autopercepción como realizadores audiovisuales, videoactivistas, hacedores del cine militante y otras identificaciones, se torna en un factor importante a la hora de configurar su identidad como colectivo. H. del Ojo Obrero (2010) prefiere definir a su grupo como “productores audiovisuales”, que hacen cine militante. Asimismo, los integrantes del grupo Alavío se identifican como realizadores, como documentalistas que llevan adelante una permanente investigación estética en función de pensar las formas que potencien el contenido y reivindican el trabajo conjunto con las organizaciones sobre las cuales desarrollan su producción:

Videoactivismo no nos gusta como categoría: es el tipo que anda con una camarita, que nunca antes había agarrado y entra a cualquier lado y después no hace nada con eso, o lo cuelga en bruto en You Tube, es una cosa de poca calidad que no contribuye. Nosotros concebimos la narración como un oficio (F.: 2010).

La televisión por internet tiene su peculiaridad, se trata de trabajar con la comunicación en una labor periodística y de video-informe. Por su parte, Barricada se define como un grupo audiovisual de acción política que adopta el formato de noticiero “popular”, para ellos la comunicación es una estrategia política.

La subjetividad política de los grupos se puede observar a partir de las percepciones que los actores tienen de su propia práctica, tal como reconocer su papel como protagonistas de la transformación social. Todos coinciden en afirmar que la transformación social no se puede producir sólo por la acción artística y comunicacional sino en el marco de organizaciones mayores y redes de grupos, colectivos y movimientos sociales. Para algunos cada producción debe alcanzar una conclusión política: “intento por movilizar conciencias y movilizar cuerpos. (H., Ojo Obrero: 2010), la denuncia testimonial por sí sola puede producir un impacto pero el sentido de la producción debe motivar a la lucha. Mientras N. de Barricada TV (2010) apunta que la transformación social es posible sólo si se es parte de una organización más amplia: “No nos parece que desde la comunicación solamente se pueda transformar el mundo, en todo caso una parte de la comunicación, pero creo que la cuestión tiene que ser más integral (...) Cuando hablamos de subjetividad, estamos marcando eso. La función estratégica que el medio debería tener”.

Son diferentes las posiciones respecto del vínculo con el estado (independientemente de su gobierno) y por lo tanto de la definición de su antagonista. Algunos sostienen la independencia total del estado y otros prefieren la agremiación y la confrontación para lograr, entre otras reivindicaciones, el reconocimiento del papel de hacedores de una cultura alternativa y la obtención de financiamiento y espacios (por ejemplo, en el marco de la nueva Ley de Medios Audiovisuales). Otro rasgo común es el funcionamiento horizontal: participación igualitaria, decisiones colectivas y la sustitución de la figura del que dirige por la de realizador/productor colectivo.

6. La propiedad de las obras culturales.

Si tenemos en cuenta la noción de Benjamin sobre la reproducibilidad de la obra, encontramos que ésta reproductibilidad como práctica social generalizada posee un ángulo político que va creciendo en importancia y que se relaciona con la noción de “propiedad”. El derecho a la reproducibilidad *versus* la noción de la copia “ilegal” o “piratería”, está en el centro del debate. El nuevo contexto ofrecido por internet y el universo digital afecta el modo en que se produce y distribuyen bienes inmateriales u obras de la cultura, conviviendo con el paradigma legal. Para la legislación vigente las prácticas cotidianas que, digitalización mediante, ahora incluyen la posibilidad de copia, difusión o reproducción pública con inusitada sencillez, sin permiso explícito de los autores constituyen un delito. El problema es que toda la maraña legal diseñada para ejercer el control el nuevo contexto tecnológico, genera innumerables tensiones entre las formas de generar contenidos, producir conocimiento y compartir obras, y las industrias culturales (discográficas, editoriales, distribuidoras, etc.) que presionan para limitar y controlar el flujo libre de información y circulación de la producción artística e intelectual. De ésta forma nos introducimos en nuevas (y no tan nuevas) controversias que se suscitan en el escenario de la cultura digital, una de ellas es el antagonismo que se produce entre el marco regulatorio de derechos de autor y copyright, las licencias de uso libre (copyleft) y las licencias Creative Commons (donde los autores otorgan de antemano un permiso para usar sus obras) que plantean una transformación en el esquema de poder de las industrias culturales.

Lash propone una distinción entre la era de las manufacturas donde el poder se asociaba a la propiedad como medio mecánico de producción, y la era de la información donde el poder se asocia a la propiedad intelectual, de forma tal que la propiedad de los medios de producción trae aparejado el derecho a explotar, mientras que la propiedad intelectual

conlleva el derecho a excluir (copyright). Autores como Rullani (2004), Lazzarato (2006) y Moulier-Boutang (2004), colocan el debate desde un ángulo económico en el campo de los nuevos modos de valorización del capital. Es así que el valor de cambio de la producción inmaterial está ligado a la capacidad práctica de limitar su difusión libre, es decir, de limitar con medios jurídicos (patentes, derechos de autor, licencias, contratos) o monopolistas la posibilidad de copiar, de imitar, de “reinventar” y de aprender conocimientos. Dos características de internet vienen a desafiar este orden legal, el costo prácticamente nulo de producción y distribución de las copias, así como también la viralidad de la comunicación. Según Boutang “La reproductibilidad indefinida, con un coste casi nulo del conocimiento, vuelve muy inoperantes, inaplicables, las reglas y las sanciones previstas para obligar a los consumidores a pagar” (Boutang, 2004:109).

Por otra parte, la viralidad de la difusión de las obras en internet permite que grupos e individuos reproduzcan, copien, exhiban y difundan su obra y trabajen en forma colaborativa sin ceñirse a los derechos de autor, que en todo caso limitarían la distribución de su propia producción. Con todo, y volviendo a nuestro terreno, vale mencionar que la mayoría de los colectivos reconocen que su obra no alcanza una reproducción masiva, mientras que internet les ofrece la posibilidad de dar a conocer su material para que la gente descargue y reelabore lo que le interesa en forma gratuita.

Nosotros concebimos los medios de comunicación masivos como puede ser la TV abierta o por internet como lugares que dentro del campo popular que tiene derecho todo el mundo. Si hay una filmación colgada, es porque nos conocen [...] no producimos mercancías por lo tanto no tiene un precio, quien lo considere necesario lo puede usar en el sentido que de mayor potencia a su lucha a su proceso de organización” (F. Alavío: 2010)

Observamos cómo nuevas formas colaborativas de grupos y colectivos sociales se enfrentan a los principios de pro-

piedad privada del conocimiento y de la producción artística y cultural, y proponen nuevas reglas. Representan una alternativa al sistema tradicional de derechos de autor y abren la puerta a la experimentación en la creación y distribución de bienes culturales.

7. A modo de epílogo

Es evidente que la transición de la sociedad contemporánea está en marcha, pero resulta difícil dilucidar si la cultura digital emergente cuenta con valores específicos que le son propios o simplemente forman parte del “ambiente” del siglo XXI. Lo que sí es indudable es que el (los) mundo(s) de la comunicación y la cultura sufren enormes transformaciones. La horizontalidad actual de la dinámica comunicacional y cultural se hace notoria en el fenómeno analizado con el surgimiento de infinidad de productores, de realizadores, de periodistas, etc.. Los contenidos se juzgan en tiempo real y ya no existe un monopolio absoluto de las industrias culturales y de los medios masivos. Las fuerzas sociales se enfrentan cotidianamente a las formas de control del flujo de la información, circulación y producción artística y cultural. Las relaciones de poder que expresan pueden parecer osadías de corto alcance que corresponden a grupos reducidos en la sociedad, sin embargo ésta lucha permanente inquieta a gobiernos e industrias de la cultura que deben reforzar controles y repensar estrategias. Consecuentemente aumenta el debate político y jurídico sobre la facultad que gobiernos y proveedores de internet (ISP) poseen para limitar y censurar el libre flujo de información y comunicación en la red, a favor de la consideración de que el derecho a la información es uno más de los derechos humanos.

Sobre el recorrido realizado en el campo de la intervención política es viable arribar a una caracterización general de los colectivos, reconociendo que el devenir de la acción política no se produce sin tensiones, y que si bien existen puntos de contacto también se perciben discrepancias. Los

colectivos que se han tenido en cuenta para la realización de este artículo desarrollan una actividad sostenida desde hace más de diez años. Los objetivos de su intervención son eminentemente políticos, advierten que en el año 2001 se dan las condiciones sociales y políticas para la emergencia de múltiples expresiones colectivas en el ámbito de la cultura, que retoman con los recursos de la época en una nueva estética. Se perciben múltiples identidades: una “política” completamente independiente e identificada con movimientos sociales o con partidos políticos de izquierda (pero siempre ligados a los sectores más “combativos” a nivel local); otra “estética” que se concentra en la búsqueda de estilos propios intentando encontrar el equilibrio entre la forma y el contenido; y una identidad “de principios” que se puede observar en los manifiestos, consignas, y relatos narrados en imágenes. Los colectivos postulan la desaparición de la esfera de lo público y lo privado en cuanto a los derechos de autor, a favor de la producción colectiva a disposición de todos cuantos quieran aprovecharla.

Internet y las tecnologías digitales, como herramientas tecnológicas del capital, se convierten así en un nuevo campo de poder de información, de dominación, de saber, de participación y de socialización. Asimismo, su apropiación ha implicado un cambio significativo en las estrategias de intervención política, llevando implícita una nueva noción de espacio-tiempo puesto que el radio de alcance territorial desaparece en cuanto a su materialidad para establecerse en un territorio virtual de alcance ilimitado. Esto a su vez contribuye a la conformación de las identidades colectivas que se reapropian del espacio simbólico y establecen un correlato entre el ciberespacio y el territorio.

Bibliografía.

- Benjamin, W. (2009).** *La Obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Buenos Aires, Las Cuarenta.
- Bustos, G. (2006).** *Audiovisuales de Combate*. Buenos Aires, La Crujía.
- Castells, M. (1998).** *La era de la información. Vol. I La sociedad red*. Madrid, Alianza.
- Castells, M. (2001).** *La era de la Información. Vol. II El poder de la identidad*. Buenos Aires, Siglo XXI.
- Cuadra, A. (2007).** La obra de arte en la época de su hiperreproducibilidad digital. *Temas de Comunicación*, N° 15, 2do semestre, Caracas.
- Hardt, M. (2010).** Lo común en el comunismo. *Sobre la idea de comunismo*. Buenos Aires, Paidós.
- Harvey, D. (1998).** *La condición de la posmodernidad*. Buenos Aires, Amorrortu.
- Holmes, B. (2005).** Estéticas de la igualdad. Jeroglíficos del futuro. *Revista Brumaria*, N° 5, entrevistado por Marcelo Expósito, verano 2005.
- Lago Martínez, S. (2010).** Política y cultura en la lucha por los derechos humanos, sociales y políticos en Argentina. *Actas del VI Congreso de CEISAL*, Toulouse, Francia.
- Lago Martínez S, Mauro M., Marotias A., Winik M. (2009).** Arte político en Buenos Aires. *Concurrencias y Divergencias Latinoamericanas*, Año 1, N° 1, Toluca.
- Lago Martínez, S. (2008).** Internet y cultura digital: la intervención política y militante. *Revista Nómadas*, N° 28, abril, IESCO, Bogotá.
- Lago Martínez S., Marotias, A., Marotias L., Movia G. (2006).** *Los movimientos sociales en la red*. Buenos Aires, Capital Intelectual.
- Lash, S. (2005).** *Crítica de la información*. Madrid, Amorrortu.
- Lazzarato M. (2006).** *Políticas del acontecimiento*. Buenos Aires, Tinta Limón.
- Lessig, L. (2005).** *Por una cultura libre*. Madrid, Traficantes de sueños.
- Lévy, P. (2007).** *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. México,

Anthropos.

Martín - Barbero, J. (2005). Cultura y nuevas mediaciones tecnológicas. *América Latina. Otras visiones desde la cultura*. Bogotá, Convenio Andrés Bello/Secab.

Moulier-Boutang, Y. (2004). Riqueza, propiedad, libertad y renta en el capitalismo cognitivo. *Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual y creación colectiva*, Madrid, Traficantes de sueños.

Rueda Ortiz, R. (2008). Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red. *Revista Nómadas*, N° 28, abril, IESCO, Bogotá

Rullani, E. (2004). El capitalismo cognitivo. ¿Un déja Vu?. *Capitalismo cognitivo. Propiedad Intelectual y creación colectiva*. Madrid, Traficantes de sueños.

Stallman, R. (2004). *Software libre para una sociedad libre*. Madrid, Traficantes de sueños.

Williams, R. (2009). *Marxismo y literatura*. Buenos Aires, Las Cuarenta.



Educación Libre y Abierta. Dimensiones y construcciones.

Franco Iacomella y Ana Marotias.

Introducción.

Las tecnologías de la comunicación creadas en el último siglo no sólo han venido a modificar las prácticas específicas de la comunicación, sino que ellas han estado determinadas y fueron factores de determinación de las dinámicas sociales a todo nivel. Si bien el aporte que realizamos en estos párrafos no goza de gran originalidad, a la luz de la retrospectiva de quienes habitamos el nuevo milenio, podemos repensar lo acontecido en el pasado reciente desde las nuevas dimensiones cognitivas. Ese es el sentido general que anima este ensayo, mientras su objetivo particular es la reflexión acerca de las transformaciones en el campo de la educación.

La aparición de ciertos progresos técnicos hace 40 años, sumado a un proceso de apropiación social silencioso pero constante de las ahora denominadas “tecnologías de la información y comunicación”, han contribuido como un factor más a las crisis de las instituciones de la modernidad. Desde fines del siglo XIX, el estado definió los parámetros de socialización y de incorporación cultural de la población con la finalidad de lograr la integración nacional a través de un proceso fuertemente homogeneizador. Esto fue acompañado por una amplia oferta de educación pública y homogénea tendiente a la modernización del país. El estado-nación imponía un orden simbólico al tiempo que la escuela prometía formar un sujeto igual ante la ley alrededor de valores nacionales compartidos (Duschatzky, 2001).

Desde la década del '50 el estado nacional comenzó a perder centralidad en materia de educación, siendo los gobiernos provinciales y el sector privado los que se encargaron paulatinamente de la ampliación de la oferta educativa. En 1978 se transfirieron los servicios primarios educativos a las provincias y en 1992 los demás niveles. En 1993, el año donde se inicia la reforma de la ley nacional de educación, el Ministerio de Educación de la Nación ya no estaba a cargo de ninguna institución educativa. Sin embargo, existe una separación entre la dinámica propositiva del Ministerio de Educación y la capacidad de efectivización de los órganos de gestión de las provincias (Tiramonti, 2003). El estado nacional disminuyó sus funciones hasta convertirse en un órgano de carácter técnico-administrativo que interviene sólo en tres áreas: la concertación de las políticas que orientan las acciones de las provincias, la producción de estadísticas y de evaluación de la calidad educativa y la compensación de las desigualdades educativas.

Siguiendo a Lazaratto creemos que la recuperación de la iniciativa política y el desarrollo de movimientos y colectivos puede hacerse sólo sobre la base de una política de la multiplicidad y de la singularidad. Tras la caída de las explicaciones universales se generan nuevos espacios para la politización de la sociedad a partir de discontinuidades y disyunciones reales en las que "siempre hay algo que se escapa" y esto es lo que genera el movimiento y la innovación. El espacio que deja el estado al agotarse como explicación totalizante, habilita otros tipos de participación y comienza a aparecer una zona exterior al estado donde se establecen relaciones entre los distintos sectores que la componen: "En lugar de tener un 'universo bloque', con sus términos y sus relaciones implicadas unos con otros, y todos en relación con la totalidad, tenemos un 'Universo mosaico' (...) un universo incompletamente sistematizado" (Lazaratto, 2006:36).

Este artículo busca dar cuenta de la caducidad del modelo de educación-institución-disciplina propio del estado-nación y del proceso actual donde surgen dinámicas caracterizadas

por la distribución del poder, la autonomía de los actores y la generación de nuevos circuitos de producción de valor social; fenómenos que se han sabido plasmar también en experiencias vinculadas a las prácticas de la educación y donde las tecnologías digitales han jugado un papel importante. Así como los movimientos sociales territoriales han empezado a emplear de una u otra forma las herramientas que provee internet, las instituciones educativas han comenzado a repensarse a partir de las acciones de las comunidades que en ellas residían, inconscientes de sí mismas.

Surge así la necesidad de una apropiación social de las tecnologías digitales y los nuevos medios de comunicación por parte de los actores de la educación. Una apropiación que se juega en una doble tensión: la de pasado-futuro y la de lo privado-común. Es en este sentido que diversas organizaciones e iniciativas a escala mundial han comenzado a dar forma a un movimiento global inicialmente nombrado como Educación Libre y Abierta y que comienza a pensarse como una forma de apropiación resignificante de los nuevos lenguajes. Las tecnologías bien podrían ser instrumentos que habiliten nuevas prácticas liberadoras o, por contrario, que reediten la dominación y opresión disciplinaria de los sistemas educativos de la modernidad. Las ideas y movimientos englobados bajo la Educación Libre y Abierta u Open Education, aún no son claros, articulados ni orgánicos. Nuestro aporte pretende recorrer las principales dimensiones de lo que entendemos es un “metaconcepto” en un estado de profunda discusión.

1. ¿Una educación Libre y Abierta?

La introducción de tecnologías digitales y nuevos medios de comunicación transformó profundamente las relaciones sociales. La crisis del estado y sus instituciones, como la escuela, es uno de los principales resultados de la penetración irrefrenable de nuevos lenguajes y entendimientos del mundo. Hace algunos años la educación argentina ha comenzado

a mostrar incipientes gestos de reacción en torno a esta problemática, aparecen así los primeros planes de implementación de equipamiento en las escuelas, la creación de aulas informáticas y la formación e incorporación de docentes para dichas áreas. Este proceso ha tenido lugar en diferentes gestiones y procesos políticos.

En la actualidad, con un mayor grado de conectividad a internet en las instituciones, han comenzado a explorarse las posibilidades de ciertas herramientas en línea para la publicación y creación de contenidos. Sin embargo, la problematización y adopción de tecnologías en la educación argentina sigue siendo muy pobre y superficial. No solo las competencias prácticas mínimas permanecen ausentes, sino que más alarmante resulta visibilizar la relación con las tecnologías, la cual no logra escapar a la dinámica del consumo que el mercado pudo filtrar en las instituciones, muchas veces con el apoyo del estado. Tal situación tiene lugar en un contexto general de discusión sobre el carácter, control y sentido social de la tecnología y las nuevas prácticas sociales que ésta ha venido a habilitar. Esta discusión puede ser entendida como una fuerte tensión de intereses contrapuestos que opone al mercado/estado y a la organización/es independientes de la sociedad. Este último grupo, difuso de por sí, asume formas y denominaciones diversas: movimientos sociales, organizaciones de la sociedad civil y más recientemente, movimientos por los bienes comunes. Esta confrontación casi invisible tiene lugar, también, en las redes y en los nuevos medios de comunicación. Allí se dirimen cuestiones fundamentales que definen el carácter de las tecnologías, el rol de sus actores, la posibilidad o imposibilidad de su apropiación social. En ese marco se enfrenta la enseñanza tradicional contra la nueva; la vertical contra la horizontal; la privativa contra la libre.

Diferentes iniciativas y propuestas han surgido a la hora de repensar las diversas dimensiones de los sistemas educativos a la luz de las transformaciones sociales recientes y las nuevas tecnologías; todas ellas se abocan a modificar espacios y prácticas tradicionales de la educación del siglo

pasado. Este conjunto de propuestas que interpelan la idea de libertad en la educación, se piensan en términos de Educación Libre y Abierta. Muchas de ellas se posibilitan a través del uso y potencia de las nuevas tecnologías, otras en cambio son prácticas pedagógicas y/o territoriales de larga data. A continuación exploraremos las diversas dimensiones del metaconcepto propuesto, entendiendo siempre que se trata de una definición dinámica e inacabada.

2. Esbozo de una metadefinición.

Proponemos describir las ideas del movimiento de la Educación Libre y Abierta como un crisol de ideas, prácticas y propuestas no siempre conjugadas o articuladas entre sí. Algunas de sus definiciones más empleadas tienen origen en determinados contextos educativos: así por ejemplo encontramos en los Estados Unidos una interpretación ligada a los contenidos y materiales educativos, mientras que en América Latina se asocia más a las prácticas pedagógicas como formas de “liberación de los sujetos” (Freire: 1972). Proponemos organizar las distintas dimensiones del metaconcepto en diversas capas o niveles, siguiendo el esquema de análisis de internet conocido como modelo de entornos (Benkler: 2000). Ubicaremos las dimensiones en tres niveles diferentes: la infraestructura, los contenidos y las prácticas. De todas formas, es necesario dejar en claro que las dimensiones propuestas no son las únicas existentes o posibles.

2.a. Infraestructura: repensando el diseño y gobernanza de las instituciones educativas.

La Educación Libre y Abierta busca resignificar su infraestructura, entendiéndola como parte vital de los procesos que sostiene. La gobernanza ha sido pensada en clave crítica desde diferentes aspectos, en general tendientes a darle poder para la regulación a la propia comunidad educativa. Se

ubicarían en esta dimensión aquellas prácticas y experiencias que priorizan la autonomía, las prácticas comunales y la propiedad común: el rediseño de los espacios áulicos, las nuevas formas de organizar los cursos (escapando al factor estrictamente generacional), la gestión social y cooperativa de las instituciones, el diseño y control propio de las tecnologías educativas. Nos referiremos a estas prácticas en los siguientes apartados por su directa vinculación con la problemática de la cultura digital y la apropiación social de la técnica, temáticas centrales en este trabajo.

2.b. Software Libre y Código Abierto.

La mayor parte de las iniciativas que de una u otra forma promueven el acceso libre al conocimiento tienen como origen al movimiento del Software Libre. Fundado hace más de 25 años, su propuesta se sostiene sobre los siguientes principios: poder usar los programas de computadora con cualquier propósito, conocer cómo funcionan, compartirlos y redistribuirlos de forma legal, modificarlos y contribuir con el resto de la comunidad de usuarios (Stallman: 2004). Estos principios se han trasladado a otros campos del conocimiento, influyendo en gran medida el conjunto de iniciativas que promueven las comunidades agrupadas bajo el signifiante de la Educación Libre. Sin embargo, sus aportes no se limitan a la mera inspiración: el Software Libre es un instrumento imprescindible para la construcción de nuevas prácticas educativas en nuestras sociedades.

El software y el código fuente resultan elementos tan constitutivos y omnipresentes como invisibles: regulan el circular de datos y sujetos por el sinfín de laberintos informacionales de los sistemas de poder, cada vez más tecnificados, que nos contienen. La mediación del código en casi todos los órdenes de la vida actual es ineludible. Su control se extiende sobre los sistemas financieros, las comunicaciones, las instituciones de gobierno y los organismos vivos; determina relaciones y subjetividades, da lugar a formas de control tota-

lizantes y hegemónicas, habilita la concreción de una forma de biopolítica (Ugarte Perez, 2005). El código es la ley (Lessig, 1999), pero a diferencia del derecho positivo, el código informático suele ser ininteligible: se oculta del público quedando sólo en manos de las corporaciones privadas que le dan forma. El software producido únicamente para su consumo acrítico, aquel que no respeta las libertades de sus usuarios, es conocido como “software privativo”.

La liberación del software resulta entonces mucho más que un detalle legal o técnico, viene a plantear una transformación radical en el esquema de poder que se teje sobre el código. La posibilidad de comprender y emplear este nuevo lenguaje cultural fundamental aparece como el auténtico y crítico sentido de la muchas veces vacía idea de “alfabetización digital”. Empoderar a toda la sociedad en este sentido a través de las prácticas y sistemas educativos es el eje principal de la articulación entre el Software Libre y el mundo educativo.

Escuelas, comunidades, proyectos sociales y organizaciones de la sociedad civil se han organizado alrededor de esta temática en los últimos años, denunciando el peligro del software privativo en las prácticas educativas y señalando la necesidad de reformar las políticas sobre tecnología para que las mismas se propongan la formación plena de sujetos críticos e independientes. La incorporación de la enseñanza de programación como área curricular para todos los estudiantes se piensa en ese sentido:

No todos los estudiantes desean convertirse en programadores, de la misma manera que pocos de ellos se dedicarán a la literatura, o a la matemática, la pintura o la música. Aún así, parte de la misión de la escuela es exponer a los niños a estas artes, para estimular su curiosidad, para ayudarlos a descubrir el mundo que los rodea, para darles los rudimentos básicos para desempeñarse en sociedad (Heinz: 2006, 105).

La efectiva enseñanza y aprendizaje de la tecnología re-

quiere de la posibilidad de conocerla sin limitaciones y manipularla con absoluta libertad. El uso de software privativo inhabilita estas posibilidades, en él sólo tiene lugar una relación de consumo y práctica de entrenamiento-adiestramiento. La ruptura fundamental con el modelo de oscurantismo sobre el código se produce al exponer a los estudiantes a una tecnología que pueden descubrir y experimentar plenamente. Un aprendizaje subjetivo por medio de una experiencia sin secretos, la codificación del mundo expuesta hasta la médula, la potencialidad de resignificar la técnica en beneficio de las necesidades personales y de la comunidad local. Por otra parte, nada mejor que experimentar el proceso de creación de cualquier artefacto destinado a mediar entre las ideas y su concreción para dar cuenta del carácter construido de cualquier mensaje o producto, es decir, del aspecto político existente en toda creación, poniendo de manifiesto que el software, y la tecnología en general, no corresponden a ningún tipo de neutralidad, sino que las elecciones que se realicen en el momento de creación son fundamentales para determinar sus futuros usos.

La enseñanza de las tecnologías en general y de las tecnologías para la enseñanza empleadas con auténtico sentido transformador requieren una aproximación determinada que no avala definiciones laxas o vacías:

Una escuela que usa software en el aula, necesita Software Libre. Lo necesita por respeto a sus estudiantes, para no coartar su libertad de aprender, para alentar su curiosidad, para fomentar su creatividad, para permitirles hacer suya una forma de expresión cultural esencial de su época (Heinz: 2006, 105).

La arquitectura de los sistemas sociales humanos contemporáneos es gobernada por el código que ejecuta. Los sistemas informáticos no responden a los deseos de sus usuarios-consumidores, sino a quienes han definido las instrucciones de su funcionamiento a través de la escritura de su código. Si el software puede emplearse como herramienta de domina-

ción, las sociedades y sus miembros se ven en la necesidad de subvertir esa posibilidad por medio de la apropiación de la técnica cultural del software. Una Educación Libre y Abierta para sociedades autónomas y libres se define también en ese terreno, ahí es donde cobra relevancia la distinción entre las tecnologías a incorporar.

3. Contenidos: nuevas formas de producción y circulación de los contenidos educativos.

En lo que refiere a los contenidos educativos, dos bastos y emergentes movimientos han surgido en los últimos años: el que promueve los llamados Recursos Educativos Abiertos y el movimiento del Acceso Abierto.

3.a. Recursos Educativos Abiertos.

Entre los diversos aportes y hallazgos del movimiento del Software Libre encontramos uno que ha cobrado especial relevancia y ha sido trasladado a otros campos del conocimiento. Nos referimos a las licencias de uso libre: textos que codifican legalmente las preferencias de los autores sobre la circulación y producción de sus creaciones. Apoyándose en el marco regulatorio de derechos de autor y copyright, han surgido licencias libres aplicables a diferentes tipos de obras culturales: textos, fotografías, video, música, etc.. El uso de licencias libres en contenidos y materiales educativos ha dado lugar a un nuevo paradigma de producción y distribución de los mismos. Este tipo de recursos han sido denominados como Recursos Educativos Abiertos (Open Educational Resources - OER).

La definición de los Recursos Educativos Abiertos actualmente más empleada es “materiales digitalizados ofrecidos libremente y abiertamente para profesores, alumnos y auto-

didactas a fin de que sean usados y reutilizados para enseñar, mientras se aprende y se investiga." Los Recursos Educativos incluyen los contenidos educativos, el software de desarrollo, el uso y la distribución del contenido, y la implementación de recursos tales como las licencias abiertas. Se refieren a recursos digitales acumulados que pueden ser adaptados y que proporcionan beneficios sin restringir las posibilidades para el disfrute de terceros (OCDE: 2007). La UNESCO fue la organización que definió el primer esbozo del concepto en el año 2002 y desde entonces han surgido iniciativas de toda índole para poner en práctica la producción y distribución de los Recursos Educativos Abiertos.

La gran propuesta detrás de esta iniciativa radica en el rediseño de las formas de elaboración y consumo de contenidos educativos, quitándole centralidad a la industria editorial y poniendo el acento en las instituciones educativas, los profesores y estudiantes. Es a partir del modelo de la producción de contenidos libres que el protagonismo y el control pasa a estar en manos de los actores de la educación y deja de ser un nicho de mercado. Este modelo promueve la reutilización e intercambio de contenidos, habilitando no solamente la cooperación entre instituciones y los actores de la educación formal, sino también provee insumos para la educación informal, el *peer learning* y la autoformación.

A nivel de la educación superior han surgido iniciativas de escala internacional como el OpenCourseWare Consortium, una red global integrada por universidades que promueven y aplican el modelo de los Recursos Educativos Abiertos. Fue el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) quien creó esta iniciativa, en el año 2001 anunció públicamente que daría acceso libre y gratuito a los materiales de todos sus cursos oficiales. En 2009 su repositorio alcanzó la cifra de 1900 cursos y materiales publicados, todos de nivel de grado y posgrado. En 2005, MIT OpenCourseWare y otros proyectos OCW formaron el OpenCourseWare Consortium, que busca extender el alcance e impacto de los materiales libres, y desarrollar modelos sostenibles para su publicación. Al día de hoy el

consorcio está formado por 184 universidades.

Por fuera del mundo académico, el fenómeno de los Recursos Educativos Abiertos se ha desarrollado de diversas formas. Existen plataformas en línea que habilitan la posibilidad de construir colectivamente textos, artículos y módulos de contenidos, así como también reutilizar y remixar contenidos antiguos para optimizar el uso de los recursos disponibles. El esquema de producción de las editoriales privadas imposibilita la apropiación de los contenidos y materiales por parte de las escuelas, haciendo imposible adaptarlos a contextos particulares y generando una necesidad artificial que conlleva a la subutilización de los recursos: cada ciclo lectivo los estudiantes y sus familias se ven forzados a comprar los mismos onerosos manuales escolares, mientras los docentes promueven el uso de contenidos que prohíben su copia, modificación y resignificación. El profesor Werner Westermann de Chile revela la profundidad de esta problemática:

Lo que pasa es que hay escasez de recursos educativos. No contamos con ellos. Habiendo escasez no permitimos que haya un acceso equitativo para todos nuestros niños, para que puedan acceder a materiales de calidad. Por ende necesitamos diversificar la cantidad de recursos de la que disponemos y multiplicarlos para que puedan llegar en forma equitativa a todos nuestros niños, porque no hay tantos recursos y en esto, mucho tiene que ver el hecho de que no podemos reutilizar lo que hay, porque los recursos no están siendo generados por la comunidad educativa sino por una industria que se dedica justamente a generar estos recursos. Ellos, en pos de reservar su negocio, sus ganancias, prefieren estar constantemente haciendo nuevos recursos para poder venderlos. No existe para ellos el concepto de reutilización. Ellos se la pasan reinventando la rueda, muchas veces, reinventando la rueda respecto de los recursos educativos justamente para mantener la maquinaria de ventas andando. Por eso nosotros necesitamos generar y buscar formas de dotar a nuestros colegios de recursos, en especial en aquellos sectores donde hay carencias, esto es en los niveles más básicos de la educación donde hay menos cantidad de recursos porque son los más caros para su producción (Westermann: 2006).

El modelo de producción editorial de contenidos educativos se encuentra obsoleto frente a la propuesta de los Recursos Educativos Abiertos. Se trata de comunidades de docentes independientes, organizadas por fuera de las estructuras del estado, quienes han tomado como tarea propia la labor de construir una base de contenidos educativos publicados bajo licencias libres, dispuestos en plataformas de producción colaborativa que habiliten la posibilidad de modificar, mejorar y actualizar los contenidos. En este terreno, se destacan iniciativas como Curriki y Connexions; en América Latina, la comunidad educativa Gleducar lleva 10 años produciendo materiales educativos libres.

3.b. Acceso Abierto.

El llamado movimiento por el Acceso Abierto es una iniciativa que surge desde las instituciones académicas y científicas promoviendo un modelo alternativo para la distribución y difusión de sus producciones. En los últimos años y en la actualidad el mercado editorial privado ha controlado las publicaciones científicas. A raíz de esto han surgido las revistas científicas por suscripción, con altos costes, no sólo para la suscripción sino también para la publicación por parte de los investigadores. Como resultado, surge un circuito de mal uso de fondos públicos y distorsiones en los mecanismos de acreditación académica. En el caso de las universidades públicas se llega a la inverosímil situación donde la sociedad financia a la institución pública, la formación y trabajo de sus investigadores, estos luego pagan para publicar en exclusivas los resultados de sus investigaciones en revistas científicas comerciales y finalmente la universidad pública paga para adquirir esa misma publicación a través de una costosa suscripción. La sociedad nunca accede al conocimiento que permitió crear, el gran beneficiado es el mercado editorial académico que no aporta ningún valor a la cadena. A partir de esta problemática, las instituciones científicas, universidades y bibliotecas han comenzado a pensar nuevos modelos donde el conocimiento no se convierta en un bien mercantil,

donde éste se libere de la trampa del mercado y pueda ser apropiado socialmente.

En el marco de la llamada iniciativa de Budapest, el Acceso Abierto se definió como el conjunto de políticas tendientes a que “los usuarios puedan leer, descargar, copiar, distribuir, imprimir, buscar, o enlazar los textos completos de los artículos científicos y usarlos con cualquier otro propósito legítimo, sin otras barreras financieras, legales o técnicas más que las que suponga la internet en sí misma” (OSI: 2001). El conocimiento como bien de acceso público, para todos y sin restricciones legales y económicas. Surgen así los repositorios institucionales de acceso abierto, que son “una amplia fuente de conocimiento humano y patrimonio cultural aprobada por la comunidad científica” (Max Planck Society: 2003) en el que se “incluyen los resultados de la investigación científica original, datos primarios y metadatos, materiales fuentes, representaciones digitales de materiales gráficos y pictóricos, y materiales eruditos” (Max Planck Society: 2003).

Este proceso se da en el marco de profundas transformaciones y tensiones en el mundo de las editoriales tradicionales: la irrupción de tecnologías de uso masivo como internet, los formatos digitales y el anacronismo de las regulaciones englobadas en lo que las industrias culturales han llamado “propiedad intelectual” dan cuenta de los conflictos de intereses que toman posición en contra del movimiento del Acceso Abierto. Las utilidades económicas no son un asunto menor, el modelo del Acceso Abierto ataca directamente un negocio editorial enorme:

En la actualidad se publican en el mundo unas 24.000 revistas que sacan a la luz unos 2.500.000 papers al año. No todas las revistas valen lo mismo, pero la suscripción de algunas como Brain Research alcanza los 22.000 euros, aunque el valor medio hay que situarlo en 1500 euros. En conjunto hablamos de un negocio de unos diez mil millones de euros al año y al que se le calculan márgenes de beneficio cercanos al 30%. Elsevier, el mayor emporio editorial tiene en su catálogo unas 2000 revistas, lo que le supone beneficios de hasta

600 millones de euros. Las cifras son significativas porque hasta las instituciones ricas tienen problemas para abordar estos gastos. La Universidad de California, por ejemplo, paga por suscripciones 30 millones de euros (el 15, por cierto, es para Elsevier) (Lafuente: 2004).

El crecimiento del Acceso Abierto cobra vigor a escala global, cientos de instituciones adhieren a las principales declaraciones e iniciativas. Anualmente se realiza la Semana del Acceso Abierto, evento internacional sincronizado donde se promueven estas ideas. En Argentina, la Biblioteca Electrónica de Ciencia y Tecnología perteneciente al Ministerio de Ciencia y Tecnología ha comenzado a trabajar en este sentido, promoviendo la creación de repositorios institucionales a nivel nacional e impulsando su adopción como política de Estado.

En el marco de la discusión de la Educación Libre y Abierta, el acceso libre e irrestricto al conocimiento científico es un aspecto fundamental. El desplazamiento del mercado editorial, el compromiso con la preservación de los contenidos, la búsqueda de alternativas al régimen de derechos de autor y la valoración de los bienes intelectuales como recursos de acceso universal resultan aspectos fundamentales de una transformación de las experiencias educativas.

4. Prácticas: viejas y nuevas pedagogías que desestructuran a la educación tradicional.

4.a. La Educación en línea.

Antes de internet la educación a distancia prácticamente carecía de capacidad de interacción, es decir, no podían conformarse comunidades de enseñanza y aprendizaje. Con la aparición de internet se genera la posibilidad de interacción e interactividad entre emisores y receptores en un ámbito de no coincidencia espacio-temporal. Es por ello que hablamos

de prácticas “en línea”, donde se destaca la conexión entre los participantes por sobre el factor geográfico que señala la “educación a distancia”.

La formación virtual en Argentina ha crecido significativamente en la última década. Si bien se puede hablar de educación a distancia desde fines del siglo XIX (Mena: 2004) es recién con la aparición y masificación de internet que comienzan a conformarse verdaderos entornos virtuales de educación. Estos entornos funcionan por medio de un programa informático (un software) que se utiliza para la creación, gestión y distribución de actividades formativas a través de internet. Integran materiales didácticos y herramientas de comunicación, colaboración y gestión educativa. Se trata de un ambiente de enseñanza y aprendizaje donde los roles de estudiantes y profesores conservan ciertos puntos en común con la educación tradicional, pero son definidos puramente por el entorno digital. La verticalidad y asimetría entre ambos perfiles no siempre se presenta de forma clara siendo que no existen prácticas de educación en línea totalizadoras o únicas: la multiplicidad de posibilidades y gestión flexible de la infraestructura técnica ha dado lugar a diversas experiencias en lo formal y lo informal.

En este punto cabe preguntarse cómo han cambiado las prácticas de estudio, de acceso a la información y de creación de conocimiento a partir de las tecnologías digitales, tanto dentro como fuera de la escuela. Las prácticas de estudio suponen organización, uso de materiales, comunicación, socialización y subjetivación, procesos que tienen lugar tanto al interior del aula como a través de las formas de interrelación que las tecnologías digitales posibilitan al mismo tiempo que alientan diversos tipos de consumo y de producción de bienes intelectuales a través de internet.

Es aquí donde puede trazarse una relación entre la educación en línea y las prácticas de la libre circulación del conocimiento. La transmisión y resignificación de los conocimientos es en esencia un proceso social. Este traspaso tiene

una duración temporal y constituye una relación de comunicación mediada por diversos soportes y lenguajes. Sus contenidos están basados en conocimientos previos comunes y es, precisamente, a partir de su libre circulación que éstos pueden seguir desarrollándose conservando la lógica que posibilita su transmisión.

Por otra parte, estas interacciones y formas de enseñanza y aprendizaje se llevan a cabo, en su mayor parte, a través de la escritura. En lo que respecta al lenguaje escrito en entornos virtuales, Emilia Ferreiro (2005) afirma que el correo electrónico, las páginas web, los programas de chateo, los blogs, etc. están introduciendo cambios profundos en la manera de comunicarnos y de recibir información y exigen capacidades de uso de la lengua escrita más flexibles que las tradicionales. La autora afirma que estamos frente a una revolución en la definición del texto y del lector, de las prácticas de lectura y de los modos de leer. En cuanto a la escritura en internet, Francisco Yus (2001) la caracteriza como un intercambio de mensajes en forma de texto pero con una vocación oral, lo que la convierte en un híbrido entre la estabilidad y rigidez del soporte escrito y la espontaneidad del habla.

La educación en línea facilita el aprendizaje colaborativo, cuyo objetivo es desarrollar habilidades tanto cognitivas como sociales, puesto que se basa en el trabajo en grupo a partir de la interacción y el intercambio de ideas y conocimientos. Implica distribución de responsabilidades, planificación conjunta e intercambio de roles. En el caso específico de la educación en línea éste se realiza a través del uso de determinadas herramientas que posibilitan y promueven esta interacción (foros, chats, wikis, etc.). Estos dispositivos habilitan prácticas que normalmente son extrañas en los confines de la educación bancaria. Veamos como actúan:

* Foros de discusión: por medio de los foros se debaten temáticas específicas, a partir de las que se va generando un texto colectivo de autoría colectiva surgido de aportes individuales relacionados entre sí.

* Wikis: En el caso de los wikis, el objetivo mismo de la herramienta es la creación colaborativa de un texto. Se trata de un documento que puede ser editado por varias personas que no necesariamente tienen que coincidir espacial o temporalmente. Las diferentes versiones se van almacenando y se puede volver a ellas en cualquier momento. También queda registrado quien realizó cada cambio y en qué momento. Aquí entran en juego estrategias de negociación respecto del contenido mismo y también de la forma de escritura.

Como vemos, se trata de un proceso de aprendizaje colaborativo que tiene como resultado un texto de autoría colectiva, pero que ha significado, durante su creación, un aprendizaje en sí mismo. Siguiendo a Pea, se podría hablar de inteligencia distribuida aplicada a los entornos virtuales de aprendizaje en particular y a las tecnologías digitales en general. Esta concepción se refiere a las actividades de colaboración que los estudiantes establecen con otras personas a través de distintas herramientas:

Al decir que la inteligencia está distribuida quiero significar que los recursos que dan forma a la actividad y la hacen posible están distribuidos entre las personas, los entornos y las situaciones. Dicho de otra manera, la inteligencia es algo que se ejerce y no algo que se posee (Pea, 1993: 78).

Esta inteligencia está distribuida de tres maneras: física (las herramientas y artefactos que permiten trabajar con el conocimiento), social (el rol de las demás personas en los procesos de enseñanza y aprendizaje) y simbólica (la mediación de los sistemas simbólicos compartidos en el proceso de enseñanza aprendizaje). Siguiendo esta perspectiva, puede entenderse que los procesos de aprendizaje que los estudiantes realizan a partir del uso de tecnologías digitales y las de educación en línea en particular, responden a estas tres clasificaciones.

4.b. *Peer Learning, Do It Yourself* y autoformación.

La existencia de software para la creación de entornos digitales interactivos, distribuidos y abiertos sumado a la disponibilidad de enorme cantidad de materiales libres, recursos educativos abiertos y vastas fuentes diversas de información convierten a internet en un espacio que habilita y potencia prácticas educativas informales e innovadoras. La lógica organizativa del P2P (Par a par), la producción de pares, las redes sociales y las comunidades en línea se transfiere en experiencias educativas que se piensan por fuera de las metáforas de la educación tradicional.

Las tecnologías actuales permiten resurgir la idea de una educación de pares, donde la centralidad está en las personas y su subjetividad, donde el proceso de aprendizaje es un recorrido único pero socializado. Hace 40 años, cuando aún no existían las posibilidades de comunicación de nuestros días, Ivan Illich imaginaba un contexto donde cualquiera pudiera aprender lo que deseara a través de decisiones autónomas:

Debemos idear nuevas estructuras de relación que se monten con el deliberado propósito de facilitar el acceso a estos recursos para el uso de cualquiera que esté motivado a buscarlos para su educación. Para montar estas estructuras tramadas se requieren disposiciones administrativas, tecnológicas y especialmente legales. Los recursos educacionales suelen rotularse según las metas curriculares de los educadores. Propongo hacer lo contrario, [...] que permitan al estudiante conseguir el acceso a cualquier recurso educativo que pueda ayudarlo a definir y lograr sus propias metas (Illich, 1971:46).

Tales artificios y experiencias se multiplican con la potencia de la red: el *peer learning* (aprendizaje entre iguales) se vale de la disponibilidad de contenidos creados por la automotivación de millones de usuarios/creadores. Internet se ha convertido en un espacio donde es posible conocer procedimientos y técnicas, conocimiento socializado sin la existencia de un sistema vertical, formal o determinado. El modelo

del maestro omnisciente frente a alumnos-depósitos pierde hegemonía dando paso a una red distribuida de anónimos que comparten y resignifican conocimientos enfrascados. Desaparece la unidireccionalidad en el proceso de la enseñanza: en la P2P University todos pueden tomar o dictar un curso. Los roles en el aprendizaje mutan, generalmente se definen de forma transparente y no a través de un sistema de acreditación pre-existente. Illich esbozaba este esquema en su propuesta de desescolarización al argumentar que:

La crítica puede asimismo provenir de dos direcciones: de los iguales o de los mayores, esto es, de compañeros de aprendizaje cuyos intereses inmediatos concuerden con los míos, o de aquellos que me concederán una parte de su experiencia superior. Los iguales pueden ser colegas con quienes suscitar un debate, compañeros para una caminata o lectura juguetera y deleitable (o ardua), retadores en cualquier clase de juegos. Los mayores pueden ser asesores acerca de qué destreza aprender, qué método usar, qué compañía buscar en un momento dado. Pueden ser guías respecto a la pregunta correcta por plantear entre iguales y a la deficiencia de las respuestas a que lleguen. La mayoría de estos recursos son abundantes. Pero convencionalmente ni se les percibe como recursos educativos, ni es fácil el acceso a ellos para fines de aprendizaje, especialmente para los pobres (Illich, 1971: 46).

Además de las rupturas y rediseños de las relaciones en los procesos educativos, la posibilidad de las redes distribuidas proponen formas de asimilación de conocimientos por medio de la praxis. Reaparecen viejos conceptos como el “hazlo tu mismo” (DIY - Do It Yourself), legado del movimiento punk que interpela las ideas de la pedagogía libertaria. Algunos comienzan a hablar de “edupunk”, aunque las definiciones sobre los procesos pedagógicos inmanentes de estas propuestas son indefinidos, casi por definición. Aprender por medio de la experiencia, por fuera de las instituciones, hacerlo uno mismo, formar autodidactas. La mayor parte de estas ideas no son nuevas ni producto del surgimiento de la cultura digital sino que se potencian a partir de ella.

Tanto la autoformación, el aprendizaje práctico y la educación entre pares resultan modalidades que reniegan de los esquemas jerárquicos de las instituciones tradicionales de la modernidad y del sistema educativo industrial, buscando darle legitimidad y centralidad a los procesos informales que tienen lugar fuera de los habitáculos escolares y académicos.

5. Conclusiones.

Como se ha dicho antes, el recorrido propuesto no puede desembocar en conclusiones terminantes. Los componentes y elementos de la construcción de prácticas, sistemas e instituciones tendientes a la libertad son diversos y dinámicos. La discusión se encuentra desarticulada o limitada según los contextos en que se desarrolla. Parece necesario determinar algunos puntos fundamentales en torno a la definición de la Educación Libre que logren captar los diferentes aspectos que comprenden los procesos educativos. Existe más claridad, sin embargo, en la lógica participativa, horizontal, abierta y con fuerte sentido práctico que atraviesan todas las experiencias señaladas. Organizaciones, movimientos sociales e individuos repiensen el mundo en el que viven y buscan transformarlo dándole una caracterización determinada a los procesos educativos en su concepción transformadora.

Quienes piensan en términos de una Educación Libre y Abierta de una u otra forma se plantean el desafío de su realización ante dos realidades diferentes pero conjugadas: por un lado las instituciones de la modernidad ya no pueden dar grandes y totalizantes explicaciones del mundo, por el otro, las nuevas tecnologías se ponen en primer plano y dan lugar a la circulación de saberes y experiencias que poco tienen que ver con las metáforas de la educación formal. El desenvolvimiento de los hechos parece conducir a una irremediable fragmentación de los antiguos relatos que supieron determinar las sociedades del siglo pasado, pero al mismo tiempo

las formas de producción emergentes y las nuevas técnicas culturales no aseguran la erosión de las estructuras de poder totalizantes. La llamada cultura digital, sostenida por las nuevas tecnologías de la comunicación, no es una panacea de la libre expresión y creación *per se*. Como hemos visto, un planteo crítico en torno al uso de las tecnologías se manifiesta necesario para la educación liberadora, a fin de evitar que el nuevo orden que se alce sobre las ruinas de la modernidad industrial reproduzca y perpetúe los poderes homogeneizadores y centrales.

Bibliografía.

Benkler, Y. (2000). Communications infrastructure regulation and distribution of control over content. New York: New York University en <http://www.benkler.org/PolTech.pdf>

Duschatzky, S. (2001). Todo lo sólido se desvanece en el aire. En Duschatzky, S. y Birgin, A. *¿Dónde está la escuela?*. Buenos Aires: Manantiales.

Ferreiro, E. (2005). *Pasado y presente de los verbos leer y escribir*. Buenos Aires: FCE.

Freire, P. (1972). *Pedagogía del oprimido*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Archivos Gleducar: <http://archivos.gleducar.org.ar/presentaciones/2010/CLED-2010/index.html>

Illich, Ivan. (1971). *La sociedad desescolarizada*. Traducción de Joaquín Morquiz. México.

Heinz, F. (2006). ¿Qué tiene que ver Software Libre con educación?. En *Prohibido Pensar, Propiedad Privada*, Fundación Heinrich Böll.

Lafuente, A. (2004). Bien común y Open Access. En <http://www.madrimasd.org/informacionidi/noticias/noticia.asp?id=15498>

Lazaratto, M. (2006). *Políticas del acontecimiento*. Buenos Aires: Tinta Limón.

Lessig, L. (1999). The Code Is the Law. En *The Industry Standard*. <http://www.lessig.org/content/standard/0,1902,4165,00.html>

Max Planck Society (2003). *Berlin Declaration on Open Access to Knowledge in the Sciences and Humanities*. Berlin. <http://oa.mpg.de/lang/en-uk/berlin-prozess/berliner-erklarung/>

Organisation for Economic Cooperation and Development - OECD (2007) "Conocimiento Libre y Recursos Educativos Abiertos" en <http://www.oecd.org/>.

Open Society Institute. (2001). Budapest Open Access Initiative. En <http://www.soros.org/openaccess/read.shtml>

Pea, R. (1993). Prácticas de inteligencia distribuida y diseños para la educación. En Salomon, G. (comp.) *Cogniciones distribuidas. Consideraciones psicológicas y educativas*. Buenos Aires: Amorrortu.

Tiramonti, G. (2003). Estado, educación y sociedad civil: una relación cambiante. En Tenti Fanfani, E. (comp) *La educación media en la Argentina*. Buenos Aires: IIPE/OSDE.

Schneider, D. (2006). Aprender y enseñar en la red. En Palamidessi, M. (comp.) *La escuela en la sociedad de redes. Una introducción a las tecnologías de la información y la comunicación en la educación*. Buenos Aires: FCE.

Stallman, R. (2004). *Software Libre para una Sociedad Libre*. Madrid: Traficantes de sueños.

Ugarte Pérez, J. (2005). *La administración de la vida. Estudios biopolíticos*. Barcelona: Anthropos.

Yus, F. (2001). *Ciberpragmática. El uso del lenguaje en Internet*. Barcelona: Ariel Lingüística.

Westermann, W. (2006). El texto escolar libre, hacia una construcción de conocimiento cooperativo para las escuelas. En MABI. Córdoba: Fundación Via Libre. <http://www.vialibre.org.ar/mabi/4-texto-escolar-libre.htm>

www.curriki.org

www.cnx.org

www.gleducar.org.ar

www.p2pu.org

No resiste todo lo que brilla.

El (trillado) caso de la música.

Laura Marotias, Rafael da Bouza y Marilina Winik .

Introducción.

En este artículo analizaremos las transformaciones que las tecnologías de la información y la comunicación generaron en el campo de la producción y edición musical. Nuestra intención es exponer un panorama general que dé cuenta de las tensiones entre las compañías discográficas y las diferentes prácticas de las comunidades y redes de usuarios. Recorreremos algunos acontecimientos que se han constituido en hitos para el análisis de esta tensión: la posibilidad de compartir archivos musicales, las redes *Peer to Peer* y las acciones de las discográficas contra lo que se ha llamado “piratería”. También reflexionamos sobre las prácticas de resistencia que surgen en un campo donde se multiplican experiencias que basan su actividad en modelos alternativos de propiedad y proponen prácticas reñidas con la industria musical tradicional. Nuestras indagaciones se ubican dentro de los estudios culturales, es decir, en el ámbito de investigaciones que procuran desarrollar una crítica sobre las prácticas culturales visibilizando en ellas redes de saber y poder. Desde allí concebimos al ciberespacio como una proliferación de territorios no neutrales donde se despliegan estrategias económicas, sociales y políticas: “las relaciones de poder en el ciberespacio no son simplemente una cuestión de fuerza sino, básicamente, de conflicto, negociación y consenso entre los colectivos sociales implicados” (Ardévol, 2002:8).

A partir de estas consideraciones en los párrafos que siguen reflexionaremos críticamente sobre la presencia de dos conjuntos prácticos que parecen definir un nuevo escenario

en la producción musical. El primero se definiría a partir de la diversificación de las grandes industrias culturales que producen bienes de consumo intertextuales y defienden la legalidad copyright. Por otro lado, un segundo modelo parece dibujarse a partir de prácticas donde las obras musicales se producen, transforman y modifican a través de licencias abiertas y en estrecha relación con las nuevas posibilidades tecnológicas.

1. Las tecnologías como prácticas socioculturales.

Las tecnologías de la información y comunicación han operado modificaciones significativas en los modos de ser, estar y hacer en el mundo. Nuestras percepciones de tiempo y espacio, los modos en que nos comunicamos y relacionamos con el entorno, las maneras de producir y consumir la cultura son sólo algunas de las muy diversas órbitas de la vida cotidiana redefinidas por la masificación del paradigma digital y la cibercultura. Aquí partimos del reconocimiento de la existencia de las formas culturales propias del espacio digital, unos modos de hacer y estar, que son propiciados y ejercidos en el marco del avance de las comunicaciones mediadas por la computadora como paradigma cultural de la época actual. Esta “nueva cultura” es denominada por varios autores como cibercultura. Sin embargo, como ocurre con todos los conceptos centrales de las ciencias sociales, la definición de cibercultura ha sido abordada desde distintas perspectivas teóricas. En este sentido, Ardévol destaca tres vertientes desde las que se construye el concepto de cibercultura: el análisis de la cultura de internet, el análisis de las formas culturales de internet y el análisis cultural de los usos sociales de internet (Ardévol, 2002). En las tres vertientes el modo de definir la cibercultura está íntimamente ligado con el concepto de cultura al que se apela.

Consideramos importante destacar que las tecnologías (digitales o no) son artefactos culturales producidos y significados social e históricamente, desde allí seguimos a Pierre Lèvy y entendemos a la cibercultura como: “el conjunto de las técnicas (materiales e intelectuales), de las prácticas, de las actitudes, de los modos de pensamiento y de los valores que se desarrollan conjuntamente en el crecimiento del ciberespacio” (Lèvy, 2007:1). La cibercultura no es entonces una subcultura, una “cultura de internet”, sino que es la cultura de una sociedad atravesada por el desarrollo de nuevas formas de comunicación, por mutaciones en las maneras de construir las subjetividades y por nuevos modos de acceso y producción de bienes culturales, producto del avance de las tecnologías digitales, especialmente (pero no sólo) internet.

La industria musical fue uno de los ámbitos donde más temprana y virulentamente se hizo notoria la mutación en las formas culturales. La posibilidad de separar una obra de su soporte físico (p.e. con el uso del mp3), y el desarrollo de sistemas capaces de hacer circular y compartir la información (como los *Peer to Peer*) impactaron sobre las bases de la industria musical tradicional, organizada en torno de las nociones de copyright y los contratos de exclusividad. Desde el juicio a Napster en 2001 (que finalizó con el pago de una suma millonaria por derechos de autor) y el cierre de esa plataforma de intercambio de archivos, hasta el muy actual juicio al sitio The Pirate Bay, pasando por las citaciones, juicios y sanciones diversas a los usuarios particulares que comparten archivos, la embestida de las compañías discográficas ha sido y sigue siendo muy poderosa.

El desarrollo de tecnologías y softwares más potentes y sofisticados para la grabación y edición de obras musicales, junto al advenimiento de la web 2.0 y el abaratamiento de los equipos e insumos informáticos, producen un enorme impacto en el mundo de la música. Es así que rápidamente surgen proyectos artísticos autónomos alejados de las compañías discográficas y los circuitos de difusión basados en la comercialización de los derechos de propiedad de las obras musicales.

La noción de capitalismo cognitivo planteada por autores como Boutang (1999), Rullani (2000) o Blondeau (1999) propone una reflexión sobre el presente en relación con la centralidad asumida por el conocimiento como insumo productivo. Una de las características de este enfoque es su íntima relación con el ámbito de la cultura, en tanto las habilidades cognitivas ocupan el centro de los procesos de producción, comunicación y reproducción de saberes (Rueda Ortiz, 2008:8). El capitalismo neoliberal ya no se dirime tanto en las arenas de la producción seriada de bienes como en la producción de subjetividades “creativas”, es así que los nuevos trabajadores son aquellos que ponen al servicio del mercado lo que otrora era privado, su subjetividad, sus capacidades de innovar, generar contenidos originales, adaptarse a nuevas circunstancias, proponer estrategias y modificaciones, etc.

La centralidad contemporánea de la dimensión cultural visibiliza nuevas aristas del capitalismo al tiempo que pone de manifiesto paradojas y desafíos de antigua data. Hoy resulta evidente que se desarrollan prácticas innovadoras, por ejemplo, en el campo de la música, que pueden desestabilizar de distintas maneras las relaciones de poder instituidas. Es así que si se observan las resistencias en las redes se perciben tensiones que redefinen constantemente los parámetros institucionales en torno a la propiedad y producción de los bienes inmateriales.

Siguiendo estas inquietudes y abordajes, Mariano Zukerfeld define al capitalismo cognitivo como el momento de la producción capitalista donde se verifica una contradicción específica: “entre relaciones sociales de producción orientadas a realizar los tres tipos de bienes informacionales como mercancía, y el grado de desarrollo de las fuerzas productivas asociado a la ontología replicable de la información digital, que amenaza el estatus mercantil de esos bienes” (Zukerfeld, 2008:57). Entendemos que esta contradicción se vincula a su vez con la aparición de movimientos dicotómicos en torno a la propiedad de los bienes culturales: por un lado aquellos que abogan por formas de licenciamiento que respeten la li-

bre circulación de las mercancías, y por otro, movimientos con un fuerte acento en la regulación del tráfico que exigen una legislación que castigue las distintas formas de compartir estos bienes.

2. Nuevas configuraciones de la producción musical.

En el contexto de reproductibilidad digital de los bienes culturales se ha producido un gran crecimiento y diversificación de las obras musicales. Las grandes empresas discográficas que hegemonizaban el mercado musical hoy se enfrentan a la proliferación de pequeños sellos independientes, algunos de ellos exclusivamente virtuales, que valiéndose de las herramientas que ofrece la web hacen circular propuestas artísticas alternativas a los carriles de comercialización establecidos. Por otra parte surgen proyectos donde los autores comparten sus producciones “regalándolas” a los usuarios, como por ejemplo el proyecto nacido en Barcelona BurnStation, donde con sólo llevar un *pen drive* los usuarios obtienen sin ningún costo una serie de temas musicales con licencias copyleft, así también las comunidades de usuarios en línea que colaborativamente crean música con licencias abiertas como en el caso de Red Panal. Es así que en el ámbito musical los cambios tecnológicos de las últimas décadas están reconvirtiendo la industria y sus modelos de negocios, pero a la vez (y este aspecto es central para este escrito) están reconfigurando la cultura del campo musical.

Los proyectos autónomos son una de las presencias más novedosas e inquietantes de la cibercultura. Estos colectivos se inscriben sobre el horizonte donde las discográficas ejercen verdaderas políticas de expoliación sobre los artistas a través de la apropiación de los derechos de propiedad sobre sus obras. En el ámbito musical existen diversos artistas que han comenzado a experimentar con modos de producción,

difusión y circulación de sus obras que se alejan de los intermediarios que usufructúan los derechos de autor; por el contrario, se apoyan en modelos de licenciamiento alternativos que, en diversos grados y con diversas condiciones, permiten la libre circulación de las obras.

Hemos analizado algunas experiencias autónomas que se sitúan en las cuatro etapas más relevantes en el proceso de realización de un bien musical: la producción, la edición, la difusión y la apropiación. En los párrafos siguientes analizaremos un *corpus* de ocho entrevistas en profundidad y sitios web de diferentes actores de la escena musical que utilizan intensivamente las tecnologías digitales en alguna de las etapas del proceso y que licencian su producción con alguna licencia abierta o libre. Se trata de sitios web que promocionan la escena "indie", sellos digitales, bandas y cantautores, plataformas de música colaborativa e intervenciones artísticas que distribuyen música en espacios públicos. Para interpretar los relatos de los grupos entrevistados hemos elaborado cuatro dimensiones de sentido: la ubicación de los grupos con respecto a la industria tradicional, el grado de autonomía que pretenden, el licenciamiento de las obras y, por último, las potencias resistentes y las perspectivas a futuro.

Cabe señalar que pensamos en potencias resistentes en el sentido foucaultiano, es decir, en clave de prácticas -materiales y simbólicas- que escapan a los dispositivos neoliberales (Foucault, 1999). También nos interesa dimensionar el espacio que poseen estos emprendimientos basados en modelos alternativos de propiedad dentro de la industria musical, ya que a pesar de las importantes transformaciones mencionadas, la industria musical tradicional y el andamiaje legal que la sustenta continúan hegemonizando la escena a través de la alianza entre discográficas transnacionales y los medios de comunicación, las compañías de telefonía celular y los proveedores de internet.

3. El vínculo con la industria musical tradicional.

Los proyectos parecen comenzar a partir de la imposibilidad para insertarse en el modelo de negocios de las compañías tradicionales. El eclipse de popularidad que generan los “grandes artistas” incentiva la aparición de experiencias más pequeñas, que prescindiendo de los grandes capitales intentan abrirse paso a través de su capacidad inventiva. Aún teniendo un origen similar, su relación con la industria tradicional es diversa, y es así que encontramos experiencias que van desde una actividad completamente disruptiva e incompatible con el sistema actual, hasta grupos que teniendo un origen marginal desean formar parte de las grandes productoras consolidadas.

En este punto es necesario considerar que la industria musical tradicional tiene sus orígenes a comienzos del siglo XX. La piedra fundamental que hizo posible su existencia fue la invención de dos artefactos, el gramófono y el disco de vinilo, que permitieron comercializar la música en un soporte físico e hicieron viable una industria más allá de las presentaciones en vivo de los artistas. Casi un siglo después, las posibilidades tecnológicas comienzan a dar paso a la creación de otras formas de abordar los procesos de producción, difusión y comercialización que hasta hace pocos años eran monopolizados por las grandes empresas discográficas.

La noción de capitalismo cognitivo nos ayuda aquí a desentrañar ciertas tensiones que suscitan los formatos digitales. En todas las etapas del capitalismo se concibió un espacio para pensar la circulación del conocimiento que se constituía a partir de los bienes materiales, sin embargo, los procesos de virtualización que permiten la separación del conocimiento de su soporte material provocan un replanteo de la cuestión. Es así que en el caso de las industrias musicales se torna central el proceso por el cual la digitalización incentiva la gratuidad en la reproducción de las obras de arte. El “giro digital” interpela a las industrias tradicionales que se plan-

tean nuevas estrategias de adaptación, los últimos diez años pueden dar cuenta de estos reposicionamientos y conflictos. El problema fundamental surge cuando la obra musical llega al mercado, puede ser digitalizada y reproducida a costo cero, de manera que las demás unidades tienden también a tener un costo cero. Es así que las industrias tradicionales procuran regular el valor de cambio, fundamentalmente, a través de licencias restrictivas o copyright, desde allí se despliegan diversas estrategias: desde la criminalización de usuarios y su persecución efectiva mediante recursos judiciales, hasta la producción de nuevas estigmatizaciones sociales (como por ejemplo la que se produce en la publicidad “anti-piratería”).

Algunas iniciativas apoyadas en el mismo espíritu comunitario de las redes virtuales, no sólo buscan compartir contenidos desde un marco legal sino también generarlos a partir de un nuevo paradigma. Es el caso de Red Panal, una plataforma virtual donde los músicos “despegados” del territorio geográfico e incluso ajenos a la sincronización, intercambian sus creaciones, componen de manera conjunta y buscan lograr un cambio en las relaciones de producción que establece la industria tradicional. Cuando hacemos mención a la reproductibilidad ontológica del *bit*, muchas veces terminamos reduciendo esas experiencias al tráfico de información, pero experiencias como ésta muestran la potencia del trabajo colaborativo en red. Su carácter radical se vincula con el objetivo de eliminar los intermediarios de la industria; mientras que en el modelo hegemónico gran parte de los ingresos son absorbidos por las compañías discográficas, este tipo de iniciativas busca que los artistas perciban mayores ganancias.

Dentro de los componentes que caracterizan la industria tradicional es necesario resaltar su vínculo con los medios masivos de comunicación, en tanto las compañías transnacionales disponen de verdaderos “pulls mediáticos” para asegurar la difusión de sus principales artistas. Este aspecto es central a la hora de construir popularidades y asegurar el éxito de los nuevos lanzamientos. En la medida en que este sistema de difusión apunta a una audiencia masiva, la homogeneidad

de contenidos pareciera ser una consecuencia ineludible a la vez que una estrategia para optimizar recursos.

Por otro lado, hay experiencias que no pretenden un cambio radical del sistema actual sino mejorar las condiciones de participación de algunos actores menores, favoreciendo una mayor diversidad cultural. De esta manera se puede explicar la proliferación de sellos virtuales que se encargan de la edición de discos de bandas incipientes o pequeñas, con la característica de prescindir del soporte físico y almacenar en el espacio virtual las obras. En palabras de Mamushka Dogs:

Con el tiempo, fuimos descubriendo el potencial enorme que posee internet para dar a conocer nuevos artistas y apostamos a este formato en un ciento por ciento. Consideramos que es necesario optimizar los recursos tecnológicos de los que disponemos: explotar al máximo el intercambio de material, información y contacto que la red nos ofrece, además de promover alternativas que permiten derribar los obstáculos legales que impiden difundir la creatividad.

4. Autonomía.

Las experiencias independientes problematizan deliberadamente la cuestión de la autonomía. Es así que analizando las distintas iniciativas se percibe el debate con respecto al rol de las discográficas; mientras en algunos casos hay una oposición tajante al modelo propuesto por la industria tradicional, en otros se desarrollan estrategias que no generan una confrontación directa y procuran solamente una mayor participación en el mercado. Esto se expresa de manera concreta en el nivel de autonomía: mientras algunos intérpretes defienden su independencia como un valor, otros anhelan incorporarse al *mainstream* como parte de un proceso “normal” de crecimiento artístico. Sobre la idea de la autonomía, Zukerfeld indica que durante el siglo XX la división que el ca-

pital operaba entre los músicos estaba dada por la posibilidad de grabar, con la incorporación de las tecnologías digitales todos los músicos pueden grabar de modo “profesional”, pero advierte: “Sin embargo, esto no quiere decir que compositores e intérpretes sean necesariamente más autónomos frente al capital” (Zukerfeld, 2008: 58).

De manera que la independencia respecto a las grandes compañías es habilitada, aunque no garantizada, por la incorporación de las tecnologías digitales. Paradójicamente, este avance permite ganar autonomía a partir de recrear el escenario de antaño donde la *performance* en vivo era central para la subsistencia del artista. Un ejemplo local de este fenómeno es el cantautor Gabo Ferro, quien explica su forma de trabajo como una toma de posición frente a las discográficas globales. Para Ferro, los discos que produce y distribuye de forma independiente, son una oportunidad para promocionar sus recitales:

Mi trabajo viaja de blog en blog y de copia a copia. ¡Y vendo muchísimos discos! Todos los hice yo con mi grupo de gente, los canto, los fabrico, los vendo y agoto la tirada. En verdad, vivo de mis recitales. El dinero de los discos genera un capital que vuelve a la música. Fabrico más discos y así... Me espeluzna la nueva relación que buscan entablar los grandes sellos, en la que los contratos embargan al artista para el uso de tu labor en medios masivos, la televisión y la radio, todo por el mismo precio (Eñe: 29/10/2010).

La posibilidad de subsistir más allá de un contrato de exclusividad es real, sin embargo la autonomía frente al mercado, como ya mencionamos, tiene un límite: los grupos que buscan un crecimiento masivo recurren a las compañías discográficas porque no existe otra entidad que asuma el riesgo de realizar una inversión con fines artísticos. Es el caso de Banda de Turistas, un grupo cuyos integrantes no superan los 20 años. Su corta edad y un auspicioso debut les hizo valer el mote de ser los autores del primer gran disco de “la generación que creció con internet”. La relación de estos jóvenes

con la red no se agota en una coincidencia cronológica, en gran parte su crecimiento se produjo gracias a una rápida difusión en el mundo virtual: aprovecharon las ventajas de las redes sociales para darse a conocer, editaron su primer EP en un sello virtual, obtuvieron gracias a sus contactos en la web la colaboración de un prestigioso productor californiano y promovieron la circulación de su música en internet (incluyendo en sus discos versiones de sus temas en formato mp3). Si bien su origen es un caso emblemático de la capacidad de autogestión que pueden ofrecer las nuevas tecnologías, su deseo de masividad indica un cambio de estrategia:

Nosotros no tenemos el planteo de no querer formar parte de la industria (...) ¿Por qué no? No queremos cerrarnos y hacer una música para exquisitos...ser más simples incluso te diría, menos pretenciosos y hacer algo que aparte es lo que nos gusta.

5. Las licencias.

Hemos visto cómo las experiencias adoptan diferentes actitudes ante la industria según sus deseos de autonomía. Sin embargo, existe un denominador común de todas estas iniciativas: la búsqueda de alternativas a la hora de licenciar sus obras utilizando una forma legal que ampare las oportunidades ofrecidas por las innovaciones tecnológicas. La adopción de licencias abiertas se torna necesaria para poder contrapesar el sistema copyright, no obstante lo cual no todos los grupos otorgan el mismo significado a esta práctica y sólo algunos de ellos buscan desplegar una estrategia crítica de la “propiedad intelectual”.

Casos como Red Panal o el experimento BurnStation se proponen generar un cambio en las formas de producir y hacer circular sus obras; sólo allí las licencias libres no son entendidas como meros instrumentos legales sino que señalan una militancia con la liberación de la cultura. En palabras de

Red Panal:

Por un lado hay cuestiones legales concretas, la decisión de derecho de autor planteada también sino no te permitiría ese tipo de colaboración del material. Y por otro lado había una cuestión de que nosotros queríamos darle una impronta al proyecto vinculada a lo que es cultura libre y formatos de colaboración intelectual creativa y abierta o como quieras llamarla.

Si consideramos los datos de la última década del Registro de la Propiedad Intelectual en nuestro país, podemos encontrar una clara merma en el número de obras inscriptas. En el año 2009 se registraron un tercio de las obras que se inscribieron en 1999. Si bien esto puede ser interpretado como un incremento genérico de la informalidad del mercado de la música, es necesario tener en cuenta la posibilidad de que gran cantidad de autores prefieran recurrir a nuevos modos de licenciamiento. No obstante esta posibilidad y lo alentador de algunos datos, es claro que las licencias abiertas aún tienen un largo camino que recorrer. En el imaginario de las bandas todavía se presentan como algo difuso y como una mera alternativa de fácil acceso, proyectos como Mamushka Dogs lo sintetizan diciendo:

La licencia es como algo fantasma, es como una vacuna, vos no sabés si estás vacunado o no, no lo registrás.

Es así que la adopción de licencias abiertas parecería agotarse en el plano de lo discursivo, en la adscripción a una tendencia o una moda.

6. Reflexiones finales.

Una de las primeras situaciones que vale la pena considerar en el vínculo entre la industria musical y las nuevas tecnologías, es que esta industria no está atravesando una crisis de ventas como resultado de las copias ilegales de las obras, sino que participa en el desarrollo y la comercialización de dispositivos y formatos muy vinculados a las nuevas tecnologías. Por otra parte, cabe señalar que los cambios tecnológicos no han impactado de manera irreversible en el gobierno de la industria musical, la cual sigue orientada y dominada por los grandes sellos discográficos. El modelo tradicional y los modelos alternativos conviven de diferentes maneras. Las experiencias analizadas permiten avanzar en la idea de que existen nuevos modos de producir música, de difundirla y de gestionar su apropiación que son habilitados por el avance de las tecnologías digitales e internet. Sin embargo, estas nuevas prácticas no están necesariamente asociadas con una toma de posición política respecto de las prácticas de producción y distribución tradicionales de la música. Incluso los proyectos de este tipo que incorporan modelos alternativos de licenciamiento tampoco pueden ser leídos automáticamente como proyectos de resistencia cultural.

Del análisis surge la existencia de diferentes proyectos que utilizan licencias libres con disímiles sentidos, objetivos e interpelaciones. Encontramos grupos que consideran que no tienen su lugar dentro de la industria musical tradicional y que no podrán acceder a las herramientas de producción, difusión y comercialización que brindan las empresas discográficas. En gran medida esta situación de marginalidad se basa en la diferencia entre las propuestas estéticas de estos grupos con la demanda del mercado, construida a su vez por dichas empresas transnacionales que no sólo “producen y editan” a los músicos sino que además los difunden a través de medios de comunicación de los que son propietarios o a los que tienen llegada a través del pago de cánones. Este tipo de emprendimientos critican las prácticas de la industria

tradicional que homogeneizan el gusto, pero no avanzan en cuestiones relativas a la apropiación de los bienes culturales y del producto del trabajo de los músicos en la que se basa el modelo tradicional. En estos casos las tecnologías son utilizadas para potenciar la difusión y obtener algún impacto publicitario. En relación a las licencias libres, el uso de las mismas para este tipo de emprendimientos implica la adscripción a una tendencia que va ganando terreno entre los usuarios intensivos de internet pero no así entre los actores de la industria musical.

Por otro lado, encontramos proyectos que poseen una mirada crítica sobre la industria musical tradicional que no se origina en la imposibilidad de participar de ella, sino que se fundamenta en ideas más potentes y complejas sobre el valor social de la cultura y la discusión acerca de su apropiación. Se trata de proyectos que entienden a la música como parte de la cultura y a la cultura como un bien socialmente construido (y que de ese mismo modo debe ser distribuido). Lo que discuten estos grupos en relación con la industria tradicional es, justamente, la apropiación por parte de ésta de una porción importante de un bien social (la cultura) a través de instrumentos legales como el copyright. Estos grupos oponen copyright a copyleft y utilizan las licencias libres como un instrumento legal a través del cual pueden gestionar sus derechos de autor de manera autónoma, evitando intermediarios y habilitando la libre circulación de sus obras que, en definitiva, son los valores que sostienen y defienden. Cabe destacar también que estos grupos suelen participar en colectivos abiertamente orientados a la lucha por la libre circulación de la cultura, muy vinculados a su vez con el movimiento de Software Libre, de modo que gran parte de su componente de resistencia no proviene del campo musical sino que ha sido construido en otros ámbitos de reflexión y participación colectivas. Resulta interesante articular estas ideas con los valores y prácticas de la cibercultura, es decir, con aquellas valoraciones y saberes que, gestados al calor de la masificación del paradigma digital reformulan los modos de pensar y

de hacer en diversos ámbitos de la cultura. Podemos observar en este segundo tipo de proyectos la incorporación de ideas y prácticas propias de la cibercultura en razón de su vinculación más directa con los movimientos de Software Libre y de Cultura Libre.

Nuestra exploración indica que el uso de licencias libres no define la potencialidad resistente de las experiencias que parecieran oponerse al modelo tradicional. Lo que define la intensidad de la resistencia es la trama de prácticas, ideas y valores vinculados al uso de las licencias abiertas y, como vimos, esa potencia crítica involucra siempre más de un escenario.

Bibliografía.

Ardévol, E. (2002). Cibercultura / Ciberculturas: La cultura de Internet o el análisis cultural de los usos sociales de Internet. Actas del IX Congreso de Antropología de la Federación de Asociaciones de Antropología del Estado Español. Barcelona.

Blondeau, O.(2004). Génesis y subversión del capitalismo informacional. En *Capitalismo Cognitivo. Propiedad intelectual y creación colectiva*. Madrid: Traficantes de Sueños.

Foucault, M. (1999). *Historia de la sexualidad*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Lévy, P. (2007). *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.

Sanchez, M. (29/10/10) Pequeña velada nocturna. Revista Eñe. Recuperado el 15/11/10 de http://www.revistaenie.clarin.com/ideas/Pequena-musica-nocturna_0_362364033.html

www.bandadeturistas.com.ar

www.burnstation.net

www.mamushkadogs.com.ar

www.redpanal.org

Zukerfeld, M. (2008). Capitalismo cognitivo, trabajo informacional y un poco de música. Revista Nómadas. Bogotá: Universidad Central.

Cine político. Una tradición de intervenciones socioculturales.

Mirta S. Mauro, Sheila Amado y Cristina Alonso.

Introducción.

La historia de las sociedades se ha ido plasmando en el cine desde los orígenes de esta expresión artística. Muchas de las primeras producciones cinematográficas intentaban reflejar las condiciones de vida de la clase obrera; no obstante lo cual es interesante señalar que si bien el cine era un arte considerado “popular” sus discursos obedecían a la clase dominante (Ibars Fernández y López Soriano, 1998). El cine fue atravesando distintas etapas según fue pasando la historia, y los acontecimientos políticos, sociales y culturales. El mayo francés, la guerra fría y la guerra de Vietnam influyeron en las producciones artísticas y en la aparición del artista militante, es así que Giunta (2001) ubica a mediados de la década del 60 la conversión del artista de vanguardia en artista intelectual comprometido, un artista que vincula su obra a la política. Desde la perspectiva específica del cine documental, es posible distinguir entre transformaciones narrativas, estéticas y productivo-tecnológicas (Direse, 2010). Este artículo se interesa especialmente en estas últimas a partir del impacto de internet y las tecnologías de la información y comunicación, la digitalización y el lenguaje audiovisual como configuración de una nueva dimensión de lo cultural: la cultura digital o cibercultura.

Retomando el carácter militante de los cineastas y los artistas de la década del 70, en 2004 surge en Argentina el Festival Latinoamericano de la Clase Obrera (conocido popularmente como FELCO), donde se exponen anualmente producciones documentales y cine de ficción. Esta experiencia emerge a partir de la iniciativa del grupo de cine y fotografía el Ojo Obrero, en medio “del calor del argentinazo”, y de las

luchas y rebeliones populares que recorrían América Latina. Cabe destacar que la aparición de grupos de cine y video es previa al 2000, y que son muy diversos los colectivos de cine y video al interior de (o muy vinculados con) organizaciones políticas de la izquierda argentina y los movimientos sociales.

Las proyecciones de películas, las exhibiciones artísticas, los debates y los recitales que realiza el FELCO en su reunión anual, se proponen contribuir a la colectivización de experiencias históricas, políticas y organizativas, confluyendo en cada evento cientos de artistas y cineastas de distintos países de Latinoamérica (pero también europeos) que exponen sus trabajos. Las autoras de este artículo asistimos al FELCO que se realizó en la República de Uruguay en diciembre de 2009, allí entrevistamos a miembros de los colectivos Cine Veraz, Regarde, Con Bronca, Silbando Bombas y Ojo Obrero, así como también a artistas nacionales y extranjeros.

A partir de esos relatos, el objetivo de este artículo es describir algunas características de estos colectivos e individuos, desde la concepción de la estética en sus producciones, la digitalización de la producción, el uso de las herramientas de internet y la conformación de redes con otros colectivos o individuos. De manera que indagamos sobre las modalidades de transmisión de sus producciones, los usos que hacen de internet sea para la distribución, la difusión o el vínculo con otros grupos y con el público, la utilización de blogs, de YouTube, las modalidades de interacción con el público en general. De esta manera, intentamos identificar el uso que hacen de las nuevas tecnologías y sus vínculos en las redes sociales, así como también buscamos interpretar los fines perseguidos con su producción audiovisual.

1. Reflexiones en torno al cine militante.

El cine militante se caracteriza por hacer explícitos sus objetivos de contrainformación, cambio social y toma de conciencia (De la Puente, 2007), y se presenta así con un claro fin político e instrumental, cuya razón de ser radica en la realización del *film acto*, que busca exponer una problemática política particular como disparador para un debate entre sus espectadores que los movilice hacia la acción. Este tipo particular de producción audiovisual se piensa más allá de los límites de la pantalla, y por tanto, su difusión es central a la hora de cumplir con su objetivo principal. La posibilidad de interacción y distribución de las redes favorece esa comunicación con el sujeto político que el cine militante busca interpelar. Pero no es posible olvidar que, como sostiene Bruck (2009), si bien estas tecnologías permiten la proliferación y difusión de numerosos realizadores independientes, el monopolio de la difusión masiva de la imagen audiovisual está en manos de grandes corporaciones capitalistas.

En el caso argentino es necesario considerar también el proceso de reconversión tecnológica que tiene lugar en la década del 90 durante el gobierno de Carlos Menem. En esos años se inicia una ola privatizadora del aparato estatal que afectará también al ámbito de la industria cinematográfica nacional. El cierre de salas, la disminución en la producción de filmes y la pauperización del empleo de miles de trabajadores de la industria audiovisual fueron el saldo de la aplicación de la receta neoliberal. Este fenómeno es simultáneo de la renovación tecnológica que favorece la convertibilidad de la moneda hacia 1991 (Bustos, 2006). En este contexto, las facilidades que otorgan las nuevas tecnologías para la elaboración audiovisual (tanto en producción como en costos) sumada a la creciente politización y organización de la sociedad frente a un modelo expulsivo, favorecen la emergencia de producciones independientes de realizadores tanto individuales como colectivos.

En el escenario del estallido social producto de la crisis

política y económica de 2001, encontramos una gran cantidad de grupos y productores independientes, algunos de ellos conformados durante las dos décadas anteriores y otros al calor de los acontecimientos. Entre estos grupos podemos mencionar Contraimagen, Grupo Alavío, Cine Insurgente, Boedo Films y Ojo Obrero. Muchos de estos realizadores, amparados en las nuevas tecnologías del video digital y proclamados como herederos de la tradición del cine militante de los '60 y '70,¹ fueron actores centrales en la documentación y difusión de los hechos ocurridos en aquel entonces. Cabe señalar aquí la decisiva presencia de redes o grupos de colectivos que utilizan el video como herramienta de transformación o denuncia política, entre los principales podemos mencionar: ADOC,² Argentina Arde y Kino nuestra lucha.

En los años posteriores al conflicto del 2001 encontramos numerosos colectivos y realizadores independientes que continúan con la tarea militante en la producción audiovisual política. Y si bien algunos de los grupos mencionados se han dispersado, la organización política prevalece en nuevos espacios colectivos de difusión y discusión.

2. El lugar de la estética en el cine político.

La estética del cine se asocia por lo general a diferentes formatos e ideas en el montaje, los colores, los planos, etcétera; pero, para los colectivos de documentalistas o de cine militante, la estética es un término particularmente proble-

.....
¹ Cabe recordar que Argentina es uno de los países pioneros de la región en la producción del cine militante, de esta época datan dos grupos históricos en la tradición del cine militante: Cine Liberación y Cine de la Base. El primero es considerado el primer grupo de cine militante argentino a partir de la creación del film *La hora de los hornos*, sus principales exponentes fueron Octavio Getino y Fernando Solanas; mientras que el segundo grupo, cuyo principal exponente fue Raymundo Glayzer, comienza su producción en la década del 70 con el film *Los traidores* (Lago 2010).

² Asociación de documentalistas argentinos.

mático. Para algunos, la estética es política, de manera que no pueden separarla del contenido ni tampoco de las formas de producción. El cine, para estos grupos, se constituye en una herramienta al servicio de las organizaciones sociales, pretende ser la voz de los trabajadores, de los grupos en conflicto, es una herramienta política y la estética se subordina a ella. Es frecuente que en el cine militante la estética pase a un segundo plano por la urgencia de la producción o por la inmediatez de la difusión del material filmado. Estas circunstancias suelen vincularse con acontecimientos particulares como la represión policial en una marcha o el desalojo violento de un comedor barrial. Lo estético no puede prevalecer por sobre lo político.

También es posible pensar que en estas producciones lo estético no se expresa como belleza visual, ni en la creatividad u originalidad de la producción, sino en la seriedad, en la ética, en el contenido, en la claridad conceptual y visual. Es así que una de las entrevistadas vincula expresamente el cuestionamiento sobre la subversión de la forma y la politización del arte que se produjo durante las décadas del 60 y 70, con las ideas de Bertolt Brecht, el dramaturgo y poeta alemán de la década del 30.

En este punto es interesante traer la voz de Rueda (2008) cuando señala que las redes de artistas contraculturales, los movimientos net-art y digital-art, están invocando apuestas políticas culturales que integran arte, ficción y tecnología. Se trata, dice la autora, de propuestas estéticas y políticas donde emergen nuevas metáforas, aproximaciones teóricas y prácticas en el campo de los estudios ciberculturales. Desde allí, el lugar de la *ética* para los grupos que producen cine social y político es un concepto asociado a “contar la verdad de lo que sucede” en los conflictos obreros desde el punto de vista del oprimido y de la clase trabajadora.

3. Cine Veraz y Grupo con Bronca.

Si bien en la actualidad son pocos los colectivos uruguayos que trabajan en el cine documental, entre ellos se encuentra Cine Veraz, del Partido de Maldonado, que intenta coordinar con los grupos que están trabajando en Montevideo para realizar una actividad en conjunto. El objetivo principal de sus producciones es incentivar la discusión de ideas, y que el documental encienda la mecha de la expresión en las personas comunes. Para este colectivo es una prioridad que las producciones se constituyan en una herramienta al servicio de las organizaciones sociales y sindicales, y en general de los sectores sociales en conflicto. Nace en 2007, en el intento de documentar los conflictos dentro del departamento de Maldonado que los medios comerciales no cubren o distorsionan. El espíritu de estos colectivos de cine no concluye con la difusión de las producciones documentales, sino que intenta trascenderlas generando la discusión de ideas, el cine foro o cine debate. Esto significa que hay acciones off-line tal como las llama Rueda (2008) a partir de múltiples relaciones cara a cara e intervenciones en la calle, en las plazas y el entorno urbano en general (Lago, 2008).

Los colectivos se perciben a sí mismos como una continuación de las resistencias de la década del 70. Discutiendo cómo producen, para qué producen, a quiénes llegan, y cómo ingresar en espacios no tradicionales para el cine documental. En el caso de Cine Veraz, la difusión asume la forma de la exhibición comunitaria, y es así que no es posible ver sus producciones en ninguna red social. Aún no han incursionado en la apropiación de internet como vehículo para trascender el ámbito de la comuna. Muy diferente es el caso de otro colectivo uruguayo, el Grupo Con Bronca (muy vinculado a su vez con el grupo Árbol), que tiene un origen más académico dado que sus integrantes provienen de la universidad estatal. Con Bronca surge en el año 2008 a partir de la necesidad de pensar el audiovisual como una herramienta de liberación y de contrainformación, contraponiéndose a los modos de los grandes medios de información. Los miembros de la agrupa-

ción reconocen su proyecto como social y político no partidario, así como también lo vinculan con la educación popular.

Su público era el estudiantado de la universidad pública, pero ante una política de apertura producida por el canal televisivo estatal de Montevideo, el colectivo comenzó a difundir su documental por este medio. También lo han subido a su propia página en formato libre, si bien no puede verse en línea aunque sí se puede bajar. Intentaron subirlo a sitios comerciales de películas pero no lo hicieron porque las licencias los obligaban a realizar acuerdos desfavorables. Sus producciones son Creative Commons y tienen como única restricción la reutilización, todos los recursos que utilizan son software libre y tienen licencias copyleft. Detectamos aquí una articulación con diferentes movimientos de cultura libre cuyo propósito es posibilitar un modelo legal ayudado por herramientas informáticas para facilitar la distribución y el uso de contenidos para el dominio público (Rueda, 2008).

4. Regarde de Vue.

Una postura similar presenta el colectivo Regarde de Vue, una de las primeras agrupaciones de video militante en Francia, con una accionar de doce años de historia. Este colectivo sube todas las producciones a la página web del grupo, que pueden bajarse libremente con licencia copyleft. En algún momento incursionaron en la televisión comunitaria, pero en la actualidad, al igual de lo que sucede en España, todas las producciones filmicas se suben a la web. Actualmente están creando otra página web, homologando a YouTube, con contenido exclusivo de cine político e independiente. Proyectan crear una red de colectivos de audiovisual a través de su página web y abrir un canal en la televisión digital para llegar a los hogares con sus producciones.

Regarde la Vue pertenece a una red de grupos alternativos en París, con quienes abrieron un local donde todos los días a la misma hora, transmiten por internet un “diario de la televisión alternativa”. Cuentan además con una biblioteca

interna y también un archivo. Trascienden el espacio virtual a través de invitaciones a festivales alternativos, como el caso del FELCO. Al igual que otros de los colectivos, toda su producción es Creative Commons.

5. Brasil.

Las producciones del videoactivismo de Brasil tienen ciertas particularidades. Es así que una de las participantes y miembro del FELCO, subraya que en su país la época más importante fue la del Cinema Novo, el movimiento de cine brasileiro que prevaleció entre las décadas del 50 y 60. Glauber Rocha, una de las personalidades destacadas del grupo, buscó un lenguaje cinematográfico capaz de reflejar los problemas sociales del país y, a partir de allí, se generó un proyecto colectivo. No obstante estos antecedentes, según la entrevistada, no existen en Brasil como en Argentina colectivos militantes de cultura y cine, sino que prevalece una tradición más autoral. Los movimientos de cine político brasileiros son minoritarios, no se encuentran muy politizados; allí el movimiento teatral es más fuerte que el del cine, y actúan junto al Movimiento dos Trabalhadores Sem Terra (MST). Hasta 2009 los representantes de Brasil, no cuentan con un sitio en internet, aunque sin embargo proyectan desarrollar una página para subir las películas y que las producciones no queden “guardadas en el armario”.

6. Silbando Bombas.

El colectivo argentino Silbando Bombas utiliza la expresión documental como un instrumento emancipatorio de los sectores oprimidos en general y la clase obrera en particular. Su objetivo es cubrir los conflictos de la clase trabajadora, tal como lo hicieron con el conflicto de los subterráneos de Buenos Aires, documental que presentaron en el festival. El film les sirve como herramienta para la transformación social y política, y contribuye a reforzar la conciencia de clase. Su

producción está al servicio de las necesidades de los trabajadores tal como ocurrió, por ejemplo, cuando viajaron a Neuquén para hacer un trabajo sobre Zanon, mostrando cómo funcionaba la fábrica y contribuyendo a la expropiación. Los miembros del grupo se autodefinen como un colectivo de cine militante con perspectiva de clase, es decir, como un grupo situado y que toma partido por los trabajadores cada vez que ellos se enfrentan con la patronal.

Casi toda la producción de este grupo se encuentra en YouTube, si bien señalan que es un medio de difusión con limitaciones, perciben también que se trata de otra forma para difundir la producción. Estos sitios de alojamiento y distribución de imágenes son también espacios de interacción social y de comunicación directa entre la gente, creando un nuevo medio de comunicación de multitudes. De esta manera, YouTube se presenta como un espacio de apropiación de significados culturales relacionados con prácticas sociales tales como la resistencia política (Ardévol & San Cornelio, 2007).

Internet les permite una comunicación fluida con otras organizaciones en forma inmediata. Pero ellos detectan la presencia de una limitación vinculada con el hecho de que para hacer uso de este medio se requiere de una computadora con acceso a internet y de conocimientos tecnológicos específicos. Otra de las limitaciones fundamentales para la filosofía del colectivo es la imposibilidad de generar la discusión luego de ver el documental. Según ellos, el medio más favorable es aquél que les permite después de proyectar la película generar el debate político, limitación que posee YouTube o cualquier otro sitio que sólo permite comentarios (o a veces *chicanas*). A pesar de las limitaciones, cada material que graban es subido a internet, señalan, por ser el canal de acceso más rápido y fácil para la difusión del material. Internet constituye el principal vehículo para difundir las actividades del grupo, las cuales son tomadas por otros grupos afines quienes se encargan también de difundirlos en sus páginas o blogs. Ese es el uso positivo de internet, es decir el uso militante, las declaraciones, posiciones e incluso eventos

que son inmediatamente difundidos.

Las limitaciones que observa este colectivo, al igual que en el caso uruguayo, es que la discusión política no puede llevarse a cabo a través de internet. La forma de discutir, de hacer experiencias comunes “es desde adentro del conflicto, el día de las marchas, de las movilizaciones y no sentados frente a una computadora”. Para ellos, internet resulta un vehículo de comunicación y difusión pero es limitado para el intercambio político, retomando a Rueda: “Las tecnologías por sí solas no producen transformaciones políticas sino que son las estructuras, las redes y las prácticas sociales en las que estas se insertan las que otorgan un significado y configuran tendencias de uso e innovación social de dominación o de co-operación (Rueda, 2008). En este colectivo es posible detectar una posición crítica respecto de la “propiedad intelectual” compartida con los demás participantes del FELCO. Es así que reiteradamente se señala que la “propiedad intelectual” debiera ser pública en tanto se trata de obras colectivas con autores múltiples.

7. El Ojo Obrero.

Otro de los colectivos entrevistados de origen argentino y gestores del FELCO, es el Ojo Obrero, quienes se definen como documentalistas militantes y consideran que el video-activismo los engloba en un mundo documental donde incluyen también la ficción. Para este grupo las situaciones políticas en las que surge el cine militante en la década del 70 y el 2001 son similares, pues se asocian a una crisis importante del capitalismo y a un reguero de rebeliones populares. Según ellos, el cine la década del 70 tuvo su impronta en el mayo francés, mientras que el del 2001 en el Argentinazo, las rebeliones en Bolivia y Ecuador, así como también los levantamientos en Venezuela. El cine militante, para este colectivo, está marcado fundamentalmente por la lucha popular, es una expresión genuina de la realidad política y de la lucha

de clases, y no algo que surge artificialmente. Estas ideas influyeron sensiblemente en los motivos del lanzamiento del FELCO, espacio para exhibir y discutir películas de origen esencialmente latinoamericano, debatir el problema de los artistas y de la situación política en general.

Para el Ojo Obrero el futuro del cine militante está ligado a la lucha de la clase trabajadora y de ahí la importancia de vincularse con organizaciones de trabajadores, lo cual implica también un mayor involucramiento por parte de los realizadores. No realizan sus producciones fílmicas exclusivamente para el público militante, sino que intentan trascender este espacio.

Para este grupo los documentalistas deben estar involucrados con la lucha que intentan difundir a través del producto filmado. Esto es lo que, según ellos, los diferencia de otras producciones, como las que suelen presentarse en la televisión comercial argentina, donde se muestra un problema de carácter social, como por ejemplo el uso del paco, y se prioriza la espectacularización por sobre el compromiso. Los miembros del colectivo intentan arribar a una conclusión política de la experiencia narrada, así como también movilizar las conciencias hacia la lucha.

Todas las películas realizadas por el Ojo Obrero, que superan la veintena, se pueden ver por internet e incluso pueden ser descargadas registrándose como usuario. Fue una decisión del colectivo que las producciones se pudieran ver libremente sin entrar en el circuito comercial. No poseen información certera acerca de las cantidades de descargas de las documentales, pues según el sistema que se utilice para relevar la medición esta presenta variaciones. En cuanto al origen de los usuarios la mayoría es nacional, y el resto es de Brasil, Venezuela, Colombia y España.

Con relación a YouTube, no han subido sus documentales por la limitación que presenta este sistema en cuanto al tiempo de duración del film, que no puede superar los diez mi-

nutos. Las producciones de este colectivo se suben a Vimeo, que si bien no es tan conocida como YouTube, MySpace o Multiply, es similar a ellas pero presenta la ventaja adicional de la alta definición.

Utilizan las nuevas herramientas de la tecnología digital para la realización de las producciones, lo cual abarata los costos con relación al celuloide. Lograron un subsidio del INCAA³ para la realización de un documental en video digital, subsidio que obra como adelanto para los derechos de televisión en el canal estatal. El logro de este financiamiento oficial fue producto de una lucha para indicarle a esta entidad que los documentales se filman en video digital, precisamente por los menores costos. La próxima lucha, señalan, es conseguir conjuntamente con DOCA⁴ una sala de cine para la difusión de este tipo de producciones.

8. Reflexiones finales.

El modo en que los hombres se relacionan con el medio para satisfacer sus necesidades vitales ineludiblemente tiene relación con el modo en que producen su vida cultural y artística. En tal sentido puede afirmarse que las transformaciones tecnológicas conllevan, a lo largo de toda la historia, cambios en la forma en que los artistas realizan sus obras. Siguiendo la línea de problematización alrededor de la noción “reproductibilidad técnica” propuesta por Walter Benjamin, podemos identificar la digitalización de la producción audiovisual como un punto de quiebre en la distribución y elaboración documental y artística. Equipos más livianos y pequeños, la posibilidad de acceder a una isla de edición mediante programas de computadora y el abaratamiento de los costos favorecieron en los últimos años a la producción independiente. Por otro lado, la masividad se presenta como una variable fundamental a la hora de analizar los cambios que se

.....

3 Instituto Nacional de Cine y Arte Audiovisuales.

4 Asociación de Documentalistas Argentinos.

producen en la distribución del material producido:

La popularización de las tecnologías digitales de la imagen junto con el desarrollo de programas informáticos y sitios web para compartir imágenes y videos en Internet está transformando el escenario de los medios de comunicación e introduciendo nuevas prácticas de producción, distribución y consumo de productos culturales (Ardévol & San Cornelio, 2007).

Las características de internet y los cambios tecnológicos que se producen en los equipos para la producción audiovisual, favorecen el accionar de los documentalistas y la concreción de sus objetivos. La popularización de las tecnologías digitales, el desarrollo de la informática y de la web beneficiaron el accionar de los colectivos de cine político. Como dice Jerez (2006), parece oportuno tener una mínima perspectiva panorámica que permita mapear los espacios y dinámicas en los que se dirime lo dominante y lo alternativo en comunicación. Desde lo alternativo se reclama e incluso se efectúan denuncias de los sectores sociales oprimidos; se trata de colectivos comprometidos cuyas prácticas culturales buscan alejarse de la mercantilización.

Es pertinente reponer aquí la voz del documentalista ruso Dziga Vertov, director del cine vanguardista soviético, autor de obras experimentales como *El hombre con la cámara* (1929), que rechazó todos los elementos del cine convencional de su época, siendo su objetivo captar la *verdad* cinematográfica, abogando por un principio activo de construcción social. Nos rebelamos, decía, contra la conclusión del director encantador, con el público sumiso al encantamiento... La conciencia, puede formar, por sí misma, un ser humano que tenga opiniones firmes, convicciones sólidas. Necesitamos seres humanos conscientes, no una masa inconsciente dispuesta a ceder a la primera sugestión que se le presente. La producción documental de este director se contrapone al lenguaje hegemónico de la época, dejando su rol informativo, encontrando por primera vez un claro perfil político (Direse,

2010). Percibimos que pasaron las décadas y hasta cambió el siglo, pero esa concepción vanguardista de Vertov se perpetúa en los colectivos de cine militante.

El cine documental posee una lógica propia que no pasa por el entretenimiento sino por la reflexión y el análisis, por el debate de ideas, en tanto es una herramienta de crítica y transformación. El cine es entonces una herramienta política de documentación contrahegemónica donde la estética no es la prioridad sino que se subordina al hecho político que es necesario mostrar ante la urgencia del acontecimiento. Pero además, el cine militante tiene una ética que radica en *contar la verdad* de lo que sucede en los diferentes conflictos.

Para los colectivos relevados, cualquier espacio de difusión por fuera del circuito comercial es propicio para la reproducción de sus documentales. Si bien la mayoría de los colectivos utilizan internet para su difusión, apropiándose de la posibilidad de subir las producciones e incluso descargarlas gratuitamente, continúan resaltando la importancia de la proyección del documental en un espacio físico donde exista una relación cara a cara con el espectador facilitando el debate político, limitación presentada por el espacio virtual, más allá de todas sus potencialidades.

Bibliografía.

Ardévol, E. y San Cornelio, G. (2007). Si quieres vernos en acción: YouTube.com. Prácticas mediáticas y autoproducción en Internet. *Revista Chilena de Antropología Visual*, N° 10, Santiago de Chile.

Benjamin, W. (1994). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. En *Discursos interrumpidos*. Barcelona: Planeta-Agostini.

Bruck, V. (2009). Documental social y nuevas tecnologías. *Revista documental para re-pensar el cine hoy*, 2: 10-14.

Bustos, G. (2006). *Audiovisuales de combate. Acerca del videoactivismo contemporáneo*. Buenos Aires: La Crujía.

De la Puente, M. (2007). Estética y política en el cine militante argentino actual. Recuperado de <http://lafuga.cl/cine-militante-i/13> (acceso el 23 de junio de 2010).

Direse, A. (2008). *Cine Documental: historia estética y política*. La tela de araña. N° 6, noviembre. Buenos Aires: Universidad Tecnológica Nacional.

Giunta, A. (2001). *Vanguardia, internacionalismo y política. Arte argentino en los años sesenta*. Buenos Aires: Paidós.

Ibars Fernández, R.; López Soriano, I. (2006). *La historia y el cine*. Clio, N° 32, 2006. D.L: M-39276-1998. <http://clio.rediris.es>

Jerez, A. (2006). Las esferas públicas y la comunicación alternativa. Apuntes para un debate urgente. *Revista Iberoamericana*, VI, 24, 147,160.

Lago Martínez, S. (2008). Internet y cultura digital: la intervención política y militante. *Revista Nómadas*, N° 28, abril, IESCO, Bogotá.

Lago Martinez, S. (2010). Política y cultura en la lucha por los derechos humanos, sociales y políticos en Argentina. *Actas del VI Congreso de CEISAL*, Toulouse, 30 de junio al 3 de junio.

Montes del Castillo Murcia, A. (2001). Films etnográficos. La construcción audiovisual de las otras culturas. *Comunicar* (16), 79-87.

Rueda Ortiz, R. (2008). Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red. *Revista Nómadas*, N° 28, abril, IESCO, Bogotá.



Política de los afectos. La cultura crítica entre licencias, ferias y libros independientes.

Natalia Ortiz Maldonado y Marilina Winik.

Pensar y escribir *sobre* una tecnología implica intervenir en ella. Por más pequeño que sea el relato y su circulación, siempre se tratará de un discurso que formará parte de la trama constitutiva de esas prácticas, de sus posibles sentidos, usos e impugnaciones. En las ciencias sociales se ha llamado materialidad a esta particular dinámica de los relatos que “hacen mundo”, si bien no siempre se asume sus principal consecuencia: el vínculo entre el mundo académico y las demás áreas del quehacer humano. En estas páginas se reflexiona sobre una tecnología (siempre es “una” y nunca “la”) que ha inquietado a diversos sectores sociales y que aún hoy interpela a académicos, activistas y artistas (si bien aunque también es utilizada sin generar ninguna inquietud): el copyleft. El análisis abordará diversas zonas de la experiencia colectiva involucradas en esta tecnología: desde el esbozo de las circunstancias de su aparición en estrecha relación con el software en Estados Unidos, hasta la manera en que se vinculó con la práctica de editores y escritores argentinos en la Feria del Libro Independiente. También se repondrán escenarios teóricos y aparentes paradojas a propósito de la práctica de las Creative Commons en estrecha vinculación con las estrategias neoliberales de producir conocimiento y tabicar las potencias resistenciales.

1. Una pequeña historia del copyleft.

Realizar una breve genealogía del copyleft también es bosquejar cierta conflictividad constitutiva de la cibercultura, de manera que el copyleft puede ser un catalizador analítico que visibilice la inevitable politicidad de las “nuevas” tecnologías de la información y la comunicación. Una genealogía del copyleft orienta la reflexión, en primer lugar, hacia el trabajo de los investigadores que durante la década del 70 desarrollaron la tecnología del software en el Instituto Tecnológico de Massachusetts. Uno de los factores fundamentales para la continuidad de sus abordajes y experimentos fue la elaboración de una dinámica colaborativa que les permitía compartir la información al interior del equipo pero también establecer una comunicación fluida con grupos e investigadores de otras universidades. Es allí donde aparece la “libertad de código” como una posibilidad de acceder al código, compartirlo y modificarlo. Una década más tarde, esta libertad se ubicó en el centro de las disputas de los primeros monopolios de tecnologías blandas que se constituyeron, precisamente, a partir de la apropiación de los códigos informáticos.

Intentando preservar el espíritu colaborativo que posibilitó las investigaciones, un programador del Instituto, Richard Stallman, desarrolló un modelo en las antípodas del software privativo al que llamó “software libre” a través del proyecto y del manifiesto GNU. Sus documentos declaraban “las cuatro libertades” del software: el uso, el aprendizaje, la creación de obra derivada a partir de ellos y su posterior distribución. Ya en aquel entonces proponer un sistema de software alrededor de la autoría colaborativa y la distribución, significaba problematizar las tecnologías, negarles toda neutralidad y pensarlas junto a las relaciones sociales que ellas favorecían u obstaculizaban. El proyecto GNU formuló una nueva manera de utilizar y distribuir los programas a la que Stallman llamó licencias copyleft.

El software construido en colaboración no podía estar librado al dominio público ya que las empresas solían apro-

piarse de los programas realizados sin copyright, de manera que el copyleft surgió como una estrategia para licenciar programas en sintonía con el tipo de distribución que se buscaba de ellos. En palabras de Stallman:

La idea fundamental del copyleft es que se autoriza la ejecución del programa, su copia, modificación y distribución de versiones modificadas, siempre que no se añada ninguna clase de restricción a posteriori. De este modo, las libertades cruciales que definen el software libre quedan garantizadas para cualquiera que posea una copia; estas libertades se convierten en derechos inalienables (Stallman, 2004:22).

El copyleft remite entonces a un tipo de licencias que fueron creadas para el software libre y que permiten la redistribución del software sólo si se garantiza a quien lo recibe libertades iguales a las que otorgó el productor o la comunidad que creó el programa.

Pero no basta con señalar el “origen” de una tecnología para comprender de qué manera se articula con las tramas del presente, siempre es necesario cartografiar sus dobleces, escuchar las voces y situaciones que se acoplaron a ella. No podremos realizar aquí una cartografía minuciosa, pero aún así creemos que es necesario plantear ciertas experiencias colectivas vinculadas al copyleft, especialmente, el movimiento Software Libre y sus ramificaciones en las redes de los libros, autores y editoriales autónomas de nuestro país.

En las sociedades contemporáneas, donde todos los intersticios de la vida se encuentran atravesados por las tecnologías de la información, ya no puede hablarse del “gran impacto” de las tecnologías *sobre* la subjetividad, sino que es necesario considerar que tecnologías y subjetividades se enlazaron hasta el punto en que ya no es posible discernirlas. A partir de allí las experiencias del Software Libre son especialmente valiosas, especialmente si se considera que ellas no versan tanto sobre “nuevas tecnologías” sino sobre ciertas prácticas subjetivas. No se trata entonces de examinar esta

o aquella tecnología como herramientas exteriores a la subjetividad (y cuantificar sus “impactos”), sino de comprender los *usos* donde cristalizan subjetividades: maneras de sentir, actuar y pensar.

El Software Libre que se pensó en estrecha relación con las prácticas autónomas de los programadores y las licencias copyleft, se expandió por el mundo al mismo tiempo en que se informatizaba la experiencia social en la web e internet. Es así que las licencias se diseminaron por el tejido social mucho más allá de los escenarios para los que fueron diseñadas. Escritores, editores, científicos, músicos, videoactivistas, fotógrafos, etcétera, comenzaron a utilizarlas desde lugares e intereses diversos.

El movimiento Software Libre recoge y complejiza una tradición portadora de un planteo libertario según el cual la libertad se vincula más con las prácticas de transformación “aquí y ahora” que con la inexistencia “futura” de asimetrías en las relaciones de poder, o dicho de otro manera, se trata más de la producción de espacios de libertad concretos que de libertades normativas. A partir de este planteo es que se priorizan las intervenciones vinculadas al acceso a los bienes culturales en general, así como también las intervenciones por fuera de las instituciones tradicionales en la educación, la salud y la alimentación, la producción de redes basadas en la solidaridad (y no en la maximización de beneficios económicos), el cuidado del medio ambiente, etcétera.

De esta manera, no sólo las licencias copyleft se dispersaron hacia prácticas diferentes de aquellas para las que fueron pensadas, sino que el movimiento Software Libre se funde y disemina en reivindicaciones y objetivos que no se limitan al mundo de códigos y programadores, aunque tampoco se desentienden de ellos. En este punto podría pensarse que la tradición de la que forma parte el Software Libre se aleja de “los fines” para concentrarse en “los medios” y a partir de esta visibilización del “cómo” de las relaciones sociales, abre un campo heterogéneo para la intervención a la vez que re-define la política.

2. De tecnologías de la diferencia y estrategias de resistencia.

Las tecnologías copyleft se inscriben en una profunda transformación epistémica y política, es decir, en lo que nuestra cultura sabe pero también en lo que nuestra cultura puede. Es así que para pensar al copyleft, sus potencias y sus encrucijadas es necesaria una mirada que escape al esquematismo binario, una mirada sensible al poder pero también a aquello que le resiste y puede transformarlo. Una mirada que escape del cinismo estético o político, pero también de los universos conceptuales demasiado prestos a descubrir “funcionalidades” o prescribir “lo que se debe hacer”. En este sentido parece acertada la manera en que Michel Foucault problematizó los desplazamientos del saber-poder alrededor de la noción de biopolítica, es decir, en la clave de una red infinita de poderes y resistencias que configuran el *bíos*, la vida. No hay política que no sea una política de la vida, porque lo que se regula, aquello que las tecnologías buscan regular y expandir, es la vida en cualquiera de sus dimensiones (estéticas, económicas, sexuales, demográficas...). Y es así que las tecnologías neoliberales gobiernan la vida intensificando sus diferencias, procurando regular intercambios globales (flujos de información, de dinero, de personas, etc.) según el modelo empresario. Es un gobierno que procura “alcanzar una sociedad ajustada no a la mercancía y su uniformidad, sino a la multiplicidad y la diferenciación de empresas” (Foucault, 200:187).

Se trata más del estímulo de la competencia y la creatividad que de la uniformidad y la imposición; más de producir subjetividades autorreguladas que de sistemas panópticos o de castigos permanentes; más de bloquear las prácticas portadoras de *otro modo de vida* que de impedir la crítica o la denuncia. Desde esta perspectiva, el neoliberalismo es una red de producción-consumo donde se comprometen los afectos, la creatividad y los cuerpos. Por este motivo a las resistencias no les basta con esgrimir la creatividad, la diferencia o las

redes ya que estas *no son un obstáculo sino una condición para la existencia del capitalismo*.

En este escenario el pensamiento necesita evitar las múltiples capturas que intentan someterlo al régimen de verdad contemporáneo. Y creemos que el pensamiento debe evitar especialmente las capturas del cinismo, la indolencia y la frigidez, pero también aquellas que le impiden desplegar su potencia: la retórica de la denuncia, la resignación, la tristeza. Desde la mirada que adoptamos una de las tareas del pensamiento consiste en realizar conexiones novedosas a las instituidas para crear un registro que no invisibilice las líneas de fuga sino que las considere especialmente.

No hay estrategias de poder sin experiencias que resistan a ellas y el pensamiento crítico puede intervenir en esta tensión de una manera particular. Si las tecnologías de poder existen, si permanentemente redefinen sus estrategias, es precisamente porque lo viviente tiene una capacidad ontológica de fuga, de resistencia hacia aquello que pretende aprehenderlo, regularlo, producirlo de cierta manera. Foucault señala que poderes y resistencias son fuerzas en tensión unas con otras, estrategias enfrentadas y coexistentes. Los poderes reengloban resistencias, pero las resistencias nunca son reenglobadas del todo.

3. De ferias, libros y licencias.

El copyleft es una tecnología, una disposición de lo existente que hace lo real de cierta manera, que ha dinamizado prácticas culturales de resistencia a partir de los *modos de vida* dentro de los cuales se desarrolló (y que contribuyó a desarrollar). Ninguna tecnología es revolucionaria o conservadora *per se* y en este caso es necesario tener en cuenta la articulación entre una tradición de pensamiento autónomo y las nuevas posibilidades sociotécnicas, es decir, tener en cuenta el anclaje en un movimiento que cuestiona las prác-

ticas que nuestras sociedades llaman “propiedad intelectual”. En este sentido, La Feria del Libro Independiente es uno de los territorios argentinos donde el movimiento Software Libre y las licencias copyleft se conjugaron con las disímiles experiencias “post-2001”.

La Feria es un acontecimiento político-cultural (más que un colectivo o un movimiento) donde las prácticas copyleft de desarrollaron y a la vez, donde estas últimas contribuyeron a la expansión y fortalecimiento de la Feria. Este territorio implica movimientos de desterritorialización y es por este motivo que para comprenderlo deben considerarse sus articulaciones y derivas hacia nodos político-culturales muy diferentes entre sí: Fábrica de Fallas, Centro Cultural Pachamama, Maldita Ginebra, etc. A pesar de que la Feria lleva ya más de cinco años de itinerancia por la ciudad de Buenos Aires y el resto del país, es imposible establecer analíticamente un único “perfil” de quienes forman parte de ella. Allí convergen singularidades con historiografías y prácticas muy diversas. Editores relativamente experimentados, editores sin experiencia, autores reconocidos y autores absolutamente desconocidos, pero también mediactivistas, postfeministas, universitarios, ecologistas radicales, artesanos, diseñadores de ropa, músicos, etc. No es posible tampoco trazar una clara línea entre quienes son “público” y quienes asisten a ella como “puesteros”, unos y otros pueden cambiar de feria a feria e inclusive, a lo largo del día.

La Feria se realiza generalmente en espacios conflictivos como fábricas recuperadas o inmuebles ocupados por asambleas, pero también en facultades, centros sociales y plazas. Allí se amalgaman sin homogeneizarse los mundos de internet y los mundos “reales”, porque si bien mucho de lo que allí ocurre es posible gracias a la red donde se difunden actividades, intercambian textos y experiencias, también es posible gracias a la presencia de los cuerpos en esos espacios más o menos conflictivos. En momentos donde lo incorpóreo pareciera estar atravesando una suerte de epifanía, la feria implica corporeidades que se tocan en pasillos siempre muy estre-

chos, se amontonan frente a los puestos, comparten comidas y bebidas, se ubican en lugares a todas luces impensados para la ubicación, etc. La feria es un tumulto permanente en las antípodas del deseo neoliberal de una espacialidad fluida y transparente.

Las prácticas del copyleft encontraron en la Feria un terreno fértil, mientras que los “participantes” de la Feria vieron en las licencias una herramienta sencilla y acorde con sus deseos y necesidades. Su forma de acción “sin editorial” remite a la circulación de saberes por fuera de los criterios tradicionales del mercado cultural, son una alternativa afirmativa de trabajo colectivo y permiten un tipo de distribución heterogénea: canje, mano en mano, comercio justo, etc. A medida que el copyleft se incorporó a la Feria, fue transformando y radicalizando los modos de hacer de diferentes maneras. En primer lugar, agregó un principio ético a la tradicional gratuidad del ingreso y libertad de puestos (cualquier emprendimiento cultural puede tener uno), y a ellos se sumó la prioridad de la difusión y el intercambio de los materiales autoproducidos.

Si bien no puede determinarse el momento exacto en que el copyleft se consolidó como una práctica vertebral de la Feria, sí es posible indicar que a partir de las primeras charlas informativas y discusiones se desencadenó un efecto “bola de nieve” donde se expresó la necesidad de reflexionar sobre las prácticas editoriales y su eventual crítica a la “propiedad intelectual”. Estos cuestionamientos progresivamente cristalizaron en textos individuales, colectivos y anónimos. Muchos de los libros que circulan a partir de entonces en la Feria no sólo incorporan las licencias (limitándose a indicarlas) sino que en las primeras páginas de los textos puede percibirse la presencia de un género narrativo específico y novedoso. En el lugar que tradicionalmente se destina a la licencia copyright los escritores y editores suelen expresar sus deseos en relación a la autoría y distribución de la obra. Es así que los libros de Milena Caserola, una editorial surgida en la Feria durante 2006, se licencian diciendo:

Todos los izquierdos están reservados, si no remítanse a la lista de libros censurados en las distintas dictaduras y democracias. Por lo que privar a alguien de ‘quemar’ un libro a la luz de una fotocopidora, es promover la ‘desaparición’ de lectores.

Cuando el copyleft se consolidó como una práctica de la Feria, se gestaron nuevos proyectos editoriales explícitamente comprometidos con la idea “la cultura se protege compartiéndola”, entre ellos, la cooperativas de autores y las publicaciones en coedición entre dos y hasta seis editoriales. Significativamente, estas experiencias de trabajo compartido no parecen surgir a partir del deseo de abaratar costos y maximizar beneficios económicos, sino del deseo de experimentar en el proceso-libro; y de hecho, esta modalidad suele insuflar más tiempo y recursos que la producción llevada adelante por una sola persona o una sola editorial. Si en la Feria pueden verse los contornos de modos de hacer diferentes, es precisamente porque allí se perciben experiencias más preocupadas por “hacer de otro modo” que por “estar en contra”, sin que esto suponga ningún tipo de rechazo de la política: transformar las maneras de hacer es intervenir sobre las maneras en que los dispositivos de poder nos han enseñado a pensar, sentir y actuar. “Hacer de otro modo” lleva consigo una compleja tarea de deconstrucción y reconstrucción (política) permanente.

Junto a diversos medios de comunicación alternativos y artistas de diferentes disciplinas, la Feria tiene un papel muy activo en la difusión del copyleft a través de charlas, del apoyo a las actividades vinculadas que se realizan en otros territorios y de una fuerte presencia en sitios de internet. El crecimiento en red de la Feria llevó también al copyleft hacia otros espacios y geografías, esa dispersión actuó como una fuerza desterritorializadora que, en la medida en que diseminaba la tradición autonomista, planteaba situaciones y problemas nuevos que reconfiguraban los contornos de la Feria.

En definitiva, el copyleft es más una tecnología que

contribuye con la creación de modos de vida resistenciales que una tecnología de difusión de conocimientos, y así se articuló con movimientos y acontecimientos de resistencias transversales, inmediatas y autogestivas. En el caso de la Feria del Libro Independiente, la *transversalidad* radica tanto en la multiplicidad de prácticas como en las alianzas con otras agrupaciones nacionales y sudamericanas (la Feria itineraria por diferentes espacios de la ciudad pero también por diferentes ciudades). Diferentes actores, tareas y espacialidades convergen en este acontecimiento que impugna las políticas de la “propiedad intelectual”. Por otro lado, la *inmediatez* gira alrededor de la impugnación a los criterios editoriales y circuitos de comercialización del mercado editorial. Se trata de impugnar los efectos concretos de las relaciones de poder más que de esgrimir contra ellas una programática a mediano o largo plazo. Finalmente, se trata de un proyecto fuertemente *autogestivo* no sólo porque no se supedita a ningún proyecto político institucionalizado sino porque la política se actúa permanentemente como un “aquí y ahora”.

En la Feria se produce un “común” que no se agota en ella pero se torna difuso más allá de los días y lugares de cada encuentro particular. Se trata de una experiencia colectiva de la que no dan cuenta las nociones de colectivo o agrupación en tanto ellas sugieren identidades estables, vínculos interpersonales de los que se puede dar cuenta utilizando ciertas categorías tradicionales de la teoría social. El “común” de la feria remite en cambio a vínculos muy variados, así como también involucra un “cómo” y un “para qué” de intensidades muy diversas pero que podría evocarse señalando el horizonte autonomista y la extensa tradición anarquista latinoamericana.

4. Las astucias de la razón: las Creative Commons.

Ninguna tecnología es resistente *per se*, y en el caso del copyleft (como cualquier estrategia de resistencia) puede ser rápidamente reapropiada y puesta a funcionar en las redes capitalistas donde la velocidad y el intercambio de la información han devenido más importantes que la producción tradicional del mercancías. En este sentido cabe detenerse en el caso de las Creative Commons, una organización sin fines de lucro que nació en el 2001 en Estados Unidos de la mano de un profesor de derecho de la universidad de Stanford, Lawrence Lessig. Se trata de un modelo legal que se implementa a través de un sitio web ofreciendo una serie de aplicaciones informáticas que facilitan la distribución de bienes culturales.

A primera vista, las Creative parecerían un avance sobre el copyright pues mediante una operación muy simple permiten comprender y seleccionar una serie de licencias con diferentes configuraciones: el derecho del autor para otorgar la libertad en la cita de su obra, reproducirla, crear obras derivadas, ofrecerla públicamente y no permitir el uso comercial. Pero las Creative Commons neutralizan la potencia resistente del copyleft de diversas maneras. En primer lugar, en el caso de las licencias copyleft la autorización para que siempre se puedan crear obras derivadas ocupa un lugar central pero, en el caso de las Creative si bien existe esta posibilidad, no se la establece de manera exclusiva (y de hecho no suele efectivizarse). En el sitio web del sello discográfico digital Mamushkadogs, por ejemplo, se permite descargar la música con una licencia Creative Commons que establece que el usuario puede distribuir y reproducir las obras con libertad pero impide que se altere el material. La posibilidad de crear obras derivadas es una práctica central para las tecnologías del Software Libre y para todo el movimiento que se articula a partir de la crítica a la “propiedad intelectual” de los bienes culturales.

Si no es posible crear obra derivada sólo queda en pie la posibilidad de distribuir el material, aunque nominalmente sería posible también “usarlo” y estudiarlo. En la práctica las Creative trabajan exclusivamente en la distribución de contenidos y dejan de lado la discusión sobre el significado de la producción cultural y la autoría (individual-colectiva-anónima), aspectos centrales para el uso crítico de estas tecnologías. Se produce entonces una falaz homologación entre las Creative y el copyleft que evita considerar la politicidad de una práctica pensada alrededor de la intervención sobre los criterios tradicionales de la producción cultural.

Las Creative dan una respuesta rápida, fácil y eficaz a una problemática muy compleja que atraviesa nuestra cultura pero evitan politizar la práctica cuando la institucionalizan de manera incompleta. Es en virtud de esa “incompletud” que la hacen asimilable a los intercambios de flujos de información en la trama del mercado. Nada mejor que analizar quiénes, dónde y cómo han implementado las Creative más allá de los (difusos) contornos del activismo cultural, allí se percibe rápidamente que han penetrado rápidamente el campo de la producción académica y que ello no siempre trae aparejado una discusión (ni siquiera una mención) a la politicidad de las licencias.

4. Una política afectiva, una cultura crítica.

Quizá sea preferible pensar en términos de “cultura crítica” en lugar de “cultura libre” para subrayar que toda práctica libertaria implica una transformación de sus contextos más que una libertad en el vacío. No se trata meramente de esgrimir la diferencia y la creatividad, como así tampoco de un campo completamente ajeno, “otro”, de los agenciamientos económicos o estatales. Una cultura crítica se efectúa interviniendo *sobre* aquello que busca determinarla, conectando las diferencias de maneras diversas a las institucionalizadas. Una cultura crítica es intensamente política porque pone en

cuestión las políticas de verdad que se juegan no sólo en lo que puede o no decirse sino en los efectos de esos discursos, en sus territorios y en los afectos que se interpelan u obstaculizan cada vez.

Las Creative muestran las dinámicas de reapropiación de aquello que fuga, pero además muestran la centralidad de la circulación de información en el neoliberalismo, la importancia de una tecnología flexible que facilita el intercambio de conocimientos de manera rápida y sencilla. Como señalamos, cuando las Creative Commons relegan a un segundo plano la posibilidad de crear obras derivadas, excluyen toda la dimensión colectiva implícita en la problemática de la autoría y la distribución que son centrales para el Software Libre. En el mismo movimiento de despolitización se formula una técnica que permite el juego individualizante del capitalismo pues el material podrá ser utilizado acríticamente por cualquier usuario con cualquier finalidad. Es así que las experiencias que hemos puesto en el centro de este trabajo también nos obligan a reflexionar sobre cierta fetichización de lo virtual. Si las tecnologías no se articulan con territorios específicos (materiales o inmateriales), con actores y problemáticas concretas devienen fácilmente objetos de consumo.

Una tecnología no es resistente porque ella haya emergido en un contexto subversivo, tampoco porque persiga buenos fines. Desde la perspectiva materialista, una tecnología resiste cuando ella produce efectos que desarticulan las relaciones neoliberales entre lo que se sabe, lo que se puede y lo que se cree verdadero (en este caso, la “propiedad intelectual”). Pero además, una tecnología resiste cuando involucra una política afectiva diferente a la instituida. De acuerdo a lo que hemos esbozado, el capitalismo es más una máquina que produce cierto tipo de subjetividades, que una estrategia basada en las violencias físicas. Las subjetividades hegemónicas poseen ciertos deseos y temores: se trata de ser competitivo, eficaz, ligero, incansable, flexible, etc. Se trata de ser un buen administrador de los recursos propios, de las capacidades cognitivas directamente vinculadas al trabajo pero tam-

bién de toda una economía de las exposiciones públicas, los “contactos”, las redes informales de las que se forma parte, la manera en que se es visto y deseado por otros. A la vez, se siente temor en cada uno de los escenarios donde se navega, la competencia infinita enseña que las seguridades son artefactos vetustos. Siempre hay “otros” acechando, poniendo en peligro todas las posesiones y posiciones.

Una práctica no resiste por ser “afectiva” pues todas las tecnologías incentivan determinados deseos y temores, sino que se trata de promover afectos singulares: amores que se desentienenden de las normativas del consumo, temores que se desvinculan de los miedos instituidos y sus inseguridades. No hay un modo de vida resistente, si no hay también otras afectividades articulando las prácticas, guiándolas, traficando sentido en actividades que, a todas luces, no ofrecerán como recompensa grandes cantidades de dinero. Es así que desde la racionalidad neoliberal la mayor parte de las prácticas vinculadas al uso del copyleft dentro de la Feria son anecdóticas o carecen de sentido: editoriales cuyo objetivo principal no es ganar dinero, autores que no licencian sus obras (a veces ni siquiera con copyleft), alianzas para explorar en el “estar juntos”, proyectos sin programática...

Estas políticas afectivas también pueden ser llamadas “amistad” si por “amistad” se entiende un vínculo que perturba y desequilibra las relaciones de poder porque toma (por la fuerza) el lugar de la ley, la norma y el cálculo. La amistad así entendida se encuentra lejos de los “contactos” en clave meramente instrumental. Un modo de vida colectivo animado por la amistad se aleja de los previsibles códigos institucionales o mercantiles (clase, género, raza) para privilegiar experiencias más cercanas al contagio que a la representación. Pero además, un modo de vida amistoso no sutura nunca sus fronteras porque no se constituye en contra de un enemigo, sino para la afirmación de una cultura. Un “estar juntos de otro modo” antes que un “estar en contra”.

Un modo de vida nómada involucra la creación y utiliza-

ción de tecnologías para la resistencia pero también su posible abandono, pues se trata de un modo de vida itinerante cuya libertad radica en la transformación de sus propias condiciones culturales, económicas y políticas. El nomadismo indica, precisamente, que esos modos de vida colectivos necesitan transformarse para evitar los interminables reenglobamientos de la máquina neoliberal. Desde aquí se relativiza la reapropiación de las Creative Commons por parte de los dispositivos de mercado, así como también el hecho de que el copyleft mismo sea incorporado a la dinámica de los flujos de información capitalistas. Lo central son los modos de vida que el copyleft contribuyó a crear y que seguirán existiendo aún sin esa tecnología en particular.

5. Bibliografía.

Berardi, F. (2007). *Generación post alfa*. Buenos Aires: Tinta Limón.

Castells, M. (1994). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. Barcelona: Alianza.

Deleuze, G. y Guattari, F. (2008). *Mil Mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pretextos.

Foucault, M. (2001). Sujeto y Poder. En Dreyfus, H. y Rabinow, P. (Ed.) *Michel Foucault: Más allá del estructuralismo y la hermenéutica* (pp. 241-259). Buenos Aires: Nueva Visión.

Foucault, M. (2005). *Nacimiento de la biopolítica*. Buenos Aires: FCE.

Lazzarato, M. (2006). "El ciclo de la producción inmaterial". *Revista Brumaria*, nro. 7, 2006. HYPERLINK "<http://www.brumaria.net>" www.brumaria.net (acceso el 4 de agosto de 2010).

Sloterdijk, P. (2003). *Crítica de la razón cínica*. Madrid: Siruela.

Stallman, R. (2004). *Software Libre para una sociedad libre*. Madrid: Traficantes de sueños.

www.creativecommons.org

www.feriadellibroindependiente.blogspot.com

www.flia.org.ar

www.fsfla.org

www.gnu.org

www.milenacaserola.blogspot.com

Sobre las y los autoras y autores

María Cristina Alonso

Licenciada en Sociología (UBA), maestranda en Ciencias Sociales del Trabajo (UBA). Se desempeña como docente en *Metodología de la investigación* de las carreras de Sociología y Ciencias de la Comunicación de la Facultad de Ciencias Sociales (UBA), es docente adjunta en otras instituciones universitarias privadas. Participa como investigadora en proyectos de investigación financiados por la Universidad de Buenos Aires.

Sheila Jazmín Amado

Estudiante avanzada de la carrera de Sociología (UBA), ayudante en el seminario *Internet, cultura digital y nuevas prácticas políticas para la resistencia social* y forma parte del equipo del investigación dirigido por la Profesora Silvia Lago Martínez.

José Cabrera Paz

Psicólogo de la Universidad Nacional de Colombia, especialista en Comunicación-Educación (Universidad Central, Bogotá) y magíster y D.E.A en Sociedad de la Información y el Conocimiento, (Universitat Oberta de Catalunya). Es investigador, profesor y consultor en temas de educación, cultura y tecnologías digitales.

Rafael da Bouza

Licenciado en Sociología (UBA). Se desempeñó como asesor en la Secretaría de Comunicaciones de la Nación e integró el Programa para la Sociedad de la Información entre otras actividades relacionadas con la gestión pública.

Franco Iacomella

Escribe e investiga sobre las regulaciones de los bienes comunes digitales y producción distribuida de pares. Es consultor para la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO) y la Universidad Oberta de Catalunya (UOC). Participa en diversas organizaciones de la sociedad civil que se desempeñan en campos vinculados a su temática de estudio: Free Knowledge Institute, P2P Foundation, Marxists Internet Archive, Asociación Civil Gleducar, entre otros.

Silvia Lago Martínez

Licenciada en Sociología (UBA), es profesora de la Facultad de Ciencias Sociales (UBA) e investigadora del Instituto Gino Germani donde codirige el Programa de Estudios sobre la Sociedad de la Información. En la docencia de grado, entre otras materias, ofrece el Seminario *Internet, cultura digital y nuevas prácticas políticas para la resistencia social* en la Carrera de Sociología y en docencia de posgrado dicta seminarios afines en programas de maestría y doctorado en la UNLP y en la UNLPam. Desarrolló una Maestría en Política y Gestión de la Ciencia y la Tecnología. Dirigió numerosos proyectos de investigación y actualmente se encuentra a cargo del proyecto UBACyT: "Política y creatividad social: nuevos escenarios en la cultura digital". Ha publicado libros, capítulos de libros y artículos en revistas científicas sobre la temática de sociedad de la información y cultura digital. y producido obras audiovisuales: "Cultura digital y formas de intervención política" (2010) y "Arte urbano y lucha política. Historia reciente (1997-2007) de los grupos de arte político en Buenos Aires" (2007). Es miembro de diversos comités asesores de universidades nacionales y extranjeras y colabora en revistas científicas latinoamericanas, además ha participado en programas de intercambio académico con universidades extranjeras y ha sido acreedora de becas internacionales.

Ana Marotias

Licenciada en Ciencias de la Comunicación (UBA). Cursó la Maestría de Ciencias Sociales con orientación en Educación

(FLACSO), realizó el posgrado de Gestión Cultural y Comunicación (FLACSO) y es doctoranda en Ciencias Sociales en la Facultad de Ciencias Sociales (UBA). Es docente en el seminario *Introducción a la sociedad de la información* en la Carrera de Sociología (UBA). Es co-autora del libro *Internet y lucha política: los movimientos sociales en la red*. Es autora de numerosos artículos y presentaciones en congresos relacionados con el uso social de las tecnologías digitales. Es especialista en educación a distancia a través de Internet.

Laura Marotias

Licenciada en Sociología (UBA), diplomada en Educación y Nuevas Tecnologías (FLACSO) y maestranda en Ciencias Sociales con orientación en Educación (FLACSO). Actualmente es responsable de la gestión, capacitación y tratamiento de materiales en el campus virtual de FLACSO y coordinadora de proyectos de Software Libre en la Dirección de Informática de la Facultad de Filosofía y Letras (UBA).

Mirta Mauro

Licenciada en Sociología (UBA) e investigadora formada de proyectos acreditados con financiamiento de la Universidad de Buenos Aires. Investigadora en proyectos de asistencia técnica para organismos oficiales y para universidades del exterior. Se desempeña como jefa de trabajos prácticos regular en la asignatura *Metodología de la Investigación* de la Carrera de Sociología (UBA) y en *Estadística* de la Facultad de Psicología (UBA).

Eben Moglen

Es profesor de derecho e historia del derecho en la Universidad de Columbia donde orienta sus investigaciones hacia la relación entre la historia y la naturaleza cambiante de las ideas sobre la propiedad intelectual. Es el fundador del *Software Freedom Law Center* y colabora como Consejero General para la Fundación del Software Libre.

Guillermo Movia

Licenciado en Ciencias de la Comunicación (UBA), programador y activista del Software Libre. Hace años que viene desarrollando su actividad profesional dentro de la Comunidad Argentina de Mozilla donde es conferencista en encuentros internacionales.

Natalia Ortiz Maldonado

Es magíster en Ciencias Sociales (FLACSO), doctoranda en Ciencias Sociales (UBA) y fue becaria del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET). Es docente en las carreras de Ciencias de la Comunicación y Trabajo Social (UBA) y profesora adjunta regular en las materias *Imaginario simbólico y subjetividad* y *Sociologías de la violencia y biopolíticas* (UNLa). Su participación en proyectos de investigación, así como los trabajos que ha publicado en el país y el extranjero versan sobre la biopolítica neoliberal, la inmanencia, los poderes saberes de resistencia y la crítica cultural. Es evaluadora externa en diversas publicaciones nacionales e internacionales.

Rocío Rueda Ortiz

Doctora en Educación de la Universidad de las Islas Baleares, España. Docente-investigadora del Doctorado Interinstitucional en Educación de la Universidad Pedagógica Nacional. Grupo de investigación: Educación y Cultura Política. Universidad Pedagógica Nacional de Bogotá, Colombia.

Richard Stallman

Antiguo hacker del mítico Laboratorio de IA del MIT, fundó el proyecto GNU en 1984 con el objeto de desarrollar un sistema operativo completamente libre. Figura decisiva en el movimiento del Software Libre, ha contribuido notoriamente a conformar sus bases éticas, políticas y legales. Presidente del Free Software Foundation (FSF) una organización sin ánimo de lucro dedicada a eliminar las restricciones sobre la copia, la redistribución, la comprensión y modificación de los programas de la computadora, es además un excelente programador. Es también inventor del concepto de copyleft (aunque no

del término). Ha escrito libros y artículos y es invitado a dar conferencias por todo el mundo acerca del Software Libre.

Marilina Winik

Licenciada en Sociología (UBA), maestranda en Comunicación y Cultura, (UBA). Desempeña su labor docente en la Universidad de Buenos Aires. Participa en proyectos de investigación UBACyT y desde hace más de diez años forma parte de diversos proyectos de comunicación y cultura, entre los que se destacan el asunto(), Hekht Libros y la Asociación Civil C.R.I.A (Creando Redes Independientes y Artísticas).

Mariano Zukerfeld

Doctor en Ciencias Sociales (FLACSO), magíster en Ciencia Política y Sociología (FLACSO) y Licenciado en Sociología (UBA). Coordina el equipo ETCs (Estudios sobre Tecnología Capitalismo y Sociedad) del Centro CTS. Es profesor de la Maestría en Propiedad Intelectual (FLACSO), de la Maestría en CTS (UNQui) y de la Carrera de Sociología (UBA) entre otras instituciones. Dirige un proyecto sobre procesos productivos de software. Investiga en la relación entre capitalismo y conocimiento. Además de artículos en revistas y capítulos de libros, es autor los libros *Disonancias del Capital* (2007, en coautoría con Ignacio Perrone), *Capitalismo y Conocimiento* (2010), *El trabajo informacional* (en prensa).

Colofón

Este libro es el segundo de la colección
Acá y Ahora de Hekht Libros.

Impreso por Tecno Offset J.J. Araujo
3293 C.A.B.A.

Enero 2012