

2. Comunidad: No basta con quererla. Hay que comprenderla

Mi comunidad

Las comunidades existen. Están por todas partes, haciéndose y rehaciéndose sin parar. El piso compartido, el barrio, las amigas, las compañeras de trabajo, las redes profesionales, la familia extensa, las seguidoras en la red social... todo ello son más o menos formas de comunidad en tanto que son grupos humanos que comparten acciones, sentido y expectativas y que van más allá de la gente que los compone, incluyendo lugares, lenguajes, historias, artefactos técnicos, y un sin fin de elementos no humanos.

Como toda construcción simbólica, las comunidades no se pueden ver con los ojos de la cara. Tienen que verse con los ojos de la mente.

Esta dificultad hace que en una misma situación una comunidad pueda ser una realidad muy presente y activa para algunas personas y a la vez algo totalmente invisible para otras. Y esto es un verdadero problema porque si no ves por dónde anda la comunidad corres el riesgo de pisotearla.

Se supone que toda práctica cultural intenta poner en movimiento una comunidad. Pero hay prácticas y prácticas. Una práctica cultural que promueva una cultura tutelada "verá" las comunidades como algo a tutelar y pondrá en marcha dispositivos de tutela (público al que "ofrecer algo", por ejemplo).

La visión que tienen las gestoras culturales de las personas destinatarias de sus prácticas es fundamental. No es lo mismo "ver" personas sueltas que necesitan "consumir" cultura que "ver" personas usuarias que quieren interactuar, completar o participar (en la acepción de participación que se usa en este libro). Y eso tampoco es lo mismo que si ves comunidades que ya existen y están funcionando activamente.

En torno a esta visión previa sobre quién está "al otro lado" de las prácticas culturales de código abierto se han conceptualizado dos ideas importantes:

Una es la noción de prosumidor/a, que transforma el concepto de consumidora en alguien que no recibe algo pasivamente, sino que participa en su construcción, en flujos de ida y vuelta. Por ejemplo, los programas de radio en los que la audiencia puede hacer uso del micro cambian la idea pasiva de escuchar siempre por la de escuchar mucho y hablar a veces. Aquí lo importante no es solo el hecho de que la audiencia habla, sino cómo las periodistas responsables del programa de radio pueden captar, a través de esa participación, deseos y necesidades de la audiencia que les permiten hacer un programa "mejor".

Y otra es la noción de inteligencia colectiva. La inteligencia colectiva presupone que todo el mundo piensa y que cuando el pensamiento circula se construye una instancia colectiva de inteligencia compartida que hace que un gran número de personas no organizadas "sepan" lo que tienen que hacer. Un ejemplo reciente de inteligencia colectiva sería el ***15M**, en el que de la noche a la mañana cientos de miles de personas en decenas de ciudades "saben" que deben ir a una plaza concreta de su ciudad.

De prosumidoras, inteligencia colectiva y comunidades vamos a hablar en esta parte del libro.

Cómo empezó todo

Es difícil señalar con precisión cómo empezó algo.

Aunque la historia de las comunidades de código abierto tiene que ver, ¡cómo no!, con el desarrollo de las redes de ordenadores allá por los años sesenta, todavía podemos escudriñar un poco más atrás en la historia para encontrarnos, a principios del siglo XX, con comunidades articuladas en torno a otro tipo de redes de comunicaciones: las radios.

Las comunidades de radioaficionadas ya tienen más de cien años de historia. La radioafición es una mezcla de afición y servicio en el que las participantes utilizan equipos de radiocomunicaciones para comunicarse entre sí, tanto para ofrecerse información local (muy valiosa hace cien años, cuando no había otros medios de comunicación inalámbricos) como para divertirse y para aprender.

Con esas comunicaciones se mantienen relaciones personales que trascienden a comunidades más amplias cuando se trata de comunicaciones de emergencia, en caso de desastres o catástrofes. Y, en todo caso, las radioaficionadas aumentan su conocimiento personal teórico práctico sobre electrónica y radio.

El nacimiento de la radioafición está muy relacionado con varias experimentadoras aficionadas y a lo largo de su historia ha hecho contribuciones significativas a la ciencia, la ingeniería, la industria y los servicios sociales. La investigación realizada por radioaficionadas ha fundado nuevas industrias, construido economías, contribuido a desarrollos nacionales y salvado vidas en momentos de emergencia.

En estas comunidades destacan una serie de rasgos:

- Las comunicaciones son personales, pero con espíritu comunitario.
- La comunidad es posible gracias a una tecnología comunicativa concreta.
- Aúnan la socialidad (estar juntas, relacionarse) y el goce por experimentar y aprender sobre tecnologías.
- Tienen utilidad social.
- Contribuyen al desarrollo de la tecnología que utilizan.
- No están reñidas con la actividad económica.
- Son masculinas

Avanzando un poco más en esta pequeña historia, llegamos a los años sesenta (los años de la Guerra de Vietnam) y nos encontramos con una tecnoélite contracultural que trastea con una nueva disciplina académica. Son hackers, jóvenes que programan ordenadores.

Aunque con toda razón suele decirse que el gran invento hacker es Internet, su legado tiene otras dos patas no menos importantes. Tenían su propio modo de hacer las cosas: la ética hacker; y su propio modo de convivir: la comunidad.

Parece un milagro que siendo Internet una manera de conectar ordenadores que se diseñó en plena Guerra Fría (y no olvidemos que la Guerra Fría también se libraba en el frente tecnológico) el imaginario militar apenas colara ningún aspecto, ni simbólico ni

técnico, a Internet. Quizás eso sea debido a que la contracultura hacker levantó un muro forjado de pasión, adicción, superioridad y virtuosismo técnico.

En lugar de asumir la seguridad, los sistemas funcionaban sin contraseña. El acceso a los ordenadores debía ser ilimitado. Toda la información tenía que ser libre. En lugar de asumir la amenaza militar, creaban arte y belleza con las computadoras. En lugar de asumir la autoridad, descentralizaban. Bajo la consigna "manos a la obra", violaban los límites. El juego y el goce eran inseparables de la innovación y el virtuosismo. Las hackers tatuaron esa ética en el ADN de Internet.

Junto a un código desterritorializante, las hackers inventaron la comunidad. En un contexto geopolítico de bloques y de Guerra Fría, las hackers fueron capaces de inventar una manera de hacer lo común: la comunidad, que se construye en torno a sí misma y no en contraposición a un otro.

El conocimiento debe ser compartido y los desarrollos individuales deben ser devueltos al común. La inteligencia es colectiva y privatizar el conocimiento es matar la comunidad. La comunidad es garante de la libertad. En tanto que hacker en comunidad, eres libre. Del resto, nada que hablar. La comunidad no tiene que convencer al mundo. Es superior, y eso basta. El objetivo de la comunidad es también su condición previa: alcanzar la inteligencia social, colectiva, nutrida por aportaciones individuales según una lógica de cooperación.

La comunidad hacker no está hecha para la igualdad y no tiene nostalgia de la unidad. Es meritocrática y está hecha para la libertad. Y es paradójica, para hacer comunidad es necesario que haya comunidad.

Para el tema que estamos tratando en este libro, las semejanzas entre las comunidades de radioaficionadas y la comunidades de hackers son muy relevantes. De nuevo encontramos los rasgos señalados más arriba, pero ahora enfatizados con un mandato ético:

- La inteligencia es colectiva
- El conocimiento crece con la cooperación
- El conocimiento debe ser compartido
- Los desarrollos individuales deben ser devueltos a la comunidad

- El conocimiento no se debe privatizar porque privatizarlo es matar la comunidad
- Si tienes comunidad tendrás libertad. O más aún: solo dentro de la comunidad eres libre

Es posible que esta misma ética se encuentre también en las comunidades de radiofionadas y en muchas otras comunidades. Pero, por los motivos que sea, la ética hacker ha sido muy estudiada y conceptualizada, sabemos mucho de ella y por eso es muy útil tomarla como patrón para comprender cómo son las comunidades de código abierto, ahora que la socialidad de las personas está tan presente en los espacios virtuales, hasta el punto de hablar de comunidades virtuales, al mismo tiempo que algunos patrones de las redes de ordenadores están configurando a su vez las redes sociales, en una relación de ida y vuelta entre lo humano y lo no humano tecnológico.

La historia de la tecnología demuestra que las personas la adaptan a sus vidas y sus necesidades y sólo en un plazo de tiempo mucho más largo la tecnología modifica a su vez a las personas y a la sociedad. Con la llegada de Internet algunas formas de socialidad comienzan a desplazarse a la red. En las comunidades virtuales la gente se reúne en torno a valores e intereses compartidos. Los encuentros online de estas comunidades se completan también con encuentros físicos. Los lazos en las comunidades virtuales tienden a ser especializados y diversificados.

Es por toda esa complejidad que no se trata sólo de una fascinación por la novedad. En estos tiempos en los que se habla tanto de innovación, y ya que estamos tratando sobre nuevas manera de hacer y de estar, puede venir a cuento una breve reflexión sobre lo viejo y lo nuevo:

"Lo viejo no es lo más antiguo, ni lo nuevo lo más reciente, sino que lo viejo nace viejo y lo nuevo lo es por la eternidad. Lo viejo no es lo anacrónico y lo nuevo no admite la lógica de la moda y el esnobismo. Lo viejo sería aquello que está separado de la capacidad de crear. Siempre separado, siempre impotente. Lo nuevo, en cambio, es la añeja posibilidad de producción. Por eso, lo viejo es lo contemporáneo no renovado, y lo nuevo debe actualizarse".¹

1 Colectivo Situaciones (2011) "Mal de altura". Tinta Limón Ediciones, Buenos Aires

Cómo terminó de complicarse

El 11 de septiembre de 2001 fue un hito en la historia de la publicación abierta en Internet. Slashdot, sitio web de publicación abierta, recogía testimonios de miles de personas que publicaban en Internet más y mejor información sobre los atentados contra las Torres Gemelas que los grandes medios de comunicación.

La publicación abierta es sólo una de esas iniciativas para compartir que habían proliferado en los años 90. A mediados de esa década en Internet ya eran comunes los foros. En 1999 surgió Napster, un invento de garaje para compartir música en MP3. Para ese mismo año ya había portales dedicados a proveer de blogs, al estilo de Blogger. En el 2000 ya se podían usar los RSS para publicar los contenidos web de unos sitios en otros, y las novedades se podían agregar. En 2001 se creó la Wikipedia. Después llegaron MySpace (2003), Flickr (2004), YouTube (2005), del.icio.us (2005), Facebook (2006)..., muchos de ellos iniciados también como proyectos de garaje. Y a todo esto Google fue reinventándose al ritmo de este vértigo de contenidos y relaciones, que requería de buscadores capaces de extraer el trigo de la paja.

Extraer el trigo de la paja exige tener un criterio. En este contexto de necesidad de criterios en el que Tim O'Reilly, en 2004, propone el concepto de Web 2.0 que, como todo el mundo sabe, ha causado furor.

La Web 2.0 no tiene una clara frontera, ya que no se trata de una tecnología sino de una actitud:

- Participar en lugar de publicar (blogosfera)
- Confianza radical (Wikipedia)
- Descentralización radical (p2p)
- Prestigio (***PageRank**) y meritocracia
- El usuario como contribuidor (reseñas de Amazon)
- Marcar con etiquetas, no con taxonomías (Flickr, del.icio.us)

En definitiva, la Web 2.0 es núcleo gravitacional que ofrece muchas arquitecturas de participación para aprovechar la inteligencia colectiva.

Aunque la Web 2.0 se nombra a sí misma cercana a la ética hacker, es un concepto

para emprendedores. No habla de libertad, habla de valor.

¿Qué es participación 2.0? El paradigma de participación es el modelo p2p: si la usuaria quiere obtener un buen rendimiento, está obligada a compartir sus descargas. Es su propio "egoísmo" lo que revaloriza la base de datos. Esta manera de crear valor es más eficaz que los eternos llamamientos al voluntariado, ya que solo una minoría de usuarias se tomará la molestia de añadir valor mediante acciones explícitas. En la Web 2.0 está muy claro que una arquitectura es una política. Y su política es la creación de valor a pesar de la voluntad: valor como subproducto automático. Un entramado de "egoísmos" que funciona.

¿Qué es inteligencia colectiva 2.0? Una capacidad a explotar. Ante la sobredosis informativa, lo más valioso es el tiempo. La inteligencia colectiva es el filtro que permite una economía de la atención: si muchas webs enlazan a otra es que esa es interesante (PageRank); si mucha gente marca una dirección web con la misma etiqueta es que ese significado es relevante (del.icio.us). Microdecisiones individuales puestas en red crean cerebros colectivos que "piensan" con más eficiencia que el cerebro individual y permiten ahorrar tiempo. La Web 2.0 se inspira en las comunidades hacker como expresiones de inteligencia colectiva. Pero, en esa arquitectura que es su política, no es preciso ser virtuoso para contribuir a esa inteligencia. Así se obtiene valor de los extremos, de lo que no es central, de lo residual, de lo que en ocasiones se denomina "la larga cola". Valor y más valor.

¿Qué es la comunidad 2.0? Una red de cooperación mediada por una ***interfaz**. La interfaz pone las reglas del juego, "escucha" el rumor de la red y atiende sus demandas. La interfaz es permeable a la participación. No pisotea la red de cooperación, la respeta y la valora, porque el valor está en la red.

Estos patrones 2.0 están todo el tiempo lidiando con otros estilos de cooperación, en un hervidero de tendencias que, por el momento y por suerte, no termina de definir un modelo único, un estándar o una norma que se imponga sobre las demás.

Si comparamos con detalle, por ejemplo, la ***blogosfera** y Twitter, vemos que la blogosfera es muy descentralizada mientras que Twitter es muy centralizado. Si comparamos la Wikipedia con YouTube vemos que la Wikipedia está muy preocupada por la calidad de los contenidos y que para velar por esa calidad su comunidad se ha dotado de leyes precisas, mientras que YouTube no presta atención a los criterios de calidad de sus contenidos y no necesita de una comunidad cohesionada capaz de

consensuarlos.

En la blogosfera la interfaz son las funcionalidades que proporciona el software para hacer blogs: básicamente el sistema de comentarios y los ***RSS**. En Twitter la interfaz es un tándem de servicio web y empresa. En la Wikipedia la interfaz son las funcionalidades que proporciona el software para hacer wikis más la Fundación Wikimedia, que da estabilidad y soporte al proyecto; más la red de voluntarias que escriben, editan y mantienen esta enciclopedia de contenido libre; más los procesos internos de debate, negociación y consenso. Y, así siguiendo, cada comunidad en red concreta tiene más marcados unos tonos u otros, en una sutil gradación que del blanco al negro recorre todo el arco iris.

Entonces, retomando el hilo de este libro ¿cómo son esas comunidades de código abierto?, ¿cómo las prácticas culturales de código abierto pueden orientarse en esta especie de neblina, mas o menos densa, de estilos de red y de comunidad, para encontrar y reconocer las que le son propias?

Cómo funciona

En un intento de acotación de las comunidades de código abierto, intentemos trazar sus principales rasgos.

Entras porque quieres y sales cuando quieres. La voluntad es importante. A diferencia de otro tipo de comunidades, como por ejemplo la comunidad de propietarios, a la que perteneces lo quieras o no cuando compras una vivienda, las comunidades de código abierto son más parecidas a un club en el que entras y sales por tu propia voluntad (aunque, como veremos más adelante, no estás dentro si los demás no te reconocen).

Suelen crecer en torno a una afinidad, más o menos vinculada al ocio o a la profesión y suelen compartir algún tipo de recurso material o inmaterial, que vendría a ser una especie de acervo de la comunidad (lo que la comunidad tiene entre manos).

Por ejemplo, en las comunidades de programadoras de software libre la afinidad es hacer programas de ordenador y el recurso compartido son esos mismos programas. En la cooperativa de producción y consumo de energía verde *Som Energia* la comunidad toma forma jurídica de cooperativa de consumo que también invierte en proyectos de

energía renovable (por lo que más bien es una cooperativa de prosumidoras), la afinidad es la sostenibilidad medioambiental y el recurso compartido es la energía renovable. En *Refarm the city* la comunidad es una especie de red social, la afinidad es la horticultura y la tecnología, y el recurso es el conocimiento y la documentación.

Perteneces a la comunidad no por lo que piensas ni por lo que eres sino por lo que haces. En este tipo de comunidades no se valoran tanto las creencias ni los orígenes como las aportaciones y contribuciones a ese recurso compartido. Como se explica en este mismo libro al hablar de p2p, a veces las contribuciones incluso son cuantificadas con procedimientos automáticos que premian las aportaciones en una especie de escalada por méritos que visibiliza el rango de cada contribuyente.

Las demás miembros de la comunidad validan o desaprueban tus contribuciones y, teniendo en cuenta que perteneces a la comunidad en tanto que contribuyes a ella, son las demás miembros de la comunidad los que en definitiva están todo el tiempo decidiendo si perteneces o no perteneces a ella, teniendo en cuenta que la pertenencia no tiene una frontera clara (tipo "soy socia de tal club de fútbol y tengo un carnet que lo avala") sino borrosa (tipo "pertenezco a un grupo de amigas en el que unas somos más amigas que otras"). Esto significa que el prestigio no viene de arriba a abajo sino de enmedio a enmedio, ya que te lo dan tus pares, las que son como tú. Y también significa que conviven distintos grados de apertura o cierre respecto al umbral de pertenencia.

Este conjunto de rasgos se condensa en una característica muy importante: las comunidades de código abierto son productivas. Productivas en el sentido en el que lo fueron (y siguen siendo) las comunidades de radioaficionadas y las comunidades de hackers. Productivas en el sentido en el que lo es la blogosfera o la Wikipedia, que producen valor social y para sí mismas. Y también en el sentido en el que lo son Twitter o YouTube, que producen valor social y valor económico, empresarial y de marca. En resumen, la capacidad productiva de las comunidades de código abierto es un característica muy golosa.

Qué hay de bueno

Quizás a alguien le cueste comprender porqué este tipo de comunidades en las que es tan importante sostener la voluntad de permanencia, contribuir a mejorar el recurso

compartido y aceptar que muchos ojos (y quizás no demasiado condescendientes) van estar mirando lo que haces, estén tan pobladas. Pero cuando formas parte de una de ellas las razones están muy claras.

En una comunidad de código abierto estás bien, te encuentras bien. No eres exactamente una usuaria o una clienta, ni tampoco una trabajadora, aunque la comunidad te puede ofrecer ayuda o servicios, y también pedírtelos.

En la comunidad circula una mezcla de afecto y reconocimiento que no es exactamente la exigencia de resultados que se te pide en un trabajo y tampoco es un buenismo viciado y carente de autocrítica, sino una responsabilidad, más o menos borrosa pero compartida y autoimpuesta, en el mantenimiento de los vínculos y de la cooperación, y en el mantenimiento y la mejora del recurso compartido.

La comunidad de código abierto, en su versión radical, se autoorganiza y se autoregula con autonomía. La cantidad de autonomía es lo que hace que podamos hablar de más o menos comunidad, sin menospreciar otros patrones de cooperación que pueden ser muy válidos y útiles pero para los cuales, a fin de aclarar las ideas sería mejor usar otros términos, como por ejemplo red. Tomemos por caso el alumnado de una universidad: según el grado de autonomía que tenga para autoregularse, es decir, para consensuar y modificar su propio funcionamiento, podríamos hablar de una comunidad de alumnas o de una red de alumnas.

La comunidad de código abierto, y lo que esta produce, es sentida por todos sus miembros como propio. Aunque lo que se produce puede tener una autoría personal clara y reconocida, la resultante de la cooperación multiplica la potencia productiva y esa potencia no es exactamente de nadie en particular.

Esta mezcla de responsabilidad, autonomía, producción para ti misma en cooperación con otras, ofrecimiento y disposición de recursos, capacidad de decisión y de acción, no dependencia de nadie, obtención de reconocimiento... da poderío.

Una comunidad de código abierto es una fábrica de libertad y un motor de producción que, aunque no siempre produce para sí (como por ejemplo la comunidad Wikipedia, que no publica para sí sino para todas) siempre, en su formato radical, produce bajo sus propias reglas.

Qué es lo que cambia

La emergencia de las comunidades de código abierto cambia las reglas de muchos juegos, y las instituciones culturales y los centros de autoridad y prestigio instituidos no saben muy bien cómo relacionarse con ellas, por no decir que normalmente se les atragantan.

Normal, porque se trata de dos visiones distintas: por un lado un modelo institucional heredero del siglo XIX encargado de administrar las necesidades culturales y que proviene de una idea enciclopedista, y por otro una visión de la cultura que tiene como referencia el "modelo wikipedia", basado en la interacción de comunidades y que propone estructuras de cooperación y coproducción.

El problema, para las instituciones, es que no pueden seguir con un modelo caduco que ya no está funcionando pero tienen grandes reticencias a dejarse caer en brazos de unas comunidades poco o nada instituidas, excesivamente borrosas, que no dan nada por garantizado y cuya lógica interna es muy compleja.

Las instituciones valoran el potencial productivo de una comunidad sobre todo en términos unilaterales de retorno simbólico, refuerzo del prestigio de la institución y abaratamiento de costes de comunicación y de producción.

Pero por otro lado quieren mantener su cuota de control y no suelen entender que una comunidad no se puede controlar y en muchos casos ni siquiera se puede predecir su comportamiento. Si quieres estar en una comunidad de código abierto, y esto es válido también para las instituciones, tienes que aceptar y compartir las reglas del juego, es decir, tienes que reconocerle autonomía e imprevisibilidad y aceptar que son las demás las que aprueban o desaprueban lo que haces, por más institución que seas. De ahí que, para una institución, cooperar con una comunidad siempre suponga asumir un grado más o menos alto de experimentación y de riesgo. Las comunidades de código abierto no son buenas para proyectos totalmente definidos y cerrados.

Una institución no puede "tener" una comunidad de código abierto. En el sentido que le estamos dando en este libro, y por poner un ejemplo, un periódico no puede tener una comunidad de lectoras si esas lectoras no tienen un grado de autonomía suficiente como para autoregularse. Abrir blogs para permitir comentarios moderados no es, automáticamente y sin más, hacer comunidad de código abierto.

Las prácticas culturales de código abierto necesitan comunidades y facilitan su generación, asumiendo que esas comunidades nunca serán "suyas".

La dificultad o la falta de voluntad por comprender cómo se genera una comunidad de código abierto hace que en ocasiones las instituciones culturales creen que pueden crear una comunidad a golpe de proyecto, suponiendo que una comunidad creada ex profeso aportará mucho rendimiento y pocos problemas.

Este planteamiento, a parte de su falta de sostenibilidad social, suele ir al fracaso directo. No se pueden crear comunidades por decreto y tampoco se puede hacer intervención cultural, en el sentido de producir cambios culturales, sin ellas.

Hay innumerables casos de "buenas" (se suponen) intenciones y de miles y miles de euros disipados en proyectos que no cuajaron porque nadie quiso tener en cuenta el contexto comunitario. Tal es el caso de LinEx, el proyecto de la comunidad autónoma extremeña de llevar el software libre a la enseñanza pública, a la ciudadanía y a la pequeña empresa, vigente durante los últimos nueve años. Las recientes declaraciones del nuevo gobierno extremeño, ahora del Partido Popular, anunciando el abandono de este programa ¿qué significan? Si significan que el gobierno de turno tiene poder para decidir qué software va a usar la ciudadanía ¡qué lejos estamos de la sostenibilidad y la participación!

Dejar de usar software privativo para usar software libre es un cambio cultural, un cambio que no puede hacerse solo por la voluntad política de un gobierno si esa voluntad no activa sinergias en las comunidades afectadas, al tiempo que las genera. La pregunta es ¿existen esas comunidades? ¿Existen verdaderamente las comunidades escolares, vecinales, profesionales? Y, si existen ¿cómo mediar con ellas? ¿Cómo integrar en el proyecto su conocimiento experiencial, sus juegos de ensayo y error?

LinEx demuestra que sin comunidades no puede haber prácticas culturales de código abierto, porque si realmente hubiera habido un cambio cultural, aunque fuera incipiente, el gobierno autonómico habría perdido poder en este ámbito, y su voluntad o falta de ella en este tema sería de risa. Pero, claro, ¿qué gobierno emprendería un proyecto cuyo éxito va a redundar en una pérdida de poder?

Muchas voces demandan que las instituciones sean capaces de ceder la gestión de ciertos recursos a proyectos autogestionados. Casa Invisible de Málaga o Tabacalera de Madrid se están abriendo paso en esta tentativa. Pero esta propuesta no agota todos

los modelos deseables.

Una de las tensiones de la cesión en autogestión (y las lectoras comprenderán el trazo grueso con el que un tema tan complejo puede ser abordado en este libro) consiste en que la institución, que se limita a ceder pero no participa, no puede ver todo el valor que el proyecto está generando porque hay un tipo de valor que solo puede verse desde dentro (dentro del proceso, dentro de la comunidad, dentro de las relaciones). Como no se coloca en el ángulo desde el que se contempla todo el valor, no suele tener reparos en romper el acuerdo de cesión e interrumpir el proceso cuando le parece, y para evitar esta ruptura la autogestión todo el tiempo debe "defender" su derecho a la gestión mediante una relación de fuerzas, que consume mucha energía y a veces resulta extenuante.

No hay una única respuesta a la pregunta de cómo unas prácticas culturales de código abierto pueden mediar entre instituciones y comunidades. Por ejemplo, en el caso de redes ciudadanas tipo guifi.net, que es una red de telecomunicaciones libre y neutral que se vertebra a partir de un acuerdo de interconexión en el que cada persona que se conecta obtiene conectividad y al mismo tiempo extiende la red (modelo p2p) hay ayuntamientos que participan en esta red proveyendo de conexión a todo el pueblo. Esta es una forma de cooperación win/win en la que todos ganan. Pero quizás también podría ser deseable que las instituciones políticas de más alto nivel promulgaran leyes que favorecieran la proliferación de este tipo de redes que funcionan al margen o como alternativa a las grandes operadoras. Ahí tendríamos otra forma de cooperación.

Lo que pretendemos en este libro no es enumerar unas cuantas formulas de éxito o de fracaso, sino de plantear las tensiones que surgen cuando institución y comunidad se reconocen como agentes culturales mutuamente necesarios.

Este tipo de comunidades no solo son problemáticas para las instituciones. También pueden serlo para las personas que se acercan a ellas o incluso para las que ya están dentro.

No siempre ofrecen un protocolo transparente para recoger y validar contribuciones, lo cual afecta mucho al reconocimiento y a la sensación de pertenencia.

No siempre se valoran todo tipo de contribuciones y en especial son más difíciles de valorar las que tienen que ver con la circulación de los afectos, con el mantenimiento de un clima convivencial y con la atenuación de los conflictos.

La exposición a los ojos de los demás miembros de la comunidad puede convertirse en un mecanismo de control y represión que no permite la generación de singularidades o anomalías, y puede perderse la sensación de libertad.

Las comunidades de código abierto son productivas. Si pasas por un momento improductivo (por bajón, por ausencia, por lo que sea...) es muy difícil mantenerse en la comunidad. El riesgo de exclusión es alto.

Y, como se trata en otras parte de este libro, una comunidad de código abierto continuamente se enfrenta a cuestiones referidas a la gestión de lo que se comparte y a la devolución o retorno de lo que produce.

Terminando

La prácticas culturales de código abierto son un ensayo-error que trata de de integrar lo duro (equipamientos, infraestructuras, financiación) con lo blando (procesos). Las comunidades estarían en medio produciendo por una parte grandes intersecciones creativas y, por otra, reticencias burocráticas y administrativas graves.

RECETA PARA COMUNIDAD: Pasta con calabacín, champiñón y ajo

1.5 kg. de pasta (100 g/persona)
Ajo 2 cabezas enteras
500 gr. de champiñones laminados
3 calabacines medianos
Aceite
Salsa de soja (no usar sal en este plato)
aceite de oliva

Sofríe ajo laminado muy lentamente, cuando empiece a estar tostado, añade los champiñones, su propio caldo evitará que el ajo se queme. Rehoga bien los champiñones y añade los calabacines cortados finos. Fríe durante 5 o 10 minutos, añade unas gotas de salsa de soja y saca del fuego.

Para la pasta, hierva al punto. Escurre y mezcla con 1 chorrito de aceite virgen. Añadir el sofrito, mézclalo bien y añade salsa de soja hasta encontrar el punto de

sal.