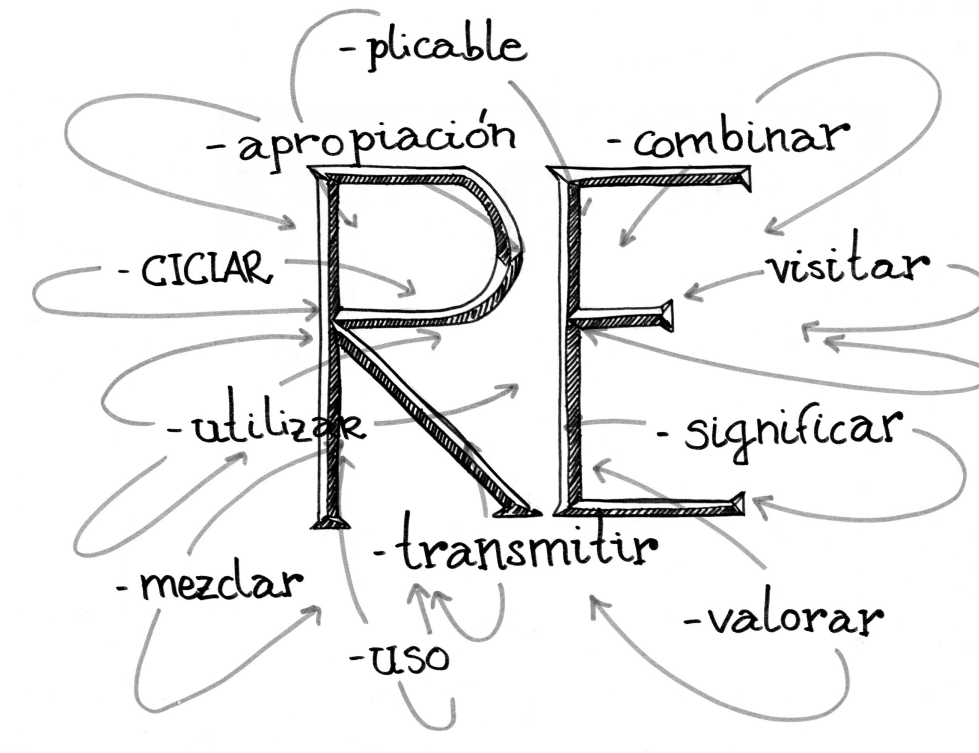


## 9. -RE: La obra de arte en la época del -re



### El eterno retorno

El título de este capítulo surgió cuando nos dimos cuenta de la cantidad de palabras que circulaban en nuestros discursos que empezaban con re-: re-ciclar, re-utilizar, re-cuperar, re-valorar, re-visitar, re-mezclar, re-combinar, re-significar, re-apropiación...

Re-, en primer lugar, apunta a otro concepto del tiempo, el circular, al que alude Nietzsche en su concepto del eterno retorno en contra de la linealidad del cristianismo. La idea de tiempo circular es retomada por el capitalismo en su sinfín de nuevos productos, de desarrollo y avance, de **\*obsolescencia programada\***, todo un sistema en el cual el tiempo irrecuperable y siempre avanzando juega un papel fundamental. El pasado es

siempre presente, la cultura del link ya teje una red de conocimiento que desborda la linealidad y crea un eterno presente. Un fondo que permite un sinfín de re combinaciones y reutilizaciones.

“¿Qué sucedería si un demonio te dijese: Esta vida, tal como tú la vives actualmente, tal como la has vivido, tendrás que revivirla una serie infinita de veces; nada nuevo habrá en ella; al contrario, es preciso que cada dolor y cada alegría, cada pensamiento y cada suspiro... vuelvas a pasarlo con la misma secuencia y orden... y también este instante y yo mismo... Si este pensamiento tomase fuerza en ti... te transformaría quizá, pero quizá te anonadaría también... ¡Cuánto tendrías entonces que amar la vida y amarte a ti mismo para no desear otra cosa sino ésta suprema y eterna confirmación!” (Nietzsche, 1882)<sup>1</sup>

Otra formulación sería como el **\*dreamtime** de los aborígenes australianos, una especie de eternidad donde viven los arquetipos, un inconsciente colectivo, donde los seres originales siguen sus vidas eternamente circulares y siempre accesibles desde nuestras vidas lineales gracias a la cultura - las canciones, bailes e historias. La función del arte como representación del mito.

El re-cuestiona y critica el concepto de la irreversibilidad y progreso. Considera el tiempo como un eterno presente, un fondo completo al que tenemos acceso, íntimamente relacionado con el acceso inmenso que internet nos brinda a la cultura de todas las épocas. Estamos atravesadas por el pasado, nutriendo el futuro. El re- deviene resistencia: una respuesta desde la creación para resignificar el imaginario popular, para intervenir en el público en contra de los discursos hegemónicos. Esta nueva escena implica un cambio importante de paradigma, en su redefinición del concepto de autora/autoría, reemplazando autoría por reconocimiento. Ya no es el sujeto transcendente y semi-divino de antaño. Ahora es una ciudadana como otra, una remezcladora, una recombinatoria.

## Re-arte (contemporáneo)

En el campo del arte contemporáneo Marcel Duchamp fue el primero en anunciar la nueva era que se avecinaba con sus **\*ready-mades**, reciclando y resignificando. En la misma época, Picasso fabricó sus primeros collages. John Heartfield fue uno de los primeros en utilizar el foto-montaje transformándolo en una herramienta política. En 1928 Oswald de Andrade publicó en Brasil El Manifiesto de la Antropofagia - "Sólo me interesa lo que no es

---

<sup>1</sup>Frederich Nietzsche, 1882, "*Die fröhliche Wissenschaft*" (El Gay Saber)

mío. Ley del hombre. Ley del antropófago"<sup>2</sup> - expresión de todo un movimiento de artistas brasileños que se enorgullecen en tomar lo mejor de Europa y re-mezclarlo con su propia experiencia. En 1936 Walter Benjamin publicó "El arte en la era de la reproducción mecánica", donde asentó las bases teóricas del arte del siglo XX. Pronto el collage se convirtió en símbolo de la modernidad. Ya en la segunda mitad del siglo XX, Warhol y los artistas pop prosiguieron el proyecto. En literatura William Burroughs y Allen Ginsberg incorporaron la aleatoriedad a sus obras, remezclando con otros. Cut-up, cut-in. Apropiacionismo.

Somos herederos de todo eso, pero **\*boosteado** por internet y la revolución digital. En los 90 la confluencia de código, arte y literatura en el **\*netart** construyó sobre estas bases, sobre internet y la ecología digital como la realización de los sueños de las vanguardias. JODI, Alexei Shulgin, Vuk Cosic forman parte de esta historia. En el campo del arte contemporáneo la auto-referencia es casi de rigor: "the satisfied smile of a clever quote", la sonrisa satisfecha provocada por una cita astuta, sumergida en su propia historia. El arte contemporáneo naturaliza la auto-significación, valida el re-, pero sin cuestionar las estructuras del copyright y los derechos de autor.

Es normal. Con tanto acceso, mezclamos todo. En el fondo, si no llegamos a hablar en frases de canciones de pop como los personajes de la novela "Glamourama" de Brett Easton Ellis o en la película "On connaît la chanson" de Alain Resnais, hablamos con palabras que han emergido colectivamente que, de tanto pasar por el mismo punto, van acumulando capas y tomando forma. Sin este eterno retorno no hay nada. Nuestra propia consciencia es "cut and paste", corta y pega de identidades múltiples. Nadie crea desde cero, toda práctica cultural se basa en las prácticas que la preceden. Toda innovación es poco más que una nueva, ilusoria, recombinación de elementos ya existentes. Esta idea queda muy bien retratada en el vídeo de Nina Paley<sup>3</sup> "All Creative Works" donde nos hace entender que TODO es obra derivada. Virginia Woolf habla de la novela como el producto de una creación conjunta de una sociedad entera, un serie de realidades que toman cuerpo en una novela :

"Las obras maestras no son nacimientos únicos y solitarios; son el resultado de muchos años de pensar en común, de pensamiento por el cuerpo del pueblo, así que la experiencia de la masa esta detrás de la voz única" (Woolf, 1928)<sup>4</sup>

---

2 "Sólo la Antropofagia nos une. Socialmente. Económicamente. Filosóficamente." Oswald de Andrade, 1928  
<http://descontexto.blogspot.com/2007/01/manifiesto-de-la-antropofagia-de-oswald.html>

3 [http://questioncopyright.org/minute\\_memes](http://questioncopyright.org/minute_memes)

4 Virginia Woolf, 1928 "A Room of One's Own"

Superamos la idea de la artista genial, el sujeto transcendental, para situarnos en el terreno del remix, del encuentro entre la subjetividad específica de la artista y el mundo que la envuelve. El concepto de autoría se sustituye por el de reconocimiento, explicitando que no hay **\*creación ex nihilo**, con todas las implicaciones que tiene esto para el estatuto de la obra de arte y su circulación. El arte sirve para crear sentido, como explica tan bien la psicoanalista y crítica cultural Suely Rolnik :

"En la ciudad que vivimos, con el desarrollo de las tecnologías de la comunicación a distancia y la urbanización, cada una de nosotras es atravesada por una infinidad de fuerzas muy variables: esto hace entrar en crisis a la subjetividad mucho más frecuentemente porque las referencias se vuelven precarias y volátiles. Una se ve así fragilizada. Y esa fragilidad por sí misma no tiene nada de malo; por el contrario: es el corazón mismo de la creación de realidad subjetiva y objetiva. Es cuando te sentís frágil y cuando tus referencias no hacen sentido alguno que te ves forzado a crear. Como dice Deleuze: uno no crea porque es lindo o porque quiere ser famoso, sino porque está forzado, porque no tiene otra solución que hacerlo. Se trata de crear sentido para lo que ya está en tu cuerpo y que no coincide con las referencias existentes, de recrear tus relaciones con el entorno, tu modo de ser." (Rolnik, 2006)<sup>5</sup>

El reciclaje o remix también apunta hacia una ecología de la cultura, la reutilización, la **\*hibridación** propia del dominio de la biología. Nos vemos cada vez más como una parte de la naturaleza. Las fronteras entre humano, máquina y naturaleza se vuelven permeables e iluminan nuestras prácticas. Nuestra precariedad nos fuerza a soluciones de bajo coste, la reutilización, el reciclaje. En Brasil, la red Metareciclagem<sup>6</sup> apuesta para el reciclaje como forma de socialización y apropiación de la tecnología y plantea su metodología abiertamente con la intención de su replicación.

La artista Paula Pin trabaja conectando **\*electrónica DIY** con bacterias, plantas y música. Su trabajo, muy basado en el cuerpo y sus transformaciones y en relación con la naturaleza, expande y remueve, remezcla y reconecta. Una **\*cyborg** fluida, con sus máscaras y trajes recuperados directamente de la basura. Alberto Gracia, otro artista, condensa su inteligencia cáustica en máquinas absurdas fabricadas con el detritus de nuestro mundo, reciclado o comprado en una tienda china. Basurama son aún mas explícitas en su posicionamiento sobre el reciclaje y la basura, como en el festival DrapArt de Barcelona. Mia Makela ha trabajado remezclando las películas de Almodóvar para un

---

<sup>5</sup> Suely Rolnik, 2006. Entrevista: <http://www.oestrageiro.net/esquizoanalise/110-entrevista-a-suely-rolnik>

<sup>6</sup> <http://rede.metareciclagem.org/wiki/Replicacao>

live audiovisual, mientras que Compartir Dona Gustet reivindican la cultura popular como la verdadera cultura libre.

El fenómeno de las cadenas de remezclas en YouTube -como el famoso vídeo de Gadafi con música techno- o las versiones de las fans de series famosas, el vidding donde se revisitan series populares en clave de género, o los remix explícitamente políticos de Andrew Mackintosh<sup>7</sup> nos muestra que re.cultura es verdaderamente popular y, a nivel tecnológico, cada vez más accesible. Con el acceso a internet cada vez más extendido estamos incluso en una vorágine de circulación, influencia, transmisión y mutación de la propia cultura. Nos reapropriamos de la cultura, haciéndola nuestra, recombinando y reinventando, como DJ Spooky en su remezcla de Griffith's "Birth of a Nation" donde convierte la película en una denuncia del racismo en los Estados Unidos.

Tchaikovsky, Ravel y muchos compositores reciclaron temas de la música popular, pero sin duda ha sido en el hip-hop donde se abrió la caja de los truenos, publicando álbumes de música apropiada y remezclada, lanzando el debate y recibiendo los ataques de la industria de la música. Porque, en paralelo con el cambio en los medios técnicos de reproducción, emergen los sistemas de copyright y patentes como intentos de parar lo imparable y de proteger los beneficios de las empresas audiovisuales. Si el copyright empezó como un intento para hacer viable económicamente el trabajo de las artistas, se ha convertido hoy en una mafia irracional y despótica, que bloquea e impide la libre circulación de la cultura.

En el más reciente caso de los más que 25 años de litigación alrededor de samples y hip-hop, Syl Johnson acusa a Kanye West y Jay-Z de usar, en su reciente álbum "Watch the Throne", un sampler de su canción "The Joy". Parece que West ya compró el derecho para usar el sampler en un bonus-track a su álbum "My Dark Twisted Fantasy" pero al final no lo usó y lo recicló para el track "Elements". El álbum contiene también un sampler de la canción clásica de Otis Redding "Try a little tenderness". ¡Sampler bling! ¡Todo el mundo cotilleando sobre cuánto cuesta! El equivalente de un rolex con diamantes... ¡Status sampling! La historia no es nueva pero la diferencia de hace 25 años da una idea de la amplitud de los cambios que se han operado en el paisaje del disco.

---

<sup>7</sup> Ver el texto de Felipe G. Gil sobre Political Video Remix en <http://embed.at>

## Licencia para Re<sup>8</sup>

Pese a que vemos que en la historia de la cultura la remezcla, la apropiación, la referencia, la citación o la reelaboración de contenidos, se han producido de forma continuada y orgánica, esto no implica que los sistemas jurídicos o protocolos favorezcan estas prácticas, más bien las penalizan y en ocasiones criminalizan.

La realidad es que la producción colectiva de contenidos choca frontalmente con la Ley de la Propiedad intelectual que atribuye la propiedad de las ideas a personas concretas, pese a que poseer una idea (pensando en términos de propiedad, como cuando decimos "mi casa", "mi coche") pueda parecer imposible.

Las tensiones surgidas entre las prácticas culturales y su intento de regulación por parte de los sistemas jurídicos son constantes a lo largo de la historia y se han agudizado en las últimas décadas con la aparición de tecnologías digitales que permiten la copia y remezcla de contenidos con una facilidad y rapidez que no tienen parangón.

Para ilustrarlas, haremos un repaso somero de la historia de la propiedad intelectual, viendo sus orígenes, utilidad y principales problemáticas desde su nacimiento a nuestros días.

Durante gran parte de la historia de la humanidad, el conocimiento se ha depositado en los libros. Antes de la aparición de la imprenta copiar un libro era un proceso laborioso puesto que tenía que hacerse a mano. Los escribas eran los encargados de hacerlo cosa que daba pie a errores, con un sofisticado sistema de censura (se omitían las partes problemáticas con la visión del momento) y que estaba totalmente regulado/controlado.

Con la aparición de la imprenta y acompañando a la invención técnica, comienzan a aparecer publicaciones de todo tipo, incluyendo libros de agitadores, herejes, etc.. La imprenta y la posibilidad de circulación de ideas y conocimiento ponían patas arriba el sistema dominante de la época donde sólo unos pocos accedían y controlaban los conocimientos

Con el advenimiento de la imprenta este panorama cambia radicalmente. Comienzan a proliferar libros de todo tipo, incluyendo panfletos de agitación política, libros herejes,

<sup>8</sup> La sección sobre licencias es de Sergio Ovalle Pérez, 2011

<http://www.maestrosdelweb.com/editorial/guia-propiedad-intelectual-licenciamiento-de-obras/>

Traficantes de Sueños han publicado un manual muy completo sobre licencias

[http://www.traficantes.net/index.php/editorial/catalogo/otras/copyleft\\_manual\\_de\\_uso2](http://www.traficantes.net/index.php/editorial/catalogo/otras/copyleft_manual_de_uso2)

obras románticas, etc. La imprenta y la consiguiente facilidad de poner en circulación ideas y conocimiento ponían patas arriba el sistema dominante de la época donde sólo unos pocos accedían y controlaban el conocimiento y los saberes técnicos. De esta manera principalmente los reyes, pero también la iglesia, comenzaron a dar privilegios a determinadas imprentas para imprimir libros específicos, es decir, garantizaban el derecho de copia o "copyright" utilizando la expresión inglesa. Estos privilegios generan pequeños monopolios puesto determinan que nadie más puede explotar una obra que se encuentre sujeta a estos derechos. Es 1710 donde se regula por primera vez el derecho a copiar contenidos gracias al denominado Estatuto de Ana. Esta ley, impulsada por los libreros ingleses, determinaba que los editores tenían el derecho a hacer copias de una obra determinada en exclusividad durante 14 años. De esta manera se intentó limitar la introducción de copias baratas de libros escoceses en Inglaterra.

Vemos así que en sus orígenes la propiedad intelectual sirvió como una medida que beneficiaba a una industria concreta, en este caso la editorial, pero no estaba pensada para beneficiar a autoras o creadoras que en parte podían ser enajenadas de su creación. También resulta paradójico e ilustrativo que ya entonces el concepto de propiedad intelectual sirviera como un elemento de control de la distribución de ideas. Es por ello que no es de extrañar que en los albores de la revolución francesa el gobierno mantuviera encarcelados a más de 800 impresores, editores y autores de libros que fueron liberados cuando el pueblo se levantó y se produjo la toma de la Bastilla. Posteriormente en la ilustración, con la centralidad del sujeto pensante y la importancia de la figura del intelectual en el proyecto enciclopédico, se inició una nueva tradición jurídica que ahora conocemos como los derechos de autor. A diferencia del modelo anglosajón del copyright, los derechos de autor recaen no en los editores sino en los autores/as de las obras. Otra diferencia importante es que en esta tradición jurídica una autora no puede enajenarse completamente de su obra, es decir no puede pasar completamente la propiedad u otro derecho sobre una obra la misma puesto que la autora siempre conserva los denominados derechos morales.

Los derechos de autor incluyen derechos de explotación de una obra (el derecho a producir, distribuir, transformar, etc.) y los derechos morales (derecho al reconocimiento de la autoría, el derecho a preservar la integridad de la obra o el derecho no permitir obras derivadas). Estos derechos se decretaron y pactaron bajo el Convenio de Berna de 1886 que fue firmado por gran parte de los países europeos y ahora se ha extendido para incluir países de todo el mundo. Bajo este convenio se regula no tan sólo la edición de

libros sino todas aquellas prácticas que dan lugar a las denominadas “obras del espíritu” es decir, obras de base intangible como puede ser la composición musical, la creación artística o el trabajo cinematográfico. A partir de este momento se crea una escisión entre la idea de la obra, que es propiedad de su autora, y el soporte sobre el que se expresa que siempre estará sujeto a determinadas regulaciones. Esta regulación también da lugar a un nuevo sistema económico de la cultura que nos acompaña hasta la actualidad, donde los autores se benefician de las regalías generadas por sus derechos de explotación de sus obras y que considera a la propiedad intelectual un aliciente a la creación.

Lamentablemente, a la vez que ofrece cierta protección a las autoras y que les permite generar ciertos recursos económicos, este sistema impide la creación de una cultura del Re pues limita los usos de las obras y establece de forma artificiosa límites a la circulación de ideas. Si hemos argumentado que las ideas siempre se producen de forma colectiva, bajo este sistema, la explotación de las mismas tan sólo puede acontecer de forma individual. Aquí no hay espacio para lo colectivo, lo común, lo múltiple. Igualmente hemos sido testigos de cómo tanto en el modelo anglosajón de copyright como en el sistema continental de derechos de autor, las presiones de ciertos lobbies financiados por la industria han conseguido extender el periodo de exclusividad de los derechos de 14 años a cubrir toda la vida del autor más 70 después de su muerte. Esto va en detrimento del crecimiento del dominio público, que es el estatuto jurídico que reciben las obras cuyos derechos han prescrito o que han sido licenciados para pasar al dominio público por parte de sus autores. Por resumir: Tenemos un problema. Si las ideas se producen de manera colectiva pero el sistema jurídico impone una explotación siempre individual y cada vez más larga de las mismas, no favorece la circulación del conocimiento y limita los usos, corremos el peligro de quedarnos sin el recurso común, la cultura, y que este quede privatizado .

En un intento por frenar esta creciente privatización del conocimiento se generó un movimiento denominado **\*copyleft** que tiene como objeto diseñar licencias que permitan la reapropiación y adaptación de contenidos. Forjado al calor de los debates que los hackers iniciaron en torno a la privatización de software a finales de la década de los ochenta en el entorno de la programación, este movimiento ha tenido importantes repercusiones tanto políticas, sociales, económicas como culturales. De este movimiento surgieron organizaciones como la Software Freedom Law Center y la Free Software Foundation. Estas idearon licencias de uso libres, que permitían combatir las limitaciones que interponía la normatividad de autor y mantenían las cuatro libertades del software.



Si bien ya hemos explicado la importancia del software libre y las implicaciones de su sistema de licencias en el capítulo en torno a la participación en este mismo libro, durante las últimas décadas ha habido una auténtica explosión social en torno a este tema. Se han creado sistemas de licencias que más allá del software, afectan a todo tipo de contenidos (textos, imágenes, audio, etc...) como pueden ser los Creative Commons impulsadas por el jurista Lawrence Lessig y licencias contractuales como ColorIURIS, unas más tradicionalistas y otras más acordes a la simplificación del derecho de autor.

El momento posterior a la creación, el del licenciamiento de la obra es fundamental para definir las prácticas culturales de código abierto. De repente una autora, al terminar su obra tiene que tomar decisiones, que afectarán a la difusión de su obra y a las libertades de uso que tendrán otras personas de la misma. Y tomar decisiones en torno a nuestras obras más allá de cederle los derechos a otra persona, es algo a lo que las autoras no estamos históricamente acostumbradas. Nos falta práctica. Y herramientas sencillas de uso para gente común. Vamos a ver unas de ellas.

## **Licencias Creative Commons**

Si el mandato por parte de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual es el de simplificar la gestión y protección de la propiedad intelectual y los derechos de autor en el mundo, las Creative Commons serían algo así como la "navaja suiza" de las licencias. Permiten de una forma sencilla y modular licenciar una creación a partir de decidir sobre sus atribuciones y están adaptadas a la normatividad de muchos países. Las cuatro atribuciones usadas en las licencias de Creative Commons son :

**Atribución:** A las licenciatarias se les permite copiar, distribuir, mostrar, performar y hacer trabajos derivados basados en el trabajo original, si y sólo si dan a la autora o licenciataria original el crédito de la manera especificada por ella. Se simboliza con (BY).

**No-comercial:** Las licenciatarias pueden copiar, distribuir, mostrar y performar el trabajo o la obra y hacer trabajos derivados de ella, siempre y cuando sean para propósitos no comerciales. Se simboliza con (NC).

No-obras derivadas: las licenciatarias pueden copiar, distribuir, mostrar y performar sólo copias exactas del trabajo y no obras derivadas de este.

Compartir igual: Las licenciatarias podrán distribuir obras derivadas sólo bajo la misma licencia que gobierna el trabajo original. Este principio esta basado en la figura creada por los desarrolladores de Software y el proyecto GNU llamada Copyleft. Se simboliza con (SA).

Las licencias que carecen de la cláusula o atribución denominada "atribución" se encuentran en desuso, pues en la gran mayoría de los casos se desea recibir crédito por la obra, lo cual deja solamente seis licencias válidas que se enumerarán a continuación:

Attribution Alone (by)

Attribution + Noncommercial (by-nc)

Attribution + NoDerivs (by-nd)

Attribution + ShareAlike (by-sa)

Attribution + Noncommercial + ShareAlike (by-nc-sa)

Attribution + Noncommercial + NoDerivs (by-nc-nd)

## **Del software libre a la cultura libre**

La reutilización y el acceso a lo ya desarrollado es absolutamente fundamental en la práctica de la programación y del hacking. Pero también para las prácticas culturales de código abierto. No hay programación sin reuso del código, accediendo a librerías mantenidas por comunidades. Google es la mejor amiga de una programadora. Las hackers se reapropian de la tecnología, adaptándola a sus necesidades. Para que este proceso pueda funcionar la red tiene que ser neutra, sin patentes y copyright. Es una cuestión de eficacia, en beneficio de todas. La documentación es fundamental en este proceso y es lo que hace que el código sea realmente libre y accesible. Si el código no está comentado, no hay comunidad. (Ver el capítulo de Transparencia para un repaso de los procesos y soluciones técnicas de la documentación)

Esta concepción de reutilización del código y los algoritmos ha influido profundamente a nuestras prácticas culturales. Como comentaba Juan Freire en la Conferencia Internacional de Software Libre 2012 (OSWC) de Granada<sup>9</sup>

"En mi opinión el software libre ha sido uno de los elementos clave de la transformación radical que se ha producido en las últimas décadas y que podríamos denominar de muchas formas: cultura abierta, cultura libre, cultura digital, sociedad red .."

Aunque hay que ser prudente con metaforizar no hay duda que se puede ver esta transformación en el diseño de actividades, eventos, prácticas culturales diversas. Prácticas culturales que se replican, que aparecen en un punto del planeta y se reproducen en millares de sitios. En algún sentido todo nuestro sistema político es un remix sin fin, retrabajando las reglas de la reproducción. Aquí el contexto es todo, solo hay que ver el uso del término "democracia": un conjunto de reglas, como un programa, pero que se ejecuta de manera muy distinta dependiendo del sistema operativo. Algunos programas o algoritmos no pueden funcionar en todos los sistemas operativos. Provocan un **\*crash** del sistema o el programa simplemente no arranca. En el campo del arte podríamos indicar las obras **\*Fluxus** o de los artistas conceptuales de los 60, cuando la obra se reduce a una serie de instrucciones a realizar. La cultura como algoritmo, conjunto de instrucciones o modo de hacer.

Algunos proyectos culturales han intentado explícitamente replicar su código y crear las condiciones para que su proyecto pueda llevarse a cabo en otro lugar y por otra comunidad de usuarias. El "Festival as Lab Toolkit" es un buen ejemplo donde las escritoras (el festival Future Everything) proponen un serie de rutinas o formas que permiten que el formato "festival" funcione de una manera nueva, como un laboratorio, un lugar de experimentación y elaboración de discursos en lugar de un simple ejercicio de contemplación. El re- apunta a un creciente deseo y necesidad de apoderarnos de los códigos, de hacerlos nuestros, compartiendo. Defendemos la importancia de re-mezclar, re-apropiar y re-escribir este código. Pensamos que se pueden diseñar eventos o actividades replicables, un conjunto de instrucciones, reglas, bases.

Proyectos como Dorkbot o Pecha Kucha son ejemplos de eventos que parten de una serie de sencillos códigos que se reproduce en muchos lugares diferentes. Tal vez la Pecha

---

<sup>9</sup> <http://nomada.blogs.com/jfreire/2012/01/plataformas-digitales-emergentes-y-cultura-abierta.html>

Kucha es uno de los más interesantes porque sus reglas son claras y, antes de poder usar el nombre, tienes que registrarte y comprometerte trabajar en red y a respetar unas reglas base: presentaciones de 6 minutos, centralización de las convocatorias a través de una web y amateurismo de sus organizadoras. Otros ejemplos de actividades que expongan su código serían Interactivos (fórmula inventada por Medialab Prado), los encuentros TEDx, el summerLAB (que nace desde Hangar) y el propio Booksprint. El gran peligro es la deriva de estos programas en franquicias, que aplasten la creatividad y la capacidad de reinventar, instrumentalizando la inventiva y el flujo para lograr el enriquecimiento simbólico. O peor, en una triste repetición de códigos hegemónicos, normalizando y aplanando todo.

Los **\*Fablabs** o laboratorios de fabricación son un caso interesante. Partiendo de la disponibilidad de máquinas de fabricación digital, que por su estatus económico tenía el **\*MIT** rápidamente creó una MITología y una franquicia para algo que, a priori, algún día estaría al alcance de todas. Y bajo este impulso comenzaron a abrirse Fablabs en todo el mundo, o espacios de fabricación digital de todo tipo que utilizaban ese término como elemento común para definir su actividad. En España Fablab es ahora una marca registrada y para poder llamarse fablab hay que pasar por el IAAC, que se sitúa en una posición de control de la red, extrayendo ventajas a la vez simbólicas y monetarias. El mismo proyecto que apuesta por el empoderamiento de las ciudadanas y que ha contribuido a que la fabricación digital se popularice se ha convertido en una herramienta de poder - los políticos han oído del MIT y quieren su capital simbólico - y de control. La paradoja de estas franquicias 2.0 es que el triunfo y popularización de sus propuestas los hacen inviables una gestión centralizada a la vez que las diluyen en otras prácticas restándoles el interés y poder que tienen como proyectos específicos.

## El re- como evolución

Somos los flujos que nos atraviesan, contribuimos, incorporamos, remezclamos. Somos seres complejos, contruidos durante millones de años, población simbiótica de bacterias, auto-organizados con creciente complejidad, físicamente, culturalmente. Ni siquiera nuestros cuerpos son enteramente nuestros - hay 10 veces más células de bacterias en nuestros cuerpos que células humanas. A finales del siglo XIX Peter Kropotkin<sup>10</sup> escribió

---

10 Sobre Kropotkin (en inglés) : <http://anarchism.pageabode.com/anarcho/mutual-aid-an-introduction-and-evaluation>

los capítulos de "Apoyo Mutuo" donde defiende que, si bien existe una beneficiosa (desde el punto de vista evolutivo) competición entre especies, es la capacidad de cooperación el factor clave. Esta cooperación vive el re- como un fluir, una abundancia básica en nuestra existencia, que va re-incorporando, re-mezclando todo lo que nos precede y lo que está por venir. Re-volución.

### **[seguir desarrollando]**

*\*Nota: Este capítulo fue cerrado sin que se pudieran terminar durante el booksprint algunos de sus apartados. Hemos decidido dejarlo tal como se quedó para que se puedan apreciar las líneas que iban a desarrollarse y porque, además, lo inacabado del texto no entorpece la comprensión en su lectura. También queremos recordar que éste decálogo invita a la continuación, revisión y/o modificación de sus contenidos.*

#### RECETA PARA RE-: Tarte tatin

15 manzanas de textura dura

200 gramos de mantequilla (que se puede remplazar por margarina)

200 gramos de azúcar

2 paquetes de masa de hojaldre

Pelar y cortar las manzanas en trozos grandes. Dorar las manzanas en una sartén con una nuez de mantequilla durante 10 minutos y sacar del fuego. En otra sartén añadimos 2 vasos de agua, el azúcar y llevamos a ebullición a fuego alto durante 15/20 minutos - cuando la reducción empieza a tomar un tono marrón oscuro añadir la mantequilla restante hasta fundirla y retirar del fuego.

Olvídate de la elaboración de las tartas tradicionales, está se hace al revés. En una bandeja de horno colocar la manzana con su parte curva hacia abajo - añadir la mezcla de azúcar y mantequilla por encima y cubrir con masa de hojaldre. Hornear

durante unos 30 minutos a 220°C hasta que la masa de hojaldre esté tostada. Dejar reposar 3 o 4 horas.

Antes de servir - dale la vuelta con una bandeja mas grande, concepto tortilla de patatas y ponla en el horno unos 5 minutos para darle un "toque de calor" - así devolvemos la mantequilla su estado cremoso. Cuidado : si te ha sobrado líquido en la bandeja después del reposo, retíralo con mucho cuidado antes de girar la tarta, es un concentrado de jugo de manzana y azúcar delicioso, guárdalo para re...