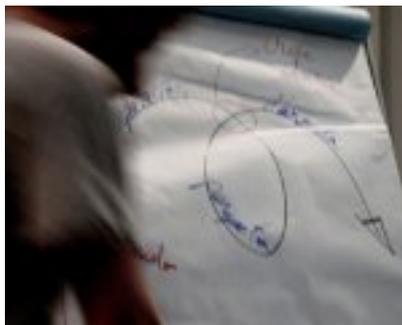


Extraido de ZEMOS98

<http://www.zemos98.org>

# Ciclo de Conferencias de Creación e Inteligencia Colectiva

- Festival -



Publicado el Martes 1ro de marzo de 2005

---

ZEMOS98

---



### Laura Baigorri: "La creación colectiva es un concepto muy magnificado"

Laura Baigorri ha hablado hoy sobre videojuegos, crítica, arte y creación colectiva en el primer día de este Ciclo de Conferencias sobre Creación e Inteligencia Colectiva. Partiendo de su investigación más reciente -[GAME as CRITIC as ART](#)- ha navegado por la red visitando diversos juegos tan críticos como [Metapet](#), de la media.artist Natalie Boockchin, [Buy Bush a PlayStation 2 Campaign](#) -un proyecto de Mikel Reparaz- o [Super Kid Fighter](#), por los grupos activistas Carbon Defense League y Critical Art Ensemble.

Tras su charla y partiendo de juegos críticos cuya creación ha sido pensada desde la colectividad, tales como [Bordergames](#) -"un proyecto en fase de elaboración concebido por La Fiambrera que actualmente están desarrollando chicos magrebíes del madrileño barrio de Lavapiés con herramientas de software libre"- se inició un breve debate sobre el concepto de creación colectiva que se dilató con la presentación del proyecto **Videoenrecrant** desarrollado por el colectivo zemos98 y coordinado por Felipe G. Gil.

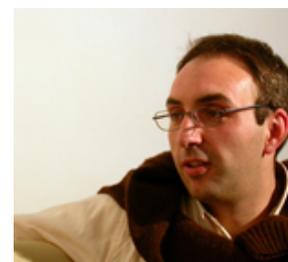
Los conceptos de **autoría** y **colectividad** fueron los más citados; serán precisamente los conceptos sobre los que volvamos a reflexionar en las charlas de Jorge Cortell y David Casacuberta.



### Jorge Cortell: "Quisiera que mi único problema fuese tener que elegir"

Propiedad intelectual, licencias creative commons, información, conocimiento, inteligencia colectiva, patentes, copyleft, protección y un largo etcétera de interesantísimos conceptos en torno a la creación. Jorge Cortell se ha transformado esta vez en el "Doctor zip" para todos los asistentes del ciclo, sabiendo comprimir perfectamente en poco más de hora y media una charla que se ha complementado a la perfección con el posterior debate.

Cortell ha asegurado que "proteger (a través de la ley de



## Ciclo de Conferencias de Creación e Inteligencia Colectiva

propiedad intelectual) nos perjudica a todos" y que "descargar de internet es legal y es bueno", siempre que sea sin ánimo de lucro. Otras cosa, comenta, es el top manta, claro.

Definiendo el concepto tradicional de "propiedad" como un antagonismo (si yo tengo una cosa, tú no tienes esa cosa; si te la paso, ya no la tengo yo) y una exclusión, junto al concepto "intelectual" como una parte de creación más fijación, apunta a una contradicción del uso del término propiedad unido a lo intelectual. Para explicarlo gráficamente, tan sólo alude a la célebre frase de Bernard Shaw: "Si tú tienes una manzana y yo tengo una manzana, e intercambiamos las manzanas, entonces tanto tú como yo seguiremos teniendo una manzana. Pero si tú tienes una idea y yo tengo una idea, e intercambiamos ideas, entonces ambos tendremos dos ideas".

Tras Cortell, los miembros de [Platonig](#) nos contaron su experiencia con el proyecto de la [Burn Station](#), que ellos denominan como un "top manta legal y gratis". El debate se alargó más allá de las 14.30 y surgieron interesante conclusiones, entre otras, la posibilidad de unirse a un proyecto en el que desarrollar un software que incluya la posibilidad de grabar videos libres.



Todo un éxito este segundo día de conferencias y más ilusionados aún para llegar a un tercer y último día que tendrá como invitado a David Casacuberta con una charla que llama la atención de entrada a través de un sugerente título: "Cada hombre, un artista. La creación colectiva y el arte digital".



El tercer y último día de conferencias en la UNIA sobre Inteligencia Colectiva, se ha iniciado de la mano de **David Casacuberta**, quien ha reflexionado sobre la evolución del papel de las tecnologías a lo largo de la historia reciente a través de ejemplos de artivismo (arte + activismo). Enmarcado en el campo de la creación colectiva y el arte digital, mostrando ejemplos como los históricos y divertidos [e-toy](#), con textos de la talla de [Free Culture](#), o interesantes proyectos de artivismo socio-ideológico como [irational.org](#) o [e-valencia.org](#). Además ha ofrecido un toque de optimismo en la batalla a favor de otras formas de entender y compartir la propiedad intelectual, señalando lo absurdo del sistema actual de copyright donde se permite por ejemplo la cita textual en libros, pero no en vídeo ni música y donde además se intenta criminalizar los usos de la mayoría de usuarios de la red.

Desde luego **Antonio Orihuela**, fue un excelente final para las jornadas. Empezando la conferencia sobre una reflexión sobre inteligencia colectiva, usos empresariales, y ecos de otro tipo de modelo social en el propio concepto. Para pasar a la presentación de su novela X Antonio Orihuela, adaptación, remake o, como él lo llama, borrado de

una novela folletinesca del far west, reconvertida por el autor en una novela sobre el LSD, a través del filtraje de palabras. Sin añadir ni una coma sobre el texto original Antonio Orihuela nos comentó como extrajo del propio texto, otro texto idéntico y nuevo al mismo tiempo, dejando caer las evidentes similitudes y posibles derivaciones audiovisuales.

---

Los objetivos de la programación del ciclo tratan fundamentalmente de:

1. Introducir a los participantes en el concepto de Inteligencia Colectiva
2. Conocer sus aplicaciones y proyectos a la cultura Audiovisual
3. Analizar el proceso creativo desde la construcción colectiva
4. Fomentar el uso de la inteligencia colectiva en las prácticas artísticas
5. Analizar las nuevas formas jurídica de propiedad intelectual y su aplicación a partir de las licencias Creative Commons y el concepto de copyleft desde una perspectiva de la creación audiovisual

'Sociedad de la información' y 'sociedad del conocimiento' son conceptos derivados de la revolución tecnológica en la que estamos inmersos, una revolución que abarca todos los ámbitos de la vida y que deviene en una nueva forma de organización social, en la que cobra gran relevancia la inteligencia colectiva.

Durante los días 2, 3 y 4 de marzo de 2005 se desarrollará en la sede de La Cartuja ( Sevilla ) de la Universidad Internacional de Andalucía y dentro de la programación de zemos98\_7 [un tiempo y un espacio para la cultura audiovisual] el Ciclo de Conferencias sobre Creación e Inteligencia Colectiva.

Este saber social general, que se esconde bajo la etiqueta de inteligencia colectiva o 'general intellect' se ha visto potenciado gracias las posibilidades de interconexión entre individuos y colectivos propias de una sociedad articulada a partir de un nuevo espacio virtual, como es internet, en cual la información fluye con mayor facilidad y alcance.

**Laura Baigorri, Jorge Cortell y David Casacuberta** hablarán sobre distintos temas, proyectos y puntos de vista que tienen mucho que ver con la cultura audiovisual y la inteligencia colectiva. Videojuegos como arte crítico, derechos y libertad en red o arte colaborativo basado en las tecnologías digitales serán los temas principales que se aborden en el ciclo.

Más información [aquí](#)

*Post-scriptum:*

*Links relacionados con el taller:*

- *Sobre los ponentes:*  
Laura Baigorri <http://www.interzona.org>  
Jorge Cortell <http://jorge.cortell.net/>  
David Casacuberta <http://www.globaldrome.org/>

- Instituciones y colectivos varios...  
<http://creativecommons.org/>  
<http://copyleft.sindominio.net/>  
[Negativland](#)

- ▶ Textos de Referencia
  - [Free Culture de Laurence Lessig](#)
  - [Game as a Critic Art 2.0](#)
  - [Categoría Copyright de Elástico](#)
  - [Carta a Hipatia](#)
  - [El origen de los CD por Negativland](#)

- ▶ Proyectos Varios
  - [CopyProject 1.0](#)
  - [Selección de Enlaces Interzona](#)
  - [Media-Teletipos](#)
  - <http://molodiez.org/cdc/index.shtml>
  - <http://www.ccapitalia.net/tip/>
  - <http://www.impromadrid.com>