

De la cultura de la remezcla a la creatividad colectiva

Adolfo Estalella | estalella@gmail.com |

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

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

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

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

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

Reseña Curricular

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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



LICENCIA CREATIVE COMMONS

Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 2.5 España

Usted es libre de:

- copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra

Bajo las condiciones siguientes:



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



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



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

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

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

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

© 2005, de la edición Asociación Cultural Comenzemos Empezamos

-Festival zemos98-

© 2005, textos, los autores.

© 2005, traducciones, los traductores.

© 2005, fotografías, los autores.