

Sociedad de la información y los dilemas del consumo cultural: Brecha y discursividad digital.

Claudia Venturelli.

Cita:

Claudia Venturelli (Diciembre, 2012). *Sociedad de la información y los dilemas del consumo cultural: Brecha y discursividad digital. VII Jornadas de Sociología de la UNLP. Departamento de Sociología de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, La Plata.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/claudiaventurelli/3>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/pYap/7DH>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

VII Jornadas de Sociología de la UNLP

**“Argentina en el escenario latinoamericano actual: debates desde las ciencias sociales”
La Plata, 5, 6 y 7 de diciembre de 2012**

MESA 40

Sociología de las tecnologías digitales e Internet

Lic. Claudia Venturelli

Carrera de Sociología UBA

Claudia Venturelli
Lic. En Sociología
Maestranda en Comunicación y Cultura
Claudiav.venturelli@gmail.com
DNI 14 851 620

Sociedad de la información y los dilemas del consumo cultural: Brecha y discursividad digital

Desde la presentación del resumen hasta la fecha he seguido profundizando mi investigación sobre arte y web 2.0 en la Sociedad de la Información, una categoría que está siendo cuestionada por algunos hackers ¹en esta actualidad digital, como así también la de Sociedad de Conocimiento y empieza a advertirse, en formadores de discursos, la incursión en el uso de las categorías innovación y creatividad² como pilares de las sociedades digitalizadas. Igualmente abrimos un paréntesis en este debate ya que sería motivo de otro tipo de reflexión.

Colmar la brecha, inclusión digital y democratización forman parte de una nueva forma de discursividad que hemos empezado a escuchar y leer luego que los países miembros de la UIT (Unión Internacional de Telecomunicaciones, dependiente de la ONU) firmaran en 2005 los planes de acción elaborados durante la Cumbre Mundial de la Sociedad de la Información (CMSI) en Túnez.

Lo que he dado en llamar *discursividad digital*, en una primera aproximación y en relación al arte³, luego comprobé que se extiende en nuestra cotidianeidad y construye una forma diferente de aproximación a las producciones sociales relacionadas con lo digital, el discurso web 2.0 y su circulación por internet.

Como todo discurso se entrelaza en un juego de relaciones de poder que empiezan a luchar en un mismo campo tratando de establecer un régimen de veridicción.

Cuestionar y repensar los discursos de la modernidad sobre las categorías de arte, cultura, derechos de autor, propiedad intelectual ha comenzado a producir una *discursividad digital* que hace aparecer nuevas formas y contenidos discursivos para construir verdades sobre las producciones sociales digitales y hacerlas inteligibles y, por otro lado, un *aggiornamento* discursivo que llevará a hacer aceptables las condiciones de esta reconversión del modo de producción capitalista.

¹ Tomo la definición de aquél que trabaja arduamente y es un apasionado de lo que hace.

² Conferencia de Francisco Prieto Diez “Laboratorio de innovación social” XIII Encuentro Iberoamericano de Ciudades Digitales, Bs As, Octubre 2012. Organizado por Gobierno Caba.

³ Un montaje en el cual diversas capas discursivas se montan unas sobre otras para componer una obra digital

Trabajo colaborativo en red

Desde los primeros hackers del MIT hasta hoy se produjeron muchas definiciones sobre lo que es internet y las producciones que allí circulan y las posiciones de sujeto de acuerdo a sus prácticas. Es así que aparecieron los mismos hackers o white hats, los crackers o black hats y los grey hats, que no se terminan de definir y pueden ser tanto black como white.

Hay quienes entienden que, con la irrupción de internet, han cambiado las formas de producción, intercambio, apropiación y circulación de las distintas producciones que por allí circulan, entendiendo a la cultura y el arte de manera libre, colaborativa y a la creatividad construida en red y los que, intentando conservar las prerrogativas de la modernidad impresa y del capitalismo de la producción, sostienen que el arte y la cultura y, con ello, las producciones digitales deben ser privativas. Son los que hacen circular el discurso sobre la piratería, intentando conservar su red de poder para vivir a expensas de las producciones creativas de otros. Es así que ha comenzado a circular en España un manual de la escuela primaria de Editorial Anaya para 4º grado de E.S.O (lengua) del año 2012⁴ donde en un ejercicio al que llaman “relaciona con mi mundo” les indican a los niños lo siguiente:

“... Busca el significado de las palabras **pirata** y **piratear** en el diccionario. Debate con tus compañeros acerca de las acciones de los piratas en la actualidad: secuestros de barcos o de aviones, robos de obras de arte (música, cine), de datos personales por internet... ¿Qué piensas de aquéllos que “piratean” la música o el cine? ¿Te gustaría que te piratearan un trabajo tuyo?

Los manuales escolares son poderosos dispositivos de saber-poder que construyen posiciones de sujeto para hacerlos gobernables y así sostener el orden social establecido. Pero claro que como todo dispositivo tiene “fallas” y el poder no existe dentro de la relación que se establece para ejercerlo sin una resistencia, es por eso que frente al copyright hoy tenemos el activismo del copyleft.

⁴ Tomado tanto de Alt1040 [online] disponible en <http://alt1040.com/2012/10/descargas-pirateria> como del tweet de Javier de la Cueva, @jdelacueva, abogado de Madrid defensor de Ladinamo, primera sentencia que reconoció el Copyleft.

Brecha y democratización

Los discursos sobre la producción de cultura libre comienzan a circular desde hace mucho tiempo y, en España, con la confección de, por ejemplo, el Manual de uso Copyleft, editado por Traficantes de sueños, año 2006 y podemos leer entre muchas de las cosas que plantean que la producción y circulación del arte y la cultura lleva a una serie de reflexiones:

¿Cómo producir cultura y conocimiento digital?

¿Cómo generar tiempos y recursos para la producción cultural en la actualidad de este momento histórico?

¿Cómo garantizar el acceso a la producción colectiva?

La creatividad y el conocimiento pueden prosperar de forma libre y sostenible. El copyright funciona como obstáculo de la circulación libre del arte, la cultura y la creatividad. Creatividad que es producto de la producción en red, derribando el mito del genio aislado avalado por el copyright. Podríamos asumir que cada uno de nosotros es usuario de la sumatoria de posproducciones de trabajos de grupos, individuos a lo largo de la historia de la materia que emprendamos y toda la vida hemos copiado para poder sobrevivir. Qué hubiera sido de nosotros si hubiéramos tenido que pagar derechos de autor por copiar los usos del lenguaje cuando aprendíamos a hablar.

El trabajo colaborativo en red supone cierta democratización del conocimiento, la producción y los medios de producción. Esto se lleva de narices con las leyes del copyright. Sobre todo en la producción de contenidos digitales que circulan por internet, donde la red ya es un entorno que se encuentra regulado en materia de derecho de autor (los tratados conocidos como de Internet de la OMPI).

Las regulaciones tradicionales sobre derechos de autor responden a características de la cultura impresa, no trasladables donde la copia es la norma y no la excepción. Lo paradójico es que se practica como norma el copyright, naturalizado por coerción. Ya que si el autor no aclara con las libertades que promueven las licencias libres que nos permite a los usuarios de su producto (en el sentido de producción, si no diría mercancía), todos los derechos quedan reservados sin necesidad de hacer la más mínima aclaración.

Suena, entonces, bastante utópico el discurso sobre el achicamiento de la brecha y democratización del conocimiento mientras los discursos de las cumbres de la sociedad de la información de los que se desprenden las agendas digitales de los estados nos lo anuncian como si estuviéramos por arribar al paraíso, prevaleciendo los derechos de copyright en todos los niveles.

Si uno lee detenidamente los puntos que se han firmado en los acuerdos, con una mirada crítica, puede leer diagonalmente que están prevaleciendo todas las normativas del copyright, puntos escritos con la suficiente “neutralidad”, como para que hoy hayan aparecido CANON DIGITAL, CETA, CISPA, HADOPI, SINDE, SOPA, donde todos pasamos a ser especies disímiles de terroristas o delincuentes.

En uno de los puntos de los acuerdos de la cumbre realizada en Túnez 2005 recomiendan:

“...Promover, desarrollar e implementar con colaboración de todas las partes para la creación de una “cultura mundial” de ciberseguridad o seguridad cibernética (resolución 57/239 de la Asamblea general de la ONU). Una cultura que requiere la acción nacional y cooperación internacional para fortalecer la seguridad mejorando la protección de la información, la privacidad y los datos personales... Enjuiciar la ciberdelincuencia incluye la que se produce en una jurisdicción pero repercute en otra...”

Ejemplos de esto hoy serían Dotcom y Julian Assange.

¿Por qué en un manual escolar pueden empezar a promover ese tipo de construcción de subjetividad a favor del copyright? porque la resolución 57/239 de la Asamblea General de la ONU de Enero de 2003 abre las condiciones de posibilidad:

“... La seguridad cibernética no es sólo cuestión de prácticas de gobierno o de orden público, sino que debe alcanzarse por medio de la prevención y con el apoyo de toda la sociedad...”

Claro que si pensamos que la Unión Internacional de las Telecomunicaciones (UIT) tiene como meta “conectar el mundo” y que entre sus miembros están las compañías de telecomunicaciones (que lucran con el tráfico de información, contenidos, etc.) cómo la UIT y las CMSI no estarían interesadas en reducir la brecha digital. Para ello necesitan establecer alianzas con las empresas de software y regular todo lo que tenga que ver con la “privacidad de la información y de datos” que no es más que la regulación de los derechos de autor y la propiedad intelectual.

Claudia Venturelli
Lic. En Sociología
Maestranda en Comunicación y Cultura
Claudiav.venturelli@gmail.com
DNI 14 851 620

Con el software sería “nunca enseñes el código fuente de nada”, con la cultura y el arte sería “nunca compartas nada con nadie” “no trabajes de manera colaborativa para crear”. Nosotros transformamos el software, no sólo la forma de producirlo, sino cómo se relaciona con todos los demás aspectos de la producción intelectual. El software es la música, las películas, los horarios del tren que en el siglo XXI se están convirtiendo en un bien público, no en un producto. Y lo hacemos por la protección del derecho ético a compartir información. El intercambio libre de información es el fundamento de nuestra historia y sin este concepto el avance del conocimiento sería imposible. El contexto de transformación de la sociedad de unos medios de transmisión de información analógicos a otros digitales puso en peligro el libre intercambio de información. (Moglen: 2003)

Uno de los propósitos de mi trabajo como socióloga especializada en comunicación y cultura es trabajar, investigar y difundir estas prácticas inspiradas en el copyleft, en el trabajo colaborativo en red de todas las maneras posibles pero sobre todo investigando para poder contribuir a fortalecer las resistencias al tipo de relaciones sociales de poder que sustentan y sostienen las propiedades exclusivas, construyendo relaciones excluyentes y privativas.

Como dice Moglen si los elementos centrales ejecutables de la tecnología humana se pueden elaborar compartiendo sin relaciones excluyentes entonces los elementos no ejecutables de la cultura como el arte, la información útil, etc. pueden ser distribuidos sin relaciones con propiedades exclusivas.

Teatro y copyleft, Cine, literatura y trabajo colaborativo en red, hackactivismo y sociedad

Dentro del recorrido de mi trabajo me encontré con la puesta en práctica de las teorías produciendo, construyendo, compartiendo la circulación libre de la cultura y el arte más la participación política dentro del entorno de la sociedad de la información.

Es así que llegué al encuentro de la obra teatral *NO MÁSZZZZS, Un misterio moderno*. Una propuesta y una apuesta al trabajo colaborativo en red, a la convergencia, basada íntegramente en copyleft. Su directora y dramaturga Candelaria Sabagh resume en cinco palabras su posición frente al arte, la cultura: “*sin obra no hay autor.*”

Se acerca al Copyleft de la mano de su hermana, que le dijo que como autora debía ser Copyleft; y descubre todo un mundo que la lleva a hacer esta obra con el grupo de trabajo *Amarillo trajo en escena mala suerte*.

La obra está registrada en Creative Commons, pero se da cuenta que para estrenarla en una sala, aunque sea de teatro independiente, tiene que estar registrada en argentores, si no quieren ser sancionados tanto la sala como la autora con multa. La peripecia de su paso por allí da cuenta de dos paradigmas encontrados, el del copyright⁵ y el del copyleft. Tuvo una reunión con cinco personas de argentores, tratando de explicar el fundamento de su obra y que se había inspirado en un sinfín de autores. Le pedían que escribiera la lista de todos y ella comienza a escribir todo lo que la atravesó en su trayectoria intelectual. Algo imposible de realizar. Por lo tanto eles advirtió que no iba a firmar el papel donde aseguraba la originalidad de la obra. Quiso no registrarla pero, en una de las salas posibles donde podía ponerla, no la dejaban estrenar sin registro para no tener problemas con argentores.

Y que nos cuenta Candelaria que para poder hacer una obra de Brecht hay que pagar derechos entonces hay un impedimento de hacer circular la cultura y dejar fluir el pensamiento y el conocimiento y que están reviendo llevar la herencia sobre la propiedad intelectual de 70 a 100 años después de muerto el autor. Sin dudas aquí hay una fuerte apuesta política a no

⁵ La ley es de 1919 y se basa en la ley de la Asamblea Nacional Francesa de 1791: primera ley de derechos de autor. Luego se da protección internacional a la obra de un autor a partir de la convención de Berna en 1886. La historia moderna se escribe en 1996 cuando los tratados de internet de la OMPI prepara los derechos de autor para el sg. XXI.

permitir repensar desde otros lugares y miradas lo realizado contemporáneamente y dejarlo sólo en el circuito “oficial” de reproducción de una mirada unívoca que mantenga el statu quo. El que puede pagar recrea y el que no una prenda tendrá: que si lo usa sin pagar será sancionado). Sólo a partir de la coerción se mantiene el copyright.

Candelaria Sabagh aclara al final de la obra que la misma tiene 69 citas intertextuales y 16500 palabras y que ninguna le pertenece!!!

Qué podemos decir del cine, esa industria del entretenimiento de la que nos acostumbró Hollywood a pensar que con sólo con una inversión millonaria de alguna poderosa productora se podía llegar a hacer una película.

En España el equipo *Riot Cinema Collective*, de 30 personas que producen *El Cosmonauta* pensó al revés (left) y decidieron hacer una convocatoria global para producir la película de ciencia ficción; que se podrá ver gratis online, saldrá al mismo tiempo en DVD, televisión y cine, teléfonos móviles, creando una experiencia transmediática.

Cuál es la mirada que tienen los realizadores. Es justamente el trabajo colaborativo en red para producir la película en su totalidad. Los cineastas toman las riendas de su trabajo, nos dicen, para llegar e involucrar a las personas alrededor del mundo a través de todas las plataformas de observación. El espectador es uno colaborativo, activo y conectado.

Pero, antes de eso, optan ya que, cuentan con las ideas pero no con el dinero, por recaudar lo que necesitan por medio del crowdfunding o financiación en masa, o sistema de micromecenazgo. Junta inversores con lo que puedan donar a cambio y de acuerdo a lo puesto podrán aparecer en los créditos, en la web como colaborador o recuperar lo invertido con algo encima. Los resultados que obtuvieron fueron increíbles pedían 40 000 euros y en menos de un mes llegaron a recaudar 100 000 euros. Su apuesta es total y licenciaron la película bajo Creative Commons. Se calcula su estreno alrededor de fines de 2012 o principios de 2013. Pero lo más impactante es que crearon realmente un trabajo colaborativo en red que trabaja como una comunidad en torno al proyecto de la película. Y consecuentes con su planteo conceptual sobre la libre circulación de la cultura y el arte está todo para compartir y distribuir online, desde su guión, también crearon merchandising para poder recaudar los fondos

necesarios previamente y según lo que dicen los que conocen el colectivo es de una transparencia absoluta.

Para entender esto detrás de este proyecto no hay bancos, ni productoras, ni distribuidoras de cine es involucramiento directo tanto de los realizadores como de los espectadores que a su vez pueden ser colaboradores. El equipo de Riot Cinema Collective se inspira de alguna manera en el planteo de Pekka Himanen en su *Ética del hacker y el espíritu de la era de la información*, al como conceptos que guían su tarea como cabecera de presentación de su página web:

- *Creemos en: las personas por sobre el dinero, en el cine por sobre el dinero. Hacer es mejor que decir.*
- *Nos gustan el riesgo y la innovación en todo lo que hacemos (sin obra no hay ganancia)* En inglés es no play no gain, que podría ser traducido “sin juego” y aquí se uniría a lo que plantea Candelaria Sabagh en su escrito *Teatro y Copyleft*⁶ y lo que dijo en la entrevista realizada en PuertoUSB⁷: La obra nos permite jugar, hacer teatro es esencialmente jugar y cuenta como numerosas lenguas recuperan lo lúdico en el campo semántico de las palabras vinculadas con lo teatral. (Sabagh: 2012)
- *Nos gusta el cambio (amamos el plan B) la cultura (mejor si es libre) nuestro equipo. El cosmonauta fue producido por Carola Rodríguez y Bruno Teixidor y el director es Nicolás Alcalá que ha tenido un protagonismo catastrófico y desafortunado por estos últimos días. Los tres son los fundadores de Riot Cinema Collective*

Como manejarte en un proyecto colaborativo en red: las expectativas y los efectos de realidad que produce en los otros

No creo que pueda pasarse por alto semejante despropósito de maltrato provocado por el director de la película en un mail contestado a una persona que pedía trabajo en medio de la crisis de empleo que vive España. Este hecho desafortunado hace que peligre todo el proyecto.

⁶ Disponible en <http://www.nomaszzzzs.blogspot.com.ar/p/la-formula.html>

⁷ Columna mensual de mi autoría para el programa Arquitecto de laberintos (FMLatribu), programa del 8 de agosto de 2012, audio del programa disponible en mi blog:
<http://caminosdelaargentinidad.blogspot.com.ar/2012/08/puertousb-8-de-agosto.html>

Lo que me parece increíble es los efectos de realidad que produce el discurso de la cultura libre, software libre, micromecenazgo, etc. Todos los que participan de estos movimientos pareciera debieran estar cubiertos de un halo impoluto. ¿Por qué no exigirles más o igual que a éstos a los gobernantes y administradores que hacen de la reproducción de la escasez su modo de gobierno?

Sin dudas se ha generado mucha controversia y creo que aún estamos en la prehistoria de este tipo de proyectos y los discursos que se generan siguen pensando en términos de copyright (en el sentido que implica para mí de la defensa del statu quo). El capitalismo ha producido relaciones alienadas entre las personas con discursos reproductores de la situación de escasez en la que nos coloca este sistema y lo reproduce con las industrias culturales también. El procomún es casi impensable para la mayoría de los grupos que componen nuestra sociedad y nuestro entendimiento está atravesado por las categorías de la modernidad (privativas).

Otra experiencia reciente de trabajo colaborativo en red, convergencia y transdisciplinariedad es *Libro Vivo* proyecto que se desarrolló en el marco de la muestra *Espejos: El camino incierto al país de las maravillas* en el Haroldo Conti durante el mes de julio. A partir de la convocatoria a la muestra a un número importante de trabajadores del arte y la cultura en sus distintas expresiones las editoriales **el asunto(** y **Milena Caserola**, más los corrdinadores de la misma, invitaron a partir de recorrer la exposición a escribir imbuidos en la relación con las creaciones expuestas. Es así que en el *Libro Vivo* se incorporan todas esas lecturas, impresiones, sensaciones que derivaron a partir de esa experiencia. El libro final se presentó un día antes de que cerrara la muestra.

El hackactivismo - hackerismo promueve una forma de organizarse socialmente recordando todo lo que se puede lograr a través del modelo abierto (replicación del software libre) gracias a la cooperación directa entre los individuos. El único límite es la imaginación. Un modelo de libre acceso a recursos, donde debe existir el encuentro físico en un lugar concreto, pero considerando a internet como un medio para unir fuerzas y expandir y desarrollar una idea. Un modelo de cooperación directa. Directo implica sin intermediarios, sin intermediarios implica no distribuciones, sin distribuciones implica compartir directamente P2P, manteniendo las libertades propuestas por el auctor (aquél que se apropia de lo que lee, puede extenderse a lo que hace) apropiarse en el sentido de hacerlo suyo mediante su trabajo

Claudia Venturelli
Lic. En Sociología
Maestranda en Comunicación y Cultura
Claudiav.venturelli@gmail.com
DNI 14 851 620

colaborativo, derivado, copyleft no copyright. Reproducible al infinito con la sumatoria del trabajo compartido, suprimiendo la distinción entre original y copia. Y con ello cuestionando el carácter aurático, en el sentido otorgado en la modernidad, que pueda tener una creación a partir del trabajo colaborativo en red.

Claudia Venturelli
Lic. En Sociología
Maestranda en Comunicación y Cultura
Claudiav.venturelli@gmail.com
DNI 14 851 620

Bibliografía

Himanen, P. (2001) *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*, Licencia GPL

AAVV (2006) *Copyleft Manual de uso*, Traficantes de Sueños, España Licencia Creative Commons

UIT. (2005) *Informe final Cumbres mundiales de la Sociedad de la Información*, Ginebra

ONU Asamblea General (2203) Quincuagésimo séptimo período de sesiones Tema 84 c) del programa [online] disponible en http://www.itu.int/newsroom/wtd/2006/pdf/UNGA_57-239-es.pdf fecha de recolección 1 de febrero de 2012

Crowdfunding o cómo conseguir 130 000 euros en 20 días (2012, junio 13) ABC.es suplemento de economía [online] disponible en <http://www.abc.es/economia/abc-crowdfunding-lanzanos-201106150823.html>