

## **LIBERAR EL CÓDIGO FUENTE**

ZEMOS98<sup>1</sup>

(Rubén Díaz, Felipe G. Gil y Pedro Jiménez)

### **Resumen**

El proceso de investigación es parte de la creación, de su documentación, de su producción y de su comunicación. Y más en un territorio por explorar, como el de la cultura digital. Los formatos se multiplican y las experiencias se hacen transparentes para aprender remezclando en tiempo real. Los proyectos que se generan deben formar parte de un procomún donde circular. La investigación se abre, se hace visible y lo que es más importante, se transforma en una acción permanente. En este nuevo escenario, en esta cultura digital, hay que “reinventar la vida cotidiana”, abrir párpados, oídos, narices; poner atención con todos los sentidos, porque nuestra experiencia no cabe ya solamente en la secuencia de la palabra impresa y porque nos relacionamos de un modo distinto a como lo solíamos hacer; en el caso de la investigación, es un proceso que puede, o mejor debe, suceder en cualquier momento y en cualquier lugar. Y de cualquier forma. Es hora de liberar el código fuente y expandir la autoridad.

### **Abstract**

The process of research is part of the creation, of its documentation, of its production and of its communication. More in a territory to explore as the Digital Culture is. Based on own experience, we discuss a series of ideas on how to do research in this new environment.

### **Palabras clave**

Cultura digital, nuevos formatos, comunicación, código fuente, innovación

### **Keywords**

Digital Culture, New formats, communication, source code, innovation

El código fuente es un conjunto de líneas de texto que son las instrucciones que debe seguir la computadora personal para ejecutar dicho programa el acto de lectura. Por tanto, en el código fuente de un programa un libro debe estar descrito su funcionamiento. Un aspecto interesante a tener en cuenta cuando hablamos del código fuente de un programa informático un texto es si dicho código fuente está disponible para que cualquiera pueda estudiar su contenido y, por tanto, conocer los detalles del funcionamiento interno del programa texto. Cuando se cumple este aspecto se dice que ese código fuente es código de fuente abierta, o software de fuente abierta, en contraposición al código en el que esto no es posible debido a que se le ha impuesto algún tipo de restricción para que su código fuente no pueda ser accesible a todos, el llamado software privativo<sup>2</sup>.

Es en el proceso mismo de escribir (entendido en un sentido amplio: un texto escrito, fotografiar, grabar audio, vídeo...) cuando exteriorizamos qué queremos -o qué tenemos que- contar. Porque escribiendo, leemos, vemos, pensamos, reflexionamos y, de alguna manera, conversamos con los que nos leen y comentan. Es cuando construimos nuestra visibilidad, cuando descubrimos qué o quiénes somos, cuando (nos) contamos. En realidad, esta es la forma en la que tradicionalmente los investigadores suelen compartir sus fuentes, documentación, ideas e intereses. Existe un proceso de investigación previo, que es privado y no se comparte, porque se oculta deliberadamente. Cuando se comparten los conocimientos, se suelen publicar en determinados medios más o menos restrictivos y de autoridad; no se le da excesiva importancia al archivo, a la memoria y al dominio público.

Pero, en nuestra opinión, un proceso de investigación no se agota en el escribir de esta manera. El proceso de investigación es parte de la creación, de su documentación, de su producción y de su comunicación. Los formatos pueden multiplicarse. Las paredes de las oficinas, las escuelas, las universidades, los despachos y laboratorios deben hacerse transparentes, desvanecerse. Y se convierten en espacios de encuentro y de relación. Los documentos que se generan deben formar parte de un procomún donde circular. La investigación se abre, se hace visible y lo que es más importante, se transforma en una acción permanente. En este nuevo escenario, en esta cultura digital, hay que “reinventar la vida cotidiana”, abrir párpados, oídos, narices; poner atención con todos los sentidos, porque nuestra experiencia no cabe ya solamente en la secuencia de la palabra impresa<sup>3</sup> y porque nos relacionamos de un modo distinto a como lo solíamos hacer; en el caso de la investigación, es un proceso que puede, o mejor debe, suceder en cualquier momento

y en cualquier lugar. Y de cualquier forma. Es hora de liberar el código fuente y expandir la autoridad.

En el origen, nuestra idea de investigación era muy vaga, sobre todo la investigación científica, reglada, con bibliografías, teorías y disquisiciones. Se basaba (y lo sigue haciendo en muchos aspectos) en dos premisas y una condición: la intuición y la curiosidad (o experimentación) sometidas a una vigilancia permanente de nuestras propias prácticas investigadoras desde una perspectiva crítica. Intuición y curiosidad son entidades infinitas. No tratamos de ponerle puertas. Pero necesitábamos un marco de intenciones colectivo, una reflexión crítica sobre la función sociocultural que entendemos tiene la comunicación, la cultura digital y audiovisual, en definitiva, el pensamiento contemporáneo en el que nos movemos. Una proyección de nuestras inquietudes y nuestros intereses.

En el texto “Nosotros, siempre nosotros... más algunos amigos” en nuestro libro *Código fuente: la remezcla* escribimos unos breves párrafos que se conectan entre sí y hablan de nosotros y de nuestras referencias; así tratamos de definir nuestro(s) objeto(s) de investigación y explicar quiénes somos. A veces nos hemos presentado como un sistema basado en la idea del reciclaje, la colaboración y el concepto de ensayo/error del laboratorio. Un equipo de trabajo interesado en desarrollar proyectos culturales y multidisciplinares de manera continua, abierta y colaborativa. Un día -creemos ahora- dimos con la clave al darnos cuenta de que el Festival ZEMOS98 es nuestra principal herramienta de investigación. Cumplía las características que nos interesaban y que no habíamos encontrado dentro de los espacios oficiales de investigación. En la universidad no habíamos sido capaces de hallar un tiempo y un espacio para desarrollar nuestros intereses y lo que para nosotros era más grave, no podíamos hacerlo como colectivo ni a través de los formatos que nos interesaban. Pero hacer un festival (elegir un tema dentro de un contexto, reflexionar sobre la cuestión de manera colaborativa, programar y producir un evento con música, reflexión intelectual, proyección de vídeo y la posibilidad de publicar libros, así como comunicarlo para que el mayor número de personas tengan acceso a sus contenidos) nos permitía trabajar juntos, abrir canales de comunicación con otras personas, adquirir e intercambiar conocimientos de manera natural y, por qué no decirlo, pasarlo muy bien.

Con la excusa de nuestro décimo aniversario en el año 2008, además de la edición *Regreso al futuro* que dio origen al citado libro *Código fuente: la remezcla* (donde Mar Villaspesa supo encontrar la conexión entre nuestro trabajo y trayectoria y una recontextualización del imaginario de las vanguardias artísticas, con su espíritu transformador y constructivo), decidimos escribir una relación de líneas de investigación a modo de guía de orientación acerca del conocimiento que aspiramos producir; una manera de sistematizar nuestra estructura mental como colectivo y equipo de trabajo.

1. **Experimentación en nuevos lenguajes y narrativas audiovisuales y digitales**

La materia prima para esta experimentación es el contenido que trabajamos del mismo modo que un equipo investiga en un laboratorio. Desde la experiencia sonora a la cultura VJ y a los *narrative media*, al cine interactivo y fragmentario, a los llamados *new media* y a la literatura, la búsqueda de nuevos formatos se basa en el método del ensayo y error.

2. **Cultura libre, archivo y remezcla**

Además de una forma de innovar en nuestro ámbito con el uso de licencias libres en todo tipo de formatos, software libre y conciencia del fomento de un acceso universal a la cultura por parte de todos, la cultura libre es un campo de investigación en el que la participación y la inteligencia colectiva permiten nuevos caminos a desarrollar en la producción y gestión cultural. Nos preocupa identificar los comunes, trabajar la noción de procomún. Los conceptos de archivo y remezcla son los recursos principales que deben guiar esta línea de investigación que define nuestra actividad en la mayor parte de los casos.

3. **Políticas culturales e innovación**

En nuestra forma de entender la producción y gestión de la cultura conviven política y poética. Desde el activismo cultural hasta las nuevas formas de organización, participación y el “emprendizaje” cultural, la investigación en este ámbito se centra en los conceptos de propedéutica, metodología e innovación. El sector de base creativotextual lo construimos (todos) nosotros con nuestra práctica diaria.

4. **Educomunicación cultural y alfabetización digital y audiovisual**

La vocación educativa de nuestros trabajos es evidente. Pensamos y comunicamos la necesidad de una alfabetización digital y audiovisual coherente que estreche una brecha que queda patente en muchos de los discursos que circulan a nuestro alrededor. La educación puede suceder en cualquier momento, en cualquier

lugar. Dentro y fuera de los muros de la institución académica. Este es un campo en busca de reflexionar en torno a la idea de resignificar la educación de manera que no esté solamente circunscrita al ámbito académico-institucional. La nueva coyuntura digital supone una oportunidad para recuperar la idea de reciprocidad en las formas de distribución del conocimiento.

5. **Conocimiento y desarrollo de tecnologías aplicadas a la cultura: investigación en software y hardware** En el contexto en el que nos movemos necesitamos estar al día de la tecnología tanto a nivel de software (programas, recursos on-line, etc.) como de hardware (equipamientos audiovisuales y material técnico en general) para que sigamos siendo conscientes de su uso como herramienta y no como fin en sí misma. Es fundamental para nosotros el conocimiento y desarrollo de tecnología como recurso cultural a través de base de datos, sistemas de gestión de contenidos, plug-ins o instrumentos digitales para la edición de vídeo o audio.

Antes de escribir estas líneas, solíamos describir nuestra actividad con estas palabras clave: antropología arte, audiovisual, audio, auralidad, apropiacionismo, blogs, comunidad, comunicación, colectivo, código abierto, cortometrajes, creación, crítica, creatividad, cine, ciudad, consumo, control, cibercultura, copyleft, creative commons, digital, DJing, diseño, DIY, documental, educación, educomunicación, equipo, encuentro, escritura, experimental, experiencias sonoras, electrónica, festival, ficción, fotografía, formación, instalación, inteligencia, intercambio, género, historias, hip-hop, humor, internet, imagen, investigación, investigación-acción-participación, jaja, juego, libro, literatura, migrantes, móvil, música, multimedia, netlabels, participación, pensamiento, precariado, performance, políticas culturales, política, periodismo, podcast, publicaciones, punk, radio, procomún rap, reflexión, risa, remezcla, ruido, sociología, series, software libre, sociedad-red, sonido, tags, televisión, tecnología, Twitter, video, videoarte, VJing, videoclips, videoblog, videojuego, web2.0, ZEMOS98. De una u otra manera, nos ayudan a situarnos y creemos que facilitan a los que quieren relacionarse con nosotros a saber cuáles son nuestros intereses. Liberar el código fuente significa hacerlo accesible para que otros puedan mejorarlo.

Hay que facilitar el “código fuente”. Para interactuar con una historia y participar en su narración, no basta leerla en la propia lengua. Se requiere un bagaje de conocimientos, porque cada relato es parte de un hipertexto más amplio, hecho de nociones y emociones. ¿Será posible

establecer un paquete mínimo, un manual para la co-creación de un mundo? Se trata de educar, aportar competencias, entrenar para la negociación, para el pensamiento colaborativo, para el uso de la Red. Completar la mutación genética: de consumidores a multiplicadores<sup>4</sup>.

Leyendo a Vila-Matas en *Doctor Pasavento* nos encontramos con un concepto que nos llamó la atención: el método de investigación de la realidad basado en el extravío y la deriva con el que el filósofo marxista Walter Benjamin escribía sus críticas y traducciones literarias. Las sensaciones de extrañeza, distancia, desarraigo, ese sentimiento de ser extranjero en todas partes y curiosear lo desconocido, son fundamentales para nuestras formas de vida -de entender el mundo-; estos modos de acercamiento a la cultura audiovisual y digital, y a la vida cotidiana, de vivir atentamente, en lo micro, estas maneras de observar, entender y tratar de interpretar las interacciones y redes sociales nos explican por qué hemos llegado a donde estamos. Este ser exploradores de nosotros mismos implica rastrear el territorio que habitamos y viajar para conocer a “los otros”. Después, de vuelta del viaje, traducir las historias que nos han sucedido, los relatos que nos contaron, remezclarlos y hacerlos nuestros. La vida cotidiana como formato de investigación, que se pone en funcionamiento “sobre el escenario”<sup>5</sup>, en el momento de la experiencia, en la *performance*, en el juego de lo diario, en la acción. Acción reflexiva de una inteligencia colectiva: “Rizoma somos y en rizoma nos convertiremos: yo soy la planta pero también soy el agua”. Al fin y al cabo todos bebemos de la misma agua.

Como un tallo que se reproduce a medida que brotan sus raíces, crecemos horizontalmente. El tallo se llama colectivo ZEMOS98 y sus raíces son infinitas, como infinito es el mundo de las ideas. Aquí no hay unos más que otros, sino unos más otros, porque todos formamos parte de un mismo ser vivo, en el que no hay distinción entre quienes lo alimentan o quienes son alimentados por él<sup>6</sup>.

Es un proceso dialógico, una conversación que debe construir su sentido en el presente, que no tiene principio ni fin, que se aprende “haciendo”, en el aquí y en el ahora. Investigar es de alguna manera un palimpsesto infinito, un hecho social y cultural vivo que se realiza consecuentemente en relación al “otro”, es decir, dentro de una comunidad.

La noción de comunidad es clave, aunque se hace preciso desvincularla de cualquier connotación orgánica, ideológica o creencial. Puede haber, y siempre las hubo, comunidades distribuidas



y/o de extraños reunidas alrededor de un tema o de un problema. Son los llamados grupos de afectados o concernidos, son todos esos colectivos que se hacen visibles cuando una nueva tecnología (digamos un test, una intervención o una encuesta) los segrega del conjunto asignándoles/fabricándoles una tecno-identidad (por ejemplo, asmáticos, protésicos o motorizados) que puede ser contestada. También un laboratorio puede no estar formado por correligionarios. Lo que sí es imprescindible es que esté conectado a otros nodos en una red que se configura alrededor de protocolos que garantizan la circulación de objetos entre nodos y que, en consecuencia, forman parte de una comunidad: comparten y crean un espacio común en red por el que se desplazan (es decir, se discuten y aquilatan) los objetos que entre todos (les) constituyen. En fin, no hay comunidad sin el rigor (respeto a los protocolos acordados) que permite producir objetos capaces de desplazarse entre diferentes ámbitos culturales y espaciales. Y cuando no se desplazan, cuando no hay interoperabilidad, no puede crecer el común que sostiene (a) la comunidad<sup>7</sup>.

Dentro del capítulo "Destripando Survivor. La anatomía de una comunidad de conocimientos", que Henry Jenkins escribe en *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, nos ha interesado el concepto de "comunidad de conocimiento". Si como afirma Pierre Lévy, "nadie lo sabe todo, todo el mundo sabe algo, todo conocimiento reside en la humanidad"<sup>8</sup>, la noción de inteligencia colectiva "se refiere a esa capacidad de las comunidades virtuales de estimular la pericia combinada de sus miembros. Lo que no podemos saber o hacer por nosotros mismos, puede que seamos ahora capaces de hacerlo colectivamente (...) Lo que mantiene unida una inteligencia colectiva no es la posesión de conocimientos, que es relativamente estática, sino el proceso social de adquisición del conocimiento, que es dinámico y participativo, comprobando y reafirmando continuamente los lazos sociales del grupo". Una "pedagogía de contacto" en formato abierto que no se suele producir ya sólo, ni principalmente, en los espacios formales. Pensar en una sociedad de los saberes compartidos, como proponía Jesús Martín Barbero en su conferencia durante el Simposio Educación Expandida<sup>9</sup> de nuestra decimoprimer edición.

En el último año hemos estado más centrados en esta noción de educación expandida. En colaboración con Juan Freire, con el simposio y la programación del festival buscábamos "nuevas formas de educación que incorporasen y se adaptasen a los procesos sociales y comunicacionales que ha provocado Internet. La nueva cultura digital se caracteriza por la organización en red, el trabajo colectivo, la convergencia de

medios, el copyleft etc. La mayor parte de estos procesos no se incorporan en los sistemas educativos convencionales”. Partíamos de la idea de que la educación puede suceder en cualquier momento, en cualquier lugar. Dentro y fuera de los muros de la institución académica. “La nueva coyuntura digital supone una nueva oportunidad para recuperar la idea de reciprocidad en las formas de distribución del conocimiento”. Una de las conclusiones de este proceso más centrado en el aprendizaje es que expandir la educación significa relacionar nuestra memoria (individual y colectiva, nuestra experiencia acumulada) y la remezcla como metodología, como sistema epistemológico, para la construcción de nuestra identidad desde nuestro mundo, desde el mundo en el que hablamos, que diría Agustín García Calvo. La educación se expande cuando se aprende a construir nuevos mundos, no a repetirlos. De esta manera, la remezcla nos interesa cuando está cargada de crítica y de conciencia de sí misma.

La remezcla es un paradigma cultural y un palimpsesto infinito. Es el trabajo de un DJ y copiar & pegar. Es compartir ideas y el acto de donar. Es aprender y desaprender. Es enlazar y desenlazar. Es un bucle sináptico y estratos. Es una narración inacabada y relatos colaborativos. Es la sociedad red y ceros+unos. Es repensar y reeducar. Es re-escribir la historia y volver a representar<sup>10</sup>.

Una comunidad de conocimiento dentro del contexto de la cultura digital implica reinventar la vida cotidiana porque “nuestros vínculos con formas previas de comunidad social se van rompiendo, nuestro arraigo en la geografía física disminuye, nuestros lazos con la familia extensa e incluso nuclear se desintegran y nuestras lealtades a los Estados-nación se redefinen”. La comunidad de conocimiento se relaciona con otras comunidades formando redes de intereses, producción mutua y el intercambio recíproco de conocimientos en base de remezclas. Los nodos que unen esas comunidades se convierten en mediadores, en *hubs*, en facilitadores que sepan traducir la idea de un "nuevo contrato social" que, como usuarios y ciudadanos, nos haga ser conscientes de la necesidad de participar y reclamar los espacios procomunes del conocimiento, para exigir desde la crítica constante una redistribución equitativa de riquezas -materiales e inmateriales-. De alguna manera, estas reflexiones nos han llevado a “reivindicarnos” como institución mediadora dentro de esas comunidades. Como una especie de explorador que no está seguro de si el próximo paso será en falso, pero no puede evitar probar a darlo; y luego necesita contarlo como en un diario de viajes, intentar traducir sus experiencias, sus inquietudes, sus impresiones, sus intereses en torno a la cibercultura, un espacio en el que lleva habitando un tiempo y aún desconoce.



## Bibliografía

Goffman, Erving (1993) *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, Amorrortu Editores, SA

Jenkins, Henry (2008) *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, Paidós, Barcelona

Lafuente, Antonio (2008) *Laboratorio sin muros*. Disponible en <http://medialab-prado.es/mmedia/793>

Lévy, Pierre (2004) *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio*. Disponible en <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf>

ZEMOS98 (2005) *Creación e inteligencia colectiva*, ZEMOS98, Sevilla

ZEMOS98 (2009) *Código fuente: la remezcla*, ZEMOS98, Sevilla

Todas las publicaciones de ZEMOS98 se pueden descargar gratuitamente en PDF desde su web:

<http://www.zemos98.org>

---

<sup>1</sup> ZEMOS98 es un equipo de investigación interesado en desarrollar proyectos multidisciplinares de manera continua, abierta y colaborativa. Lleva trabajando desde hace más de 10 años desde el Festival Internacional ZEMOS98. Como editores, han publicado diversas publicaciones como *Creación e Inteligencia Colectiva* (2005), *La televisión no lo filma* (2006), el catálogo de la exposición comisariada para ZEMOS98 por José Luis de Vicente *Reclaim the Spectrum* (2006), *Cultura digital y comunicación participativa* (2006), *Panel de Control. Interruptores críticos para una sociedad vigilada* (en co-edición con Fundación Rodríguez) o *Código fuente: la remezcla*, junto a Mar Villaespesa. En la actualidad, ZEMOS98 está formado por un grupo de personas que no superan los 27 años como edad media: Rubén Díaz, Pedro Jiménez, Juan Jiménez, Felipe G. Gil, Sofía Coca, Cristina Domínguez, Ricardo Barquín, Benito Jiménez, Francisco G. Gil, Fran MM Cabezadevaca y una extensa red de colaboradores de diferentes disciplinas. Correo electrónico: [info@zemos98.org](mailto:info@zemos98.org)

<sup>2</sup> Versión remezclada de [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=C%C3%B3digo\\_fuente](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=C%C3%B3digo_fuente) aparecida en el capítulo "Instrucciones de uso" escrito por Mar Villaespesa en *Código fuente: la remezcla*

<sup>3</sup> Esta idea fue tomada por Jesús Martín Barbero de la antropóloga Margaret Mead (*Cultura y compromiso*) en su conferencia "Ciudad educativa: de una sociedad con sistema educativo a una sociedad del conocimiento y el aprendizaje" para el Simposio Educación Expandida.

<sup>4</sup> Wu Ming 1 y Wu Ming 2 (2009) "Código Fuente" en *Código fuente: la remezcla*, ZEMOS98, Sevilla

<sup>5</sup> De la misma manera que Erving Goffman en *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, uno de los fundadores de la microsociología, consideraba las interacciones sociales: una *performance* creada para la audiencia.

<sup>6</sup> ZEMOS98 (2005) *Creación e inteligencia colectiva*, ZEMOS98, Sevilla

<sup>7</sup> Lafuente, Antonio (2008) *Laboratorio sin muros*. Disponible en <http://medialab-prado.es/mmedia/793>

<sup>8</sup> Lévy, Pierre (2004) *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio*

---

<sup>9</sup> El Simposio Educación Expandida fue el eje central de la programación de la decimoprimer edición del Festival Internacional ZEMOS98 (celebrado en Sevilla entre los días 22 y 28 de marzo de 2009).

<sup>10</sup> ZEMOS98 (2009) *Código fuente: la remezcla*, ZEMOS98, Sevilla