

# Del *Renga* al videoblog.

## El usuario como productor y la experiencia colaborativa.

Guadalupe Aguiar Masuelli

Becaria Fundación Carolina

Doctorando en Artes Visuales e Intermedia

Universidad Politécnica de Valencia

guadalupe\_aguiar@yahoo.com.ar

### ABSTRACT

Este texto está escrito a partir de la observación de algunas experiencias de producción audiovisual en la red con características de trabajo colectivo, co-autoral u otros modos de participación colaborativa. El ejemplo del *Renga* (poesía ligada de origen japonés) se utiliza como un antecedente histórico en el que se encuentran aplicados recursos de creación grupal, a modo de diálogo poético. El fenómeno del videoblog se selecciona por su particular incidencia en la circulación de producciones de tipo doméstico en el circuito de la creación colaborativa. La propuesta benjaminiana del autor como productor, el trabajador inmaterial y el migrante como sujetos históricos, los “objetos epistémicos” de Knorr Cetina, la táctica según de Certeau, y la incidencia de la idea de “postproducción”, son algunos de los temas y las líneas teóricas que cruzan el texto.

### 1. INTRODUCCIÓN: EL FENÓMENO “ONE WORLD”.



Figura 1. Captura de pantalla de “One World”.

Hace poco más de un año, me encontré por casualidad con una joyita de YouTube: “One World”<sup>1</sup>, un vídeo de 40 segundos que obtuvo el premio al vídeo “más respondido”<sup>2</sup> en la historia del popular sitio. En blanco y negro, con una música melodramática y un personaje enmascarado que lleva escrita en su mano una invitación a “ser parte de algo”, este clip consiguió en poco más de seis meses dos mil doscientas setenta y cinco vídeo-respuestas. Casi dos mil trescientas personas (desde niños y grandes de distintas partes del mundo hasta miembros del propio equipo de trabajo de YouTube) grabaron, editaron y publicaron su vídeomensaje, su aporte a esta suerte de causa-común-con-intenciones-humanitarias.

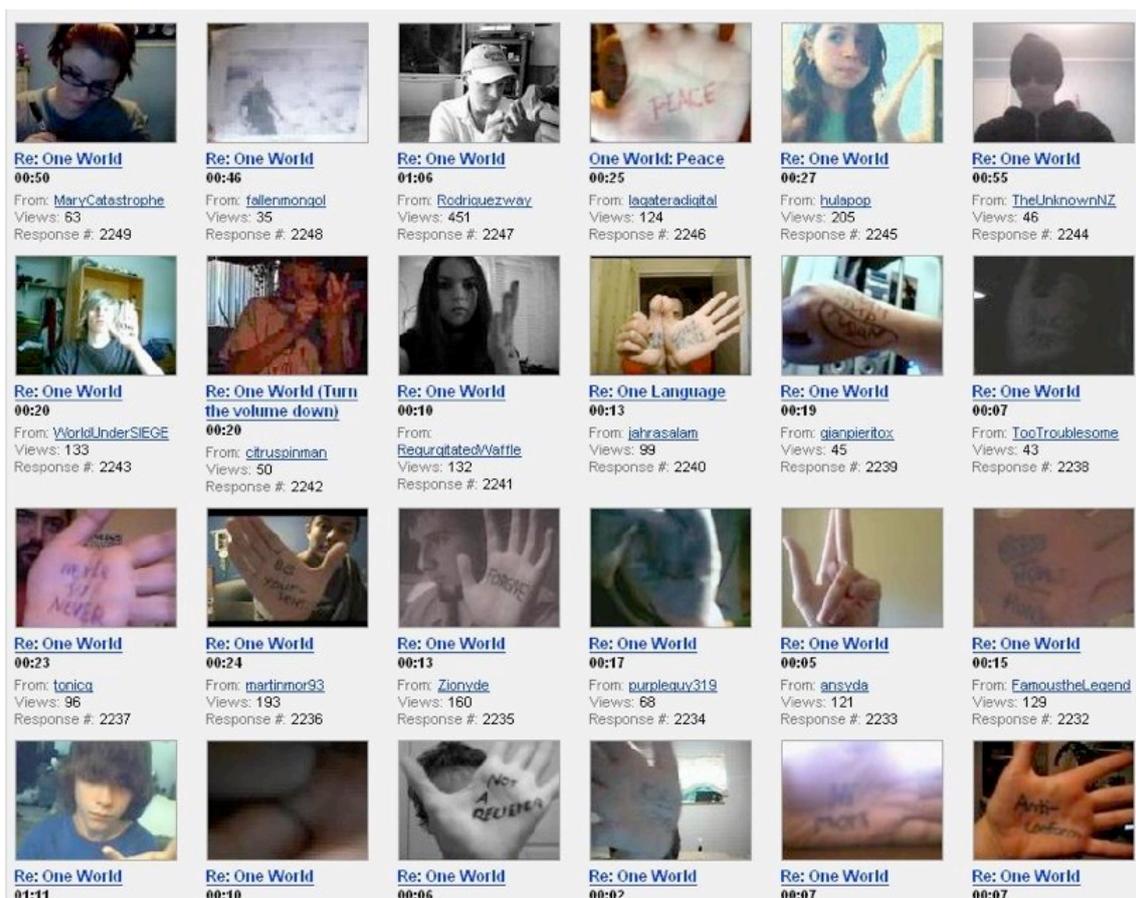


Figura 2. Captura de pantalla de algunas de las respuestas.

Actualmente no es posible acceder a las vídeorespuestas porque, según explica “MadV” -el mago enmascarado autor de “One World”-, alguien crackeó su cuenta de usuario y los eliminó. Actualmente MadV se ha dado de baja en Youtube. Según dice la leyenda, un canal de TV lo contrató por la popularidad que adquirió a través de sus trucos de magia. De todos modos, puede aún verse el vídeo en ciertos sitios y algunas

de las respuestas en el mismo Youtube. Dejaré de lado cuestiones sobre su estilo, su mensaje, o sobre el medio por el que fue publicado, no por poco importantes sino porque quisiera detenerme en él sólo como un fenómeno ejemplar de participación multitudinaria, a través del cual un número importante de personas se acercó a la producción audiovisual, generando un diálogo con el original y con las otras colaboraciones.

Usando este ejemplo como disparador, y revisando un tipo de poesía tradicional japonesa basada en la escritura colectiva, tocaré algunos aspectos que considero fundamentales para acercarse a la práctica actual del videoblogging y sus posibilidades como experiencia de producción audiovisual colaborativa.

## 2. DEL Renga AL VIDEOBLOGGING.

### 2.1. El *Renga* milenario. La poesía ligada japonesa.

El *Renga* -del japonés *Ren*, que significa “ligar, secuencia”, y *Ga*, que significa “poema”- es una forma poética de la tradición japonesa que consta de una serie de *Tanka* escritos por dos o más autores. Cada *Tanka* está compuesto por cinco líneas de base silábica, cuyas sílabas cuentan: 5 / 7 / 5 / 7 / 7. El *Hokku* (las tres primeras líneas del *Tanka*)<sup>3</sup> es escrito por el primer autor, y las siguientes dos líneas son la respuesta del siguiente. Este estilo de poesía cuya autoría es compartida y resulta en una especie de diálogo poético, ha variado su longitud según las épocas, encontrándose algunos de hasta mil estrofas.

Tiene sus orígenes en el Siglo X, y con el paso de los años se dividió en dos ramas diferentes: el *Ushin Renga* (“*Renga* del corazón”), de estilo serio y tradiciones cortesanas en su dicción y tono elevados, con pretensiones literarias y conexiones religiosas; y el *Mushin Renga* (“*Renga* sin corazón”), de carácter jocoso, que permitía cualquier tema y palabra que jamás aparecerían en un *Ushin Renga*, y que solía ser escrito en los momentos de dispersión, luego de serias competencias de *Tanka*.

Este juego de los aristócratas se convirtió con el tiempo en el *Haikai no Renga*, el entretenimiento literario de los mercaderes, pasando rápidamente de una poesía ligada de tono cómico a una de tono más vulgar. Matsuo Bashô (poeta japonés de mediados del siglo XVII) retoma el *Haikai no Renga* convirtiéndolo en un refinado,

pero aún humorístico y divertido estilo, que trabaja las conexiones de forma más sutil y profunda, y más desligada de las asociaciones de palabras y de los conocimientos literarios que eran la base del *Renga* tradicional.

La metodología de escritura del *Haikai no Renga* es la siguiente: el primer poeta compone el primer poema utilizando el esquema silábico 5-7-5, el segundo le responde con un nuevo poema utilizando el esquema silábico 7-7, el tercero repite el esquema silábico inicial, y así sucesivamente, obteniendo de este modo cientos de poemas ligados de acuerdo a la estructura poema-respuesta-poema-respuesta.

A esta nueva variación (en ese entonces denominada “estilo-Bashô”) comienza a llamarsele *Renku*. Una de las diferencias más importantes entre el *Renga* clásico y el *Renku* es que el primero estaba mucho más reglado y era más estricto en su forma, requiriendo grandes conocimientos de literatura, además de conocimientos esotéricos de raíz aristocrática; en cambio el segundo es de un origen más democrático, incorporando a la temática tradicional hechos actuales, historias y escenas cotidianas de la clase media. Aunque no de forma muy extendida, sigue desarrollándose este tipo de poesía, en Japón y en otros países, como ejercicio de escritura colectiva. El formato más moderno se llama Rokku (aka on za rokku) y fue creado por Haku Asanuma en el año 2000<sup>4</sup>. El artista y poeta sueco Alec Finlay trabaja con el *Renga* desde hace nueve años y, entre sus proyectos, tiene uno llamado *Senku*<sup>5</sup>, un poema de mil estrofas escrito por 500 poetas a través de Internet. *Senku* comenzó en 2005 y se encuentra todavía en proceso de escritura.

El *Renga* lleva nada menos que mil años de desarrollo como forma poética colectiva. Su estructura dialógica de propuesta-respuesta, propuesta-respuesta coloca a sus autores unas veces como proyector y otras como receptor-replicante. De esa manera va generándose una cadena, una ligadura en la que cada trozo está vinculado fuertemente con el anterior y el siguiente.

## 2.2. El autor como productor.

*El hombre separado de su producto produce, cada vez con mayor potencia, todos los detalles de su mundo, y de ese modo se halla cada vez más separado de su mundo. Cuanto más produce hoy su propia vida, más separado está de ella.*<sup>6</sup>

En su texto “El autor como productor”, escrito en 1934, Walter Benjamin toma de Bertolt Brecht el concepto de *refuncionalización*. Brecht lo aplica a ciertas labores que “ya no pretenden ser ante todo vivencias individuales, (tener un carácter de creación), sino que se dirigen más bien hacia la utilización (remodelación) de determinados institutos e instituciones.”<sup>7</sup> Por oposición, Benjamin utiliza el término “rutinero” para aquel que renuncia a introducir innovaciones en el aparato de producción, poniendo así el acento en la importancia de ser competente en los procesos de producción intelectual para refuncionalizarlos y volverlos políticamente eficaces.

Sostiene que todo trabajador es un potencial “refuncionalizador”, un agente capacitado para la modificación del estado de cosas y, por tanto, para la “puesta en palabras” de esta modificación. Dice: “La persona que lee está lista en todo momento para volverse una persona que escribe, es decir, que describe o que prescribe. Su calidad de experto -aunque no lo sea en una especialidad sino solamente en el puesto que ocupa- le abre el acceso a la calidad de autor.” Benjamin sostiene que los productos del autor deben poseer no sólo características de creación, sino principalmente una función organizadora y un carácter de modelo de producción, que sea capaz de “trasladar a los consumidores hacia la producción, de convertir a los lectores o espectadores en colaboradores.”<sup>8</sup>

### **2.3. El trabajador inmaterial y el migrante. Los nuevos sujetos históricos.**

El paso de la vida comunitaria a la estructura social de Estado modifica el entorno cotidiano y la organización del trabajo, cambiando el sistema de honores que se transmitía generacionalmente por un sistema de adopción de un compromiso laboral que no deja totalmente clara la función simbólica del trabajador como miembro de la sociedad. La dignidad y el honor, que antiguamente cimentaban el trabajo dentro de una comunidad, desaparecen, transformados con la industrialización en una sensación de esfuerzo fútil para el trabajador. El verdadero propósito y la función del trabajo dentro del mundo de vida del sujeto se diluyen en una tarea repetitiva y desconectada de los efectos concretos que ésta genera en su entorno<sup>9</sup>.

Desde hace ya algunas décadas, esa estructura de trabajo de tipo fabril, propia de los modelos de industrialización de principios del siglo XX, también está sufriendo modificaciones. Esto es evidente en algunos aspectos concretos, como por ejemplo:

- El cambio en los sistemas de mercado, que tienden a abandonar el modelo productivo de las industrias nacionales hacia el de empresas multinacionales.
- Los avances en las cadenas de producción (con la tercerización de los procesos productivos y la automatización de trabajos antes realizados manualmente).
- La tendencia a la inmaterialidad de los productos mismos (la información y los servicios pasan a ser un producto más, y de los más cotizados).
- La relación con el consumidor, que es ahora quien define, diseña, cuestiona y evalúa los productos que ofrece el mercado, confundiendo cada vez más su rol con el de productor.

Estos factores modifican radicalmente la función del trabajador y la idea del trabajo.

Según Wu Ming 4, uno de los miembros de la Wu Ming Foundation<sup>10</sup>, actualmente hay “dos sujetos históricos, fragmentarios e irreductibles a categorías rígidas a la vez que desconcertantes, que atraviesan el mundo viviendo en su piel las transformaciones más radicales”<sup>11</sup>. Uno de ellos es el llamado trabajador inmaterial:

Éste es protagonista, a la vez activo y pasivo, de la disolución del viejo pacto social y de la precarización de la vida. Activo, en la medida en que promueve su propia inestabilidad, optando por la liberación del vínculo fordista que atribuía al trabajo una unidad de tiempo, lugar y acción. Pasivo, en tanto que sufre la puesta a trabajar de todos los ámbitos y momentos de la vida y ve cómo el capital es parásito de su propia creatividad, inventiva, capacidad de emprender proyectos.<sup>12</sup>

Así es que surge un “nuevo ciudadano del mundo que se traslada, cambia de profesión, adquiere y comparte conocimientos, e introduce en el proceso de producción sus propias capacidades individuales en una red de conexión global.”<sup>13</sup> Por supuesto, este tipo de sujeto tiende a acompañar los procesos de cambio de las

tecnologías de la información y la comunicación, que facilitan, y en muchos casos fuerzan a, un trabajo con lo inmaterial.

El segundo sujeto histórico, según Wu Ming 4, es el migrante. “No menos que el trabajador inmaterial, el migrante es por antonomasia protagonista de la globalización, portador y conector de historias, saberes, culturas, ideas. No menos que el trabajador inmaterial, es objeto de la explotación neoliberal globalizada. Su trabajo y su vida, transportados por todo el mundo, se convierten en factores desestabilizadores del viejo orden jurídico basado en los conceptos de nacionalidad, estatus, pertenencia, así como de los contextos culturales de los que el migrante procede.”<sup>14</sup>

El migrante también, alejado de su entorno natal y de sus afectos, entabla hoy una relación cada vez más “sujetada” con los medios de comunicación, ya que son la herramienta de conexión entre sus dos mundos: un objeto incompleto, un espacio vacante.

#### **2.4. “Perdí la memoria (externa)”. Objetos epistémicos.**

“No sabía si no había cerrado el grifo o la casa estaba poniéndose sentimental. Siempre pensé que sería fuerte, nunca imaginé que lloraría tanto. Cuando alguien llora, le das un pañuelo para secar las lágrimas. Pero cuando una casa llora, realmente tienes mucho trabajo.”<sup>15</sup>

En la película *Chungking Express*, aparecen varias escenas en las que los objetos cobran una presencia “sujetada”, cuasi-humana. Las cosas del entorno cotidiano de este personaje aparecen como actores cómplices y sufrientes de su situación. Estos objetos “sujetados”, faltos de objetividad, entrarían en la categoría de “objetos

epistémicos”<sup>1</sup>, desarrollada por la socióloga Karin Knorr Cetina y expuesta así por Reinaldo Laddaga:

La autora llama “objetos epistémicos” a estas entidades ambiguas, que se manifiestan en mundos desencantados, pero a las cuales aquellos humanos que interactúan con ellas no pueden no atribuirle -aunque sea fugazmente, aunque sea de modo incompleto- las capacidades de sensibilidad y reflexividad, de experiencia y memoria que son atributos normales de los seres vivos, pero que lo moderno había considerado extraños al campo de los objetos (...) Los “objetos epistémicos”, en efecto, “parecen tener la capacidad de desplegarse indefinidamente”, y deberían compararse a “cajones abiertos llenos de archivos que se extienden indefinidamente en la oscuridad de un armario” (...) De ahí que ellos “no puedan ser nunca completamente alcanzados; es que “nunca son, si se quiere, ellos mismos”; es que los caracteriza “una falta de objetividad y completud en su ser” que hace que deban ser concebidos al mismo tiempo como “instancias materiales “ y como “estructuras de ausencias que se despliegan” y que continuamente ‘explotan’ y ‘mutan’ en otra cosa, y que se definen tanto por lo que no son (pero en lo que se habrán convertido en algún momento) que por lo que son”.<sup>16</sup>

Con las tecnologías de la información y de la comunicación nos encontramos ante objetos fuertemente “desobjetivados”. Estos “objetos parciales” (como también los denomina Knorr Cetina) no son la anticipación ni la presentación de la “cosa real”. “Es la ‘cosa real’ misma la que tiene la ontología cambiante que el objeto parcial despliega”.<sup>17</sup>

El objeto contemporáneo que más encaja en esta categoría es el ordenador. Dice Michael Hardt: *Una innovación aportada por el ordenador es que su funcionamiento está en constante transformación a través de su uso*<sup>2</sup>, pero desde esta óptica no es sólo su función sino su propia ontología la que muta constantemente. Para el trabajador inmaterial, y especialmente a partir de la posibilidad de conexión permanente a Internet, este “objeto parcial” es alternativamente lugar de trabajo, herramienta, medio de comunicación, espacio de ocio, instrumento de aprendizaje... pero fundamentalmente es una caja negra<sup>18</sup>, un agujero negro cuya densidad es

---

<sup>1</sup> Knorr Cetina, Karin y Brugger, Urs, *The market as an object of attachment: Exploring postsocial relations in financial markets*. Canadá, Canadian Journal of sociology 25, 2000. Citado en Laddaga, Reinaldo, *Estética de la emergencia*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo, 2006, pág. 57.

<sup>2</sup> Hardt, Michael, *Trabajo afectivo*, ensayo para *Vinculo-a*, Madrid, Medialab Prado, 2006. URL: [http://www.vinculo-a.net/texto\\_hardt.html](http://www.vinculo-a.net/texto_hardt.html) (visto el 15 de octubre de 2008).

informativa y que se constituye como un eje de gravitación tanto intelectual como emocional.

## 2.5. La táctica y la *perruque* (y cómo Google se chupa los dedos).

El planteo de Benjamin que mencionaba hace un momento se apoya en la idea de que la tecnología predefine al contenido<sup>19</sup>, por lo que es necesaria la modificación de los sistemas de producción y la apropiación de la técnica, ya que son éstas las herramientas de control de los poderes dominantes. En 1980, Michel de Certeau describe -probablemente como una respuesta a la oscura impresión debordiana del espectáculo como lente ineludible entre el hombre y el mundo- una manera de acción diferente, que se mueve por las pequeñas fisuras del sistema, y que trabaja de forma táctica: un “arte del débil”<sup>20</sup>.

La estrategia se define como un tipo específico de conocimiento “que sustenta y determina el poder de darse un lugar propio”<sup>21</sup>; es fundamentalmente espacial, visible y aislable. Es el modo de organización del poder. La táctica, en cambio, es temporal, sin espacio propio -“no tiene más lugar que el del otro”<sup>22</sup>- y se mueve dentro del campo de visión del enemigo, aprovechando las fallas ocasionales, descubiertas mediante la astucia y la cautela. La táctica es líquida e invisible.

Este modo de acción es utilizado por aquellos que, a falta de poder estratégico sobre el entorno, se mueven expuestos al ojo público, buscando los excesos de luz o de sombra para actuar sobre él. La *perruque*<sup>23</sup> es un modo táctico de acción que ha existido desde siempre en los ámbitos laborales en relación de dependencia, y que en la actualidad se encuentra fuertemente ligado al uso de ordenadores, de Internet y de otros sistemas tecnológicos de comunicación.

De diversas maneras, las empresas han intentado eliminar este tipo de prácticas del régimen laboral. El ejemplo más llamativo y evidentemente el más exitoso es el de la empresa Google, que utiliza estrategias organizativas que apuntan claramente a fagocitar la *perruque*. El tiempo de ocio creativo que el empleado “roba” de su horario de servicio para proyectos personales o extra laborales es contemplado, contabilizado (un 10% del tiempo de trabajo) y administrado espacial y temporalmente por Google, logrando así reencausar hacia la empresa ese momento de independencia creativa, convirtiéndolo en fuerza de trabajo<sup>24</sup>.

Estas son nuevas maneras de concebir el sistema de vigilancia, convirtiendo al empleado en un cómplice perfecto: su trabajo es como su casa... No. Es aún mejor, ya que las formas íntimas de invertir la creatividad no sólo están permitidas, sino que son aplaudidas y bien remuneradas... (¿qué pensaría Foucault al respecto?).

## 2.6. Otra vez la (post)producción.

*“Incluso si es ilusorio y utópico, lo importante es introducir una especie de igualdad, suponer que entre yo - que estoy en el origen de un dispositivo, de un sistema- y el otro, las mismas capacidades, la posibilidad de una idéntica relación, le permiten organizar su propia historia como respuesta a la que acaba de ver, con sus propias referencias”.*<sup>25</sup>

Las mutaciones de la web como sistema de acceso a Internet hacia un espacio de mayor interacción, acompañando el proceso antes mencionado de transformación del trabajo, han favorecido el surgimiento de herramientas de uso gratuito y simple, dirigidas a un usuario con crecientes necesidades de apropiación del medio y de gestión de sus propios contenidos.

La denominada *Web 2.0* se proclama desde 2004 como la segunda generación en el uso de la Web, y se orienta hacia la interacción entre usuarios, la gestión de “comunidades”<sup>26</sup> y la oferta de servicios centrados en la colaboración, el intercambio de información y la reutilización o remezcla de datos.

Según lo analiza José Luis Brea en *El Tercer Umbral*, nos encontramos a la entrada de una nueva forma de capitalismo: el *capitalismo cultural*<sup>27</sup>. Esto significa, entre otras cosas, que estamos viviendo el comienzo de una transformación del modelo de economía de mercado que prevaleció durante todo el siglo XX. Uno de los síntomas más evidentes de este cambio de paradigma es el surgimiento -en la década de 1970- y el fortalecimiento -en los últimos años- de políticas alternativas de distribución de datos. Estas políticas reflejan un giro radical de actitud frente al conocimiento y el acceso a la información, y suelen identificarse, a pesar de los distintos enfoques existentes, con un mismo neologismo: *copyleft*<sup>28</sup>. Brea ofrece una mirada sobre la circulación inmaterial en la economía del conocimiento:

Muy probablemente, la piedra angular de este cambio se sitúa en el carácter inmaterial del producto digital y su inscripción consiguiente en un orden de circulaciones intersubjetivas sin pérdida ni gasto, en el que la transmisión y comercio social no produce en punto alguno carecimiento, desposesión. Sostenible entonces en los términos de una economía de distribución, su recepción y apropiación por el receptor no se produce a condición de que el dador pierda grado alguno de propiedad sobre él. Por lo tanto, el régimen de circulación bajo la forma de mercancía -en que la “transmisión” requiere compensación por la pérdida efectiva que el otorgador del don sufre- queda naturalmente, *forzosamente*, en suspenso. La condición de irrepetibilidad singularísima es subvertida por la inherente característica reproducible del soporte-medio, pero al mismo tiempo, y esto es aún más importante y más cargado de consecuencias, la posibilidad de asentar su circulación social en una *economía post-mercantil* se constituye como una posibilidad perfecta y naturalmente viable. Y, en cuanto tal, *forzosamente advenible*.<sup>29</sup>

En los últimos años, las diversas innovaciones, la difusión y el abaratamiento en cuanto al consumo de tecnologías digitales y de comunicación, desde la telefonía móvil con videocámara incorporada hasta la proliferación de herramientas de uso sencillo y gratuito que promueve la Web 2.0, vienen generando una serie de experiencias de tipo colectivo que mantienen el debate y logran acercarse un poco a esta pretensión de González-Foerster, provocando una movilidad en el concepto del consumidor como tal.

Jumpcut, por ejemplo, representa un llamativo modelo de producción colaborativa. Es un servicio online de edición y almacenamiento de vídeo, que mantiene un archivo del material alojado a disposición de la comunidad de suscriptores. Cada vídeo aportado por los usuarios puede ser remezclado, reeditado, reproducido y manipulado de cualquier modo por el resto. Es un modelo ambiguo de uso del dominio público, ya que el dueño del servicio (Yahoo, desde 2006) puede utilizar el material allí dispuesto a modo de publicidad, por ejemplo, adquiriendo automáticamente los derechos de explotación económica, publicitaria, distributiva, etc.<sup>30</sup>

De todas maneras, el modelo Jumpcut sirve para detectar la relación entre dos usos distintos de lo colectivo: la distribución y la producción. Jumpcut permite compartir colectivamente para producir individualmente. David de Ugarte encuentra en ello el primer paso hacia una “sociedad de la creatividad distribuida”. “No es lo

mismo compartir la distribución, lo realmente revolucionario es compartir la producción: el viejo sueño de una sociedad de *bricoleurs* donde toda creatividad es reciclada.”<sup>31</sup>

Más que de producción, deberíamos hablar de postproducción<sup>32</sup>. Es que, teniendo en cuenta el cambio de paradigma que mencionábamos de una economía mercantil a una economía del conocimiento, resulta fundamental tomar al conocimiento como un proceso en permanente postproducción, ya que no podemos considerar como “materia prima” los saberes previos con y sobre los cuales se construyen los nuevos. Nunca son tan básicos ni tan primitivos como para suponerlos “origen” puro; y lo que se construya con ellos será posiblemente el paso previo para otra futura construcción.<sup>33</sup>

## 2.7. La participación. El sueño de una comunidad de productores de medios.

La interactividad es un concepto utilizado en exceso en el arte desde hace cerca de cuarenta años. Lev Manovich se refiere a la mitificación que ha sufrido el término a raíz de su amplitud de significados y de la interpretación literal que se hace de éste<sup>3</sup>. Dejando de lado un debate por demás tratado en el ámbito del arte y especialmente en el de las nuevas tecnologías, me interesa dirigirme concretamente hacia el tipo de participación en el que el espectador es incitado a realizar un proceso similar al del productor.

Brea, en su artículo *Online communities*, considera que una comunidad online no es otra cosa que un territorio de **presencia y participación**. Se pregunta cuál es el límite de este territorio, y se responde:

*Sin dudarlo: aquella comunidad de productores de medios que imaginara Brecht. Un dominio o una modalidad de la circulación pública de la información, del discurso y las prácticas de producción simbólica, en la que todos los participantes intervienen al mismo título. Quiero decir: en la que no hay dos lados, el de los emisores y el de los receptores, sino una desubicación recíproca, una dispersión excéntrica y desjerarquizada (un*

---

<sup>3</sup> MANOVICH, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Paidós, Buenos Aires, 2006, p. 103.

rizoma) en el que todos los receptores son también, y a su vez, emisores - cuando menos potencialmente.<sup>4</sup>

Como intentos de aproximación a este modelo ideal de democracia que Brea saca a colación citando a Brecht, voy a mencionar algunos proyectos y el marco de interacción en el que se desarrollan.

### 2.7.1. DO IT. La complicidad entre el artista y el público.

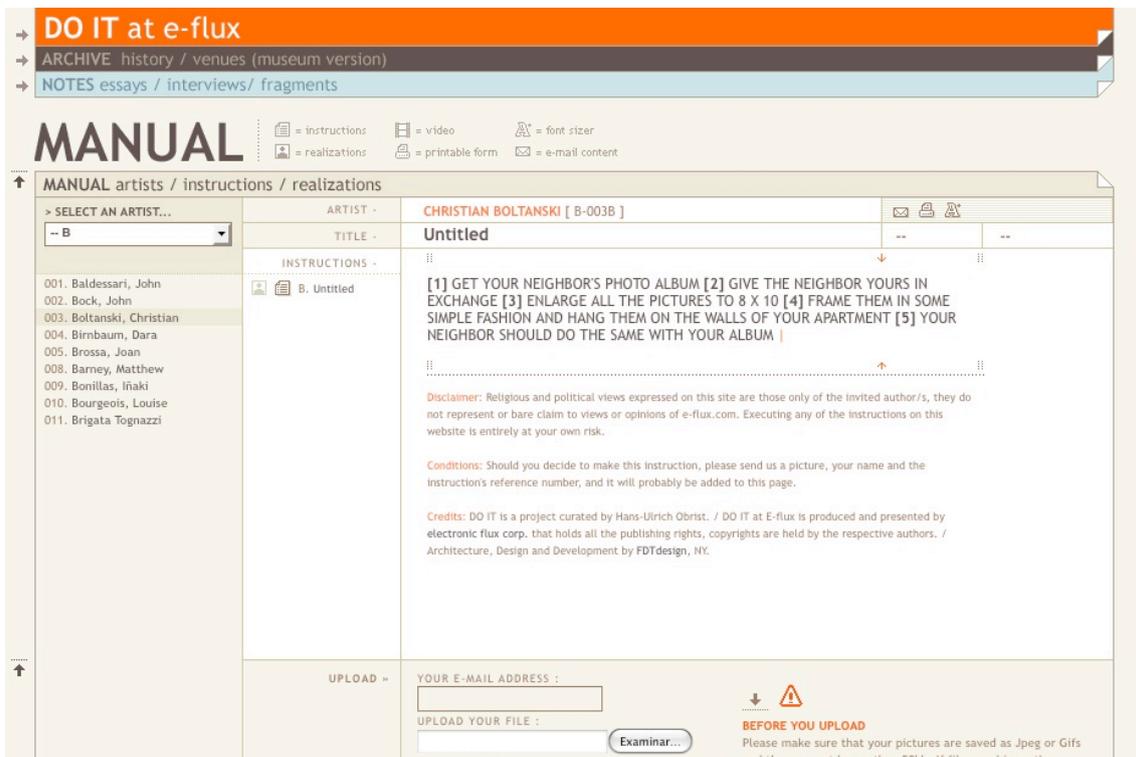


Figura 3. Captura de pantalla del Manual de instrucciones de DO IT.

DO IT es una exposición itinerante comisariada por el escritor y curador austriaco Hans Ulrich Obrist. En ella se intenta unir dos estrategias ya utilizadas por el conceptualismo: la generación de obras como una serie de instrucciones escritas para ser ejecutadas por otras personas (en la Figura 4, el Manual de instrucciones), y la utilización de la ocasión como factor influyente en la ejecución de las mismas. Según el propio curador, *DO IT* tiene que ver menos con copias, imágenes o reproducciones de obras de arte que con interpretaciones humanas. La muestra giró por diversos países desde 1994 hasta 2002, y luego se realizó una adaptación para la red, que se

<sup>4</sup> BREA, José Luis. *Online communities: comunidades experimentales de comunicación -en la diáspora virtual*. capítulo incluido en *OVER HERE* (pdf). The New Contemporary Museum, MIT Press. 2001. URL: <http://www.joseluisbrea.net/articulos/onlinecommunities.pdf> (consulta hecha el 22 de junio de 2007).

encuentra alojada en e-flux.org. Esta versión se llama *DO IT (home version)* y aún se encuentra en actividad como contenedor y difusor de la gran colección de obras bajo la forma de instructivos, y los documentos fotográficos o en vídeo de las ejecuciones de las mismas, que el público sigue enviando. Además del formato escrito, Obrist lanzó una propuesta similar: *DO IT -TV version*, una serie de clips de vídeo realizados por once reconocidos artistas a modo de “tutoriales de arte”, (ver Figura 5) que fueron transmitidos por la televisión austriaca durante 1995 y 1996, y que actualmente también se encuentran en e-flux.

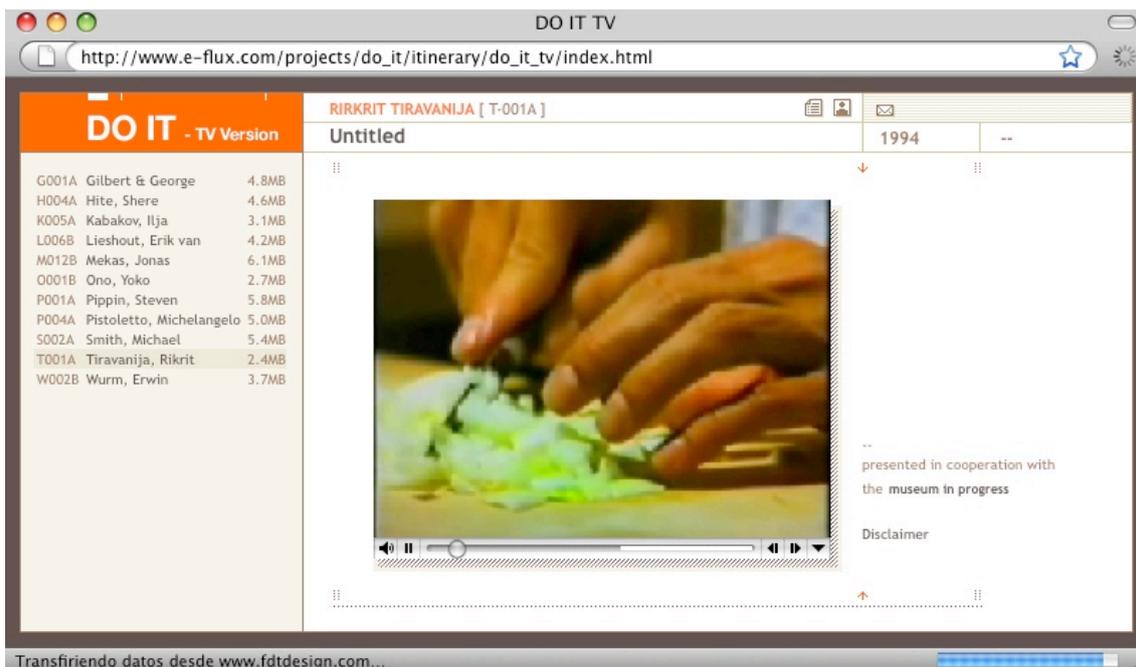


Figura 5. Captura de pantalla de una de las obras de *DO IT -TV version*, en e-flux.org.

La archiconocida afirmación “sin público no hay obra”<sup>5</sup> es llevada aquí al extremo. Pero también la coordenada de la ocasión toma una especial importancia. Siguiendo a Michel de Certeau, podríamos decir que obras como ésta buscan funcionar como recursos tácticos, acciones sin lugar propio que dependen de un momento más que de un lugar: “la ocasión se toma, no se crea”<sup>6</sup>.

<sup>5</sup> BREA, José Luis. *Op. Cit.*

<sup>6</sup> DE CERTEAU, Michel. *Op. Cit.*, p. 422.

De todos modos, la carga aurática de la firma no desaparece, y es el artista quien designa aquí el acto artístico como tal, dejando aún su huella grabada, en una especie de “gesto mesiánico”.

### 2.7.2. Autoría compartida y comunidad.



Figura 6. Captura de pantalla del videoblog *Vlog-Intenacional*.

[Vlog Internacional](#) es un espacio constituido por un grupo de hispanoparlantes que viven en distintos puntos del planeta. El objetivo de este videoblog es, a partir de temáticas que se van renovando cada quince días, generar pequeños vídeos que muestren la cotidianidad de los participantes, el entorno en que viven, etc. Con un diseño algo tosco y una estética un poco kitch en las ediciones, las pretensiones del grupo no son otras que las de mantener una especie de diálogo audiovisual mediado entre los participantes, planteando temas comunes a sus espacios de vida y editando el material de todos en uno o dos vídeos compilatorios.

Una de las condiciones planteadas en cuanto a la ejecución de las grabaciones es que cada participante debe aparecer en cámara y/o relatar lo que muestra, dejando así plasmado que es su propia mirada la que recorta el paisaje. Otra condición es que el trabajo de edición sea realizado por un miembro distinto cada vez, lo que democratiza la selección del material y su montaje, además de generar una diversidad en los estilos.

Esta experiencia de autoría colectiva en la red, y de microcomunidad generada a partir de un interés particular (el compartir paisajes, costumbres y modos de vida distintos, muchos de ellos signados por la migración) plantea una postura diferente, en un espacio ambiguo que fluctúa entre tres puntos de atracción: la necesidad social de generar colectividad, la búsqueda personal de dejar una marca o un documento de vida, y un pequeño juego creativo facilitado por el amplio acceso a tecnologías de la imagen y la comunicación.

[Cienojos.tv](http://Cienojos.tv) es otro ejemplo de videoblog colaborativo en español, que lleva aproximadamente un año en la red. Está formado por videobloggers con bastante experiencia en este tipo de prácticas, y ello se nota no sólo en la calidad técnica que suelen tener, sino en la manera en que han construido el espacio y las herramientas que utilizan para trabajar. El vlog se define de esta manera:

¿Qué es CienOjos.tv?

CienOjos.tv es el sitio de los videobloggers en español. Un sitio comunitario para publicar vídeopost que tienen que ver con el videoblogging. Es un Festival abierto y permanente. Te registras y listo. Es una iniciativa de los videobloggers del Grupo Vlog Español.

¿Cómo participar?

Para participar en CienOjos.tv sólo tienes que registrarte como autor y puedes publicar un vídeopost sobre cualquier tema que quieras o inspirarte en los ya publicados. Los que se quieran iniciar aprenderán de los demás, participando en los videocomentarios. Y tú serás uno de los CienOjos.<sup>34</sup>

Los participantes estables son once videobloggers, pero el flujo de colaboradores ocasionales es bastante grande. Tienen proyectos como *Lumiere* (vídeos de un minuto, cámara fija, sin edición y sin audio), *Semanal* (cada participante se compromete a colgar un vídeo por semana) y *Definido* (un participante por mes elige una palabra y la presenta con un vídeo, el resto la toma y realiza su definición personal a partir de material propio).

Algunos de los participantes (Pepa garcía, Héctor Milla, entre otros) no sólo tienen también sus videoblogs personales, sino que son miembros fundadores de la lista de discusión de yahoo “Vlogs en Español”.

### 2.7.3. *De la educación a la acción.*

El hábito contemporáneo de aprendizaje mediante tutoriales, (realizados en muchos casos con fines comerciales, pero en otros simplemente con la idea de compartir conocimientos) es una forma cada vez más popular de adquirir destrezas en el uso de herramientas y programas informáticos.

Este método es utilizado, desarrollado y compartido por los videobloggers como otra forma de generar comunidad a partir del intercambio de información. Combinado con la puesta en marcha de foros de discusión via e-mail, chats y ocasionales reuniones (físicas o virtuales) entre los suscriptos, se genera un banco dinámico, y de acceso generalmente libre, de transmisión de conocimientos, intereses, propuestas y convocatorias. *Vlogs en español*<sup>35</sup> es un ejemplo que está actualmente en actividad y del que han surgido diversas propuestas. El proyecto *VIMÓZ*, por ejemplo, es una de ellas, que generó eventos simultáneos de difusión de la práctica del *videoblogging* en varios lugares del mundo.

Una de las características que suele vincular a estos grupos de trabajo es la activa discusión sobre el alcance de los derechos de autor, la propiedad del conocimiento y de las construcciones culturales, y la difusión de alternativas legales como los *Copyleft*<sup>36</sup> y los *Creative Commons*<sup>37</sup>.

## 3. EL USUARIO COMO PRODUCTOR.

*Usuario: adj. Der. Dicho de una persona: Que tiene derecho de usar de una cosa ajena con cierta limitación.*<sup>38</sup>

El término *usuario* suele ser el más utilizado para describir a aquél que hace uso de tecnologías de la información. Pero la definición que nos ofrece la Real Academia Española le da un matiz llamativo, recalcando que el uso es “con cierta limitación” y sobre “una cosa ajena”. ¿Dónde se refleja tal limitación? Por ejemplo, en el uso de software privativos que no permiten realizar modificaciones, correcciones o

adaptaciones de su código fuente; en el costo monetario que implica en casi todos los países el acceso a Internet; en la vigilancia ejercida a través de la Web...

La Web 2.0 es, entre otras cosas, un intento de superar, o a veces sólo de simular esta “limitación en el uso de lo ajeno”, ofreciendo al usuario un acceso gratuito a herramientas que simplifican la obtención y manipulación de imágenes y vídeo (prescindiendo de fotógrafos, camarógrafos, diseñadores y editores), la puesta en marcha y administración de blogs y sitios web (saltando a diseñadores, programadores y webmasters), la “personalización” de las barras de herramientas para “sentirse cómodo” con ellas y ahorrar tiempo, y la posibilidad de compartir todo esto y mucho más con miles de usuarios de todo el mundo. La estrategia que aplica Google sobre sus empleados, lógicamente, es un espejo de esta política: Póngase cómodo y haga lo que más le guste, nosotros le sacaremos provecho.

Aún así, la necesidad de un diálogo creativo con el otro, la destreza para moverse por las grietas de lo posible, la búsqueda de compañía y de complicidad en un proyecto común, y el imperioso deseo de todo ser social de sentirse parte de algo, siguen reflejándose en algunos usos de la red, que acercan al usuario a la producción de sentidos, de conocimientos y de comunidad.

La relación afectiva con la familia y los amigos de aquellos que se encuentran físicamente lejos hace que se absorban e incorporen con rapidez los avances en las tecnologías de la comunicación. La necesidad de mantener y aumentar la sensación de cercanía más allá de la geografía suele provocar que personas de las más variadas edades, posiciones sociales, y situaciones económicas, y en una importante porción del planeta, se acerquen al uso de las tecnologías de la información y la comunicación. Este canal entre el migrante y sus amistades y familiares se encuentra permanentemente produciendo datos, moviendo información y generando conocimiento en ambas direcciones.

Es ahí donde puede verse claramente la imbricación entre los dos sujetos históricos expuestos por Wu Ming 4: El trabajador inmaterial y el migrante se ocupan de producir, gestionar y transmitir información. La conexión entre desarraigo y fecundidad cultural no es ninguna novedad. Lo que sí puede considerarse una marca diferencial con los movimientos migratorios de otras épocas es la manera en que esta fecundidad se produce. Los migrantes actuales son constructores de objetos epistémicos. Son, de algún modo, trabajadores afectivos.

El trabajo afectivo ha servido al modelo de funcionamiento del sistema capitalista del siglo XX, convirtiéndose en una estrategia eficiente a la hora de mejorar los

resultados productivos de los trabajadores. De todas maneras, ello no implica que el afecto pierda fuerza como un arma potente para la creación de otros modelos, sino todo lo contrario. Como dice Michael Hardt, “dado el importante papel que desempeña el trabajo afectivo como uno de los principales eslabones en la cadena de la posmodernización capitalista, su potencial subversivo y su autonomía no hacen sino crecer”<sup>39</sup>.

Así como la escritura de *Renga* en el Japón de mil años atrás (por mencionar sólo un ejemplo de los muchos que la historia de la humanidad nos ofrece) la construcción colectiva de conocimiento y de visiones del mundo va encontrando diversas maneras de tomar forma. Actualmente, y quizás por un breve lapso de tiempo hasta que su funcionalidad se debilite, el videoblogging es una de ellas.

El diálogo no ha dejado de ser una de las maneras más ricas de transmisión y construcción de conocimientos. Mutando en función de los códigos, las mediaciones y las herramientas que lo posibilitan, siempre encuentra una grieta por donde colar algún susurro en la gran muralla de ruido que nos rodea.

\*\*\*

---

<sup>1</sup> URL: <http://www.youtube.com/watch?v=UxqNsUbWlHc> (Visitado el 10 de junio de 2007). Actualmente está desactivada la cuenta de su autor, por lo que no es posible acceder a sus vídeos desde allí. Sin embargo algunos de sus fans se encargan de mantener “en circulación” el material, a través de otros sitios de video sharing.

<sup>2</sup> Dentro de la jerga de YouTube, se les denomina *responses* (respuestas) a los vídeos que los usuarios publican vinculados a otro, a modo de réplica o contestación audiovisual.

<sup>3</sup> Estas tres primeras líneas de estructura silábica 5/7/5, con el tiempo se independizaron deviniendo en el conocido *Haiku*, de escritura solitaria y temas de la naturaleza, popular entre los poetas de todo el mundo.

<sup>4</sup> Yachimoto, Eiko. *October Rain*, el primer Rokku Renku traducido al inglés, en *Simply Haiku vol. 6, no. 3*, 2008. URL: [http://simplyhaiku.com/SHv6n3/renku/tomegaki\\_october\\_rain.htm](http://simplyhaiku.com/SHv6n3/renku/tomegaki_october_rain.htm) (visto el 3 de noviembre de 2008).

<sup>5</sup> [http://www.alecfinlay.com/yai/renga\\_project.html](http://www.alecfinlay.com/yai/renga_project.html).

<sup>6</sup> DEBORD, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Ed Pretextos, Valencia, 2000, p. 50.

<sup>7</sup> BENJAMIN, Walter (1934): *El autor como productor*. Itaca. México, 2004, pág. 5.

<sup>8</sup> Idem, pág. 8.

<sup>9</sup> Bauman, Zygmunt, *Comunidad*. En busca de seguridad en un mundo hostil, Ed. Siglo XXI, Madrid, 2003.

<sup>10</sup> El grupo italiano Wu Ming se define de esta manera en su sitio web: “En 1994 cientos de artistas europeos, activistas y bromistas adoptaron y compartieron la misma identidad. Se autodenominaron ‘Luther Blissett’ y surgieron para levantar polvareda en la industria cultural con un plan quinquenal.

---

Juntos trabajaron para contar al mundo una gran historia, crear una leyenda y dar vida a un nuevo tipo de héroe popular. En enero de 2000 algunos de sus miembros se reagruparon como ‘Wu Ming’, un colectivo de novelistas. El nuevo proyecto, a pesar de estar más enfocado hacia la literatura y la narrativa en el sentido estricto, no es menos radical que el anterior.” Wu Ming Foundation, URL: <http://www.wumingfoundation.com> (visto el 16 de octubre de 2008).

<sup>11</sup> Wu Ming 4, *Entrevista con Wu Ming 4: mitopoiesis y acción política*, Revista "El viejo topo", Barcelona, n.180, Julio 2003. Publicado en el sitio web de la Wu Ming Foundation. URL: [http://www.wumingfoundation.com/italiano/outtakes/viejotopo\\_es.html](http://www.wumingfoundation.com/italiano/outtakes/viejotopo_es.html) (visto el 16 de octubre de 2008).

<sup>12</sup> *Ibid.*

<sup>13</sup> *Ibid.*

<sup>14</sup> Wu Ming 4, *Op. Cit.*

<sup>15</sup> Wong Kar Wai, *Chungking Express*, Video-DVD, Barcelona, Cameo Media, 2005.

<sup>16</sup> *Ibid.*, pág 57, 58.

<sup>17</sup> Knorr Cetina, Karin, *Objectual practice*, en Karin Knorr Cetina (Editor), Theodore R. Schatzki (Editor), Eike von Savigny (Editor) *The practice turns in contemporary theory*. Nueva York, Routledge, 2001. Pág. 181.

<sup>18</sup> “En teoría de sistemas y física, se denomina caja negra a aquel elemento que es estudiado desde el punto de vista de las entradas que recibe y las salidas o respuestas que produce, sin tener en cuenta su funcionamiento interno. En otras palabras, de una caja negra nos interesará su forma de interactuar con el medio que le rodea (en ocasiones, otros elementos que también podrían ser cajas negras) entendiendo qué es lo que hace, pero sin dar importancia a cómo lo hace. Por tanto, de una caja negra deben estar muy bien definidas sus entradas y salidas, es decir, su interfaz; en cambio, no se precisa definir ni conocer los detalles internos de su funcionamiento.” (Wikipedia, URL: [http://es.wikipedia.org/wiki/Caja\\_negra\\_\(sistemas\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Caja_negra_(sistemas))) Noam Chomsky a su vez utiliza la metáfora de la caja negra para referirse al ‘dispositivo para la adquisición del lenguaje’ que posee el ser humano de forma innata.

<sup>19</sup> Afirmación que McLuhan desarrolló, años después, con una mirada casi salvífica sobre el medio tecnológico de comunicación, y que se popularizó a través de la frase “el medio es el mensaje”.

<sup>20</sup> DE CERTEAU, Michel. *De las prácticas cotidianas de oposición*. En: BLANCO, Paloma; CARRILLO, Jesús; CLARAMONTE, Jordi y EXPÓSITO, Marcelo (Eds.). *Modos de hacer. Arte crítico, esfera pública y acción directa*. Salamanca: Ed. Universidad de Salamanca, 2001, p. 402.

<sup>21</sup> *Idem*, p. 401.

<sup>22</sup> *Ibid.*

<sup>23</sup> Término en francés que significa “peluca”, y que se utiliza para aludir a las acciones en las que los trabajadores desvían su tiempo laboral, aprovechan materiales o gastan recursos para fines propios o improductivos. DE CERTEAU, Michel. *Op. cit.*, p. 392.

<sup>24</sup> “La forma en la que Google intenta fluir se llama “Regla del 70-20-10”. Es la manera en la que los empleados distribuyen su tiempo de trabajo. El 70% deben dedicarlo al negocio principal, las búsquedas: Google aún debe el 99% de sus ventas a los anuncios. En la búsqueda de los nuevos productos con los que Google alimenta el mercado, los ingenieros pueden dedicar el 20% de su tiempo (...) El 10% restante del tiempo puede usarse en desarrollar cualquier idea, por muy extravagante o absurda que parezca (...) A los trabajadores no les gusta contar cuánto ganan, aunque confiesan que están bien pagos, y tampoco

---

quieren hablar de los billares, los masajes, las pelotas gigantes, los juguetes de Lego, los monopatinos o las lámparas de lava. La empresa parece un gigantesco hogar, con sofás en cada esquina, comida y bebida en cada mesa, perros y fiestas. No hay horarios de trabajo y pueden vestir como les parezca. Los viernes se celebra el TGIF o thank god it's Friday (“gracias a Dios es viernes”), y todos se reúnen para cantar o comer.” FERNÁNDEZ DE LIS, Patricia. *Viaje al interior de Google. La contraseña del siglo XXI* (en línea). Diario Página 12, edición del 28/01/2007. URL:

<http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/espectaculos/2-5213-2007-01-28.html> (Consulta hecha el 10 de junio de 2007).

<sup>25</sup> Catálogo de la exposición “Dominique González-Foerster, Pierre Huyghe, Phillipe Parreno”, Museo de Arte Moderno de la Ciudad de París, 1999, p. 82. Citado en Bourriaud, Nicolas, op.cit., p. 16.

<sup>26</sup> Valgan las comillas como llamado de atención sobre la utilización de esta palabra. Más adelante tocaremos este punto.

<sup>27</sup> Brea, José Luis, *Op. Cit.*

<sup>28</sup> El término copyleft, que suele traducirse como “copia permitida” o como “izquierdos de autor” comienza a utilizarse en los años '70, en relación a los programas informáticos que dejaban abierto su código al dominio público, para que éste fuera mejorándose a partir de las colaboraciones de los usuarios y programadores. Actualmente hay muchas licencias alternativas al Copyright, que ya están siendo implementadas en diversos países y a muy variados productos culturales. Algunas de ellas son: Creative Commons, Colorluris, GPL, Licencia Arte Libre, etc. Richard Stallman, pionero en generar y difundir este tipo de debates, sigue haciéndolo no sólo en el ámbito de la informática sino en contextos cada vez más amplios, centrando últimamente su atención en la importancia de la educación en la liberación de la dependencia a los programas privativos. Para ver/descargar el vídeo de una de sus charlas sobre el tema: <http://www.nierox.com/2008/09/24/richard-stallman-el-software-libre-en-las-escuelas/> (visto el 08/10/08).

<sup>29</sup> Brea, José Luis, *Op. Cit.* Pág. 38.

<sup>30</sup> Explicado en los términos de uso de Jumpcut. URL: <http://jumpcut.com/company/terms> (visto el 14 de octubre de 2008).

<sup>31</sup> De Ugarte, David, *De la web 2.0 al fabbing, o el salto que haremos desde la creación comunitaria al bricolage individual en red*, seminario dictado en Inclusiva-net y publicado por Medialab Prado, Madrid, julio de 2007. URL:

<http://medialab-prado.es/article/de-la-web-20-al-fabbing-o-el-salto-que-haremos-desde-la-creacion-comunitaria-al-bricolage-individual-en-red> (visto el 14 de octubre de 2008).

<sup>32</sup> Bourriaud, Nicolás, *Postproducción*, Ed. Adriana Hidalgo, Buenos Aires, 2007.

<sup>33</sup> La idea derrideana de *deconstrucción* tiene que ver con lo mismo: el análisis de un concepto “desmontado” muestra la compleja red de procesos históricos, sentidos metafóricos y usos retóricos con que se compone. De igual manera, en los métodos científicos tradicionales, tanto la hipótesis como la refutación requieren de un conocimiento existente que se encarga de apuntalar, enfrentarse o superar a otro anterior.

<sup>34</sup> <http://cienojos.tv>.

---

<sup>35</sup> Grupo de discusión vía e-mail (URL: <http://tech.groups.yahoo.com/group/vlogespanol/>) Tiene una base de datos donde se encuentran tutoriales, proyectos, directorios y otra información. URL: <http://vlogespanol.pbwiki.com> (Visitado el 21 de junio de 2007).

<sup>36</sup> Fundación CopyLeft. URL: <http://www.fundacioncopyleft.org/>

<sup>37</sup> Creative Commons España URL: <http://es.creativecommons.org/>

<sup>38</sup> *Diccionario de la lengua española. Vigésima segunda edición* (online). Real Academia Española. URL: <http://rae.es>. (Visitado el 20 de junio de 2007).

<sup>39</sup> Hardt, Michael, *Op. Cit.*