

Ideas para una gestión cultural colaborativa

Algunas ideas para facilitar el desarrollo colectivo de bienes comunes desde instituciones y colectivos culturales y educativos

Colectivo Comunes

versión 2.0

Tratamos en este texto de describir nuestra perspectiva sobre qué herramientas y estrategias facilitarían la creación y desarrollo colaborativo de bienes comunes desde instituciones culturales y educativas públicas (aunque muchas se aplican también al ámbito cultural y educativo privado).

El Software Libre, más allá de sus herramientas teóricas, filosóficas y jurídicas, se desarrolla gracias a una serie de herramientas técnicas (gestores de proyectos, control de versiones de código, wikis, listas de correo, gestores de errores o *bugs*, etc) que facilitan la colaboración simultánea, deslocalizada y la coordinación de sus miembros.

Lo mismo sucedería con la Cultura Libre. Si bien tenemos muy claro cuál es el marco teórico, filosófico y jurídico de la Cultura Libre, nuestra tesis es que creemos necesario facilitar herramientas técnicas para el desarrollo colaborativo de Cultura Libre.

Con un discurso y con un marco jurídico no basta. Es igual que cuando todavía no existían licencias como Creative Commons. Cada iniciativa fue creando sus licencias libres más o menos validas, pero era un esfuerzo que no todo el mundo podía asumir. No todo el mundo podía hacer las veces de juristas ni los juristas pretender que lo fuéramos. Creative Commons nos facilitó el marco jurídico.

Digamos que tenemos que pensar y poner en práctica dinámicas que extrapolen este modo de trabajo colaborativo, y que ha permitido crear cosas tan complejas como nuestros sistemas operativos libres o gestionar Internet, a un ámbito más amplio como es la Cultura y para otro público no necesariamente especializado en las TICs.

Algunas ideas que para nosotros/as son importantes:

- **Creación vs Comunicación:** Las herramientas de comunicación y difusión (listas, foros, chats, *microblogging*) son necesarias pero no suficientes. Se deben disponibilizar también herramientas de creación, de construcción (edición colaborativa, repositorios de ficheros, coordinación y gestión de tareas, etc). Lo mismo con los esfuerzos enfocados a la comunicación (conferencias, charlas, comidas, foros) en contraste a los de construcción, que “dejan” algo más (talleres, colaboración conjunta, llamadas a la acción, construcción de documentos o herramientas colectivas...).
- **Con una sola herramienta no basta:** Construir proyectos libres con una única herramienta (un wiki o único un blog, etc) es sufrido. Es como intentar construir una casa usando sólo una pala. Por el contrario, se deberían de ofrecer un abanico de herramientas de forma que cada iniciativa o grupo de trabajo las elija en cada

momento (presente o futuro) en base a sus necesidades. Por ejemplo, la Wikipedia usa mayoritariamente el wiki como herramienta y la usa hasta para discusiones, comunicaciones, etc. lo cual resulta en muchos casos bastante forzado (y poco usable).

- **Usabilidad, usabilidad, usabilidad:** O lo que es lo mismo, no se puede construir edificios con escalones de un metro, para luego tener que hacer cursos para enseñar a treparlos, y esperar que todo el mundo sea escalador o [parkour](#) (o lo que es lo mismo *techie*). Si realmente queremos facilitar la creación colectiva de Cultura Libre no podemos construir herramientas web con grandes barreras arquitectónicas. Tenemos que construir con escalones razonables e incluso construir rampas que faciliten la participación paulatina del público. Cada persona es experta en su área y no podemos pretender que todos/as tengan habilidades técnicas en las TICs (o que sean juristas y hagan sus propias licencias). En definitiva, facilitar.
- **Las mismas problemáticas se repiten aquí y allá:** y como dice Eric Raymond “*Ningún problema debería ser resuelto dos veces*“. Así, se debe facilitar con estas herramientas la difusión de estos trabajos, el multilenguaje, la adaptación a otros entornos y realidades locales, la reproducibilidad, el fork (la creación derivada).
- **Prosumidores/as:** Las herramientas deben facilitar la participación de cualquier persona interesada en hacerlo y no limitarse a ser simples portales de cultura o educativos (en un único sentido productores -> consumidores), sino portales de creación compartida que permitan que cualquiera interesado/a sea prosumidor/a. Buen ejemplo de ello son los Puntos de Cultura brasileños.
- **No toda participación es bienvenida:** Es decir, no toda contribución vale per se, también porque hay que pensar en los malos usos (*spammers, trolls, etc*) que siempre los hay. Dentro del Software Libre suelen existir dos velocidades de contribución. Quienes crean un proyecto libre suelen tener todo el control administrativo de éste y luego van concediendo permisos a otras personas que se acercan a colaborar. Por resumir, existirían tres roles básicos:
 - Los administradores/as que crean la iniciativa (o grupo de trabajo) junto con otros administradores/as que se vayan eligiendo a lo largo del tiempo. Suelen tener mayor carga de gestión del proyecto
 - Los colaboradores/as que se interesen en participar en la iniciativa y cuyos permisos gestionan l@s administradoræs
 - El público en general que accede, pero también valora, cataloga, “tagea”, interacciona y comenta (si así se permite) los contenidos públicos creados por los anteriores. No hay que crear grandes barreras para que el público acceda, es decir, que las iniciativas deben disponer de escaparates públicos, y no tanto de puertas (registros/contraseñas) y otras dificultades para acceder inicialmente a ellos. Esto a su vez facilitaría que este público se convierta en prosumidoræs en un futuro. Y lo contrario, estos entornos deben permitir igualmente la creación de contenidos no públicos (no todo interesa al público en general).
- **La bifurcación, el fork, a veces es el mejor de los caminos:** Cuando hay un grupo de trabajo en el que se encuentran fuertes diferencias de perspectivas, de trabajo, etc, que son difíciles de reconciliar, a veces el tomar dos caminos diferentes (algo que se

facilita reusando el trabajo previo del grupo ya que es libre) es lo más aconsejable. Es lo que sucede comúnmente en los proyectos de Software Libre, lo que llamamos *forks* y es a veces lo más saludable para que una iniciativa no se entronque. También sus caminos se pueden volver a cruzar en un futuro.

- **Facilitar *hackathons* de cualquier temática:** Ya sea mediante convocatorias de concursos, desafíos, etc. En ellos, sus participantes se centran durante un periodo de tiempo en la resolución conjunta de una determinada problemática en un determinado grupo de trabajo. No sólo crear eventos de difusión de iniciativas, si no eventos de creación colectiva. Estamos en una era en la que más que nunca se necesita de nuestra creatividad colectiva para solventar los grandes retos que se nos presentan como sociedad.
- **La “sincronicidad” mental-espacio-temporal suele ser muy complicada:** Es decir, el encuentro físico en eventos suele ser fugaz y no debemos limitarnos a ellos, por lo que estas herramientas deben proveer dinámicas asíncronas que faciliten a otras personas, en otros lugares y en un futuro acceder e interactuar con los contenidos creados por estos grupos (ya sean materiales multimedia, actas, transcripciones de charlas, resúmenes, agregaciones, documentos, etc). Si además, esta tarea se puede realizar de forma colaborativa (por ejemplo, varias personas editando un acta, o sintetizando charlas, etc) con herramientas sencillas que se disponibilizan, mejor que mejor.
- **“Y” vs “O”:** Estamos en la “Era del Y”, como decía Gilberto Gil. Es decir que no debemos de escoger entre una tecnología u otra, entre el espacio virtual o el físico, entre el medio digital o el analógico, etc, sino intentar usar todos los posibles en función de los recursos y necesidades de cada iniciativa.
- **Facilitar la construcción prolongada en el tiempo:** Muchos de nuestros esfuerzos de creación son procesos que pueden requerir un esfuerzo continuado durante quizás años. No quedarnos en el esfuerzo puntual (el “evento”) sino ir más allá, y para ello poder gestionar un ir y venir de colaboradoras y colaboraciones durante el tiempo, y que se puedan retomar esfuerzos y trabajos previos. Por ejemplo, trabajos “vivos” que son retomados cada curso por diferentes alumnos en entornos educativos, etc.
- **Proyectos huérfanos:** En cierto momento estos grupos, estas iniciativas pueden quedar huérfanos, es decir, sin participación. Esto no quiere decir que esa iniciativa quede muerta y que tenga que desaparecer. Esa creación (aunque no esté activa) puede seguir siendo útil para el público en general, e incluso puede ser interesante, en un futuro, retomar, actualizar y mejorarse por otras personas, con otras realidades. Incluso deben servir como material de archivo e histórico. Estos espacios deben facilitar esta perspectiva.
- **Bancos de ideas e iniciativas:** de igual forma es interesante sugerir a personas posibles ideas e iniciativas a crear (si son nuevas) o retomar (si por ejemplo son proyectos huérfanos) o simplemente participar (iniciativas ya en marcha). Muchas veces sucede que la gente anda buscando iniciativas en las que participar y no saben donde.
- **Listas de tareas** o cómo facilitar la colaboración más en detalle: una vez que alguien se decide a participar en una iniciativa, suele ser difícil saber en qué participar concretamente. Una descripción detalla (y comentada) pública de tareas es una forma

de fomentar la colaboración, el *crowdsourcing*. También permite retomar ciertas tareas que no se han completado totalmente, ver el estado de éstas por sus comentarios, incluso pueden ayudar a resolver tareas similares a otros grupos en un futuro. Sería un equivalente a lo que en Software Libre se conoce como *bugs*, *tickets* o *issues* pero adaptada a otros ámbitos (por ejemplo sin tecnicismos).

- **“Mi propia imagen” importa** (aka estilo Facebook vs mi propio estilo). Se debe facilitar que cada iniciativa pueda tener su imagen propia en estas redes de creación permitiendo de una forma sencilla la adaptación de su imagen, logo, dominio, estilo, etc en las herramientas ofrecidas. Si queremos facilitar la participación, tenemos que permitir que las personas y grupos que habitan estos espacios los hagan y sientan suyos. Por el contrario, iniciativas como Facebook uniforman a todos/as tristemente por igual. Centrarse en potenciar el contenido de estas redes, no en el envoltorio.
- **Reconocimiento:** De igual forma, para facilitar la participación, es importante visibilizar “quién hace qué” en cada iniciativa si así lo desean sus integrantes. También habrá iniciativas, más anónimas, o más privadas que no quieran visibilizar sus miembros por un motivo u otro.
- Facilitar en estas iniciativas **otras economías** como el *crowdfunding*, las economías del don, el trueque, etc.
- **Facilitar el encuentro** físico y/o virtual: el uso de agendas colectivas (por iniciativas) que visibilizan los eventos, encuentros, talleres, etc, públicamente, facilitan el encuentro presencial.
- En **“Real-time”**: entramos en la era de la interacción y construcción simultánea en tiempo real (no sólo de documentos) y esto se desarrollará todo lo que nuestra imaginación colectiva dé de sí.
- **No centralización**, Biblioteca de Alejandría vs bibliotecas distribuidas: permitir una ecología de iniciativas y grupos similares que interactúan en red desde diferentes instituciones, organizaciones, colectivos, grupos de trabajo...
- **No son tiempos para hacer cualquier cosa:** Si tenemos recursos hoy día, habría que tratar de enfocarlos en proyectos sostenibles en el tiempo y útiles para la sociedad. Especialmente pensando que a medio plazo el contexto puede ser mucho más agresivo, con escasez de recursos o mayores complicaciones (represión...).
- **Apoyar alternativas:** En cada campo existen numerosos proyectos desarrollando “alternativas” al enfoque *mainstream*. Idealmente, las instituciones, aparte de desarrollar sus propios proyectos en ese sentido, deberían de fomentar todas las dinámicas internas que puedan retroalimentar esas alternativas (desde utilizar software libre o comida orgánica local, hasta formas de organización y financiación alternativa...). A veces un empujoncito es lo que necesitan para consolidarse y alcanzar masa crítica.
- **Reforzar cooperación**, alianzas, federaciones, colaboraciones a gran escala entre iniciativas afines. Por desgracia, éstas son muy raras, y solemos “sobrevivir” demasiado solitos.
- **No elitizar:** tratar en la medida de lo posible de maximizar accesibilidad en todas las actividades, generalizar el conocimiento y no poner barreras lingüísticas, técnicas, estructurales... a que cualquier interesado que no pertenezca al colectivo especializado (sean técnicos, filósofos, artistas, científicos) pueda asistir, comprender,

participar, sugerir...

- **Transparencia:** Es una tendencia de las organizaciones el encerrarse en sí mismos... para evitarlo, fomentar las reuniones abiertas, comunicar las convocatorias y las conclusiones. Comunicar los gastos, los proyectos futuros, justificar las decisiones tomadas públicamente, permitir una vía para feedback y crítica exterior...

Algunas ideas más obvias:

- **Lo público debe mantenerse público:** Toda creación financiada con dinero público debería licenciarse de manera que su creación se mantenga en lo común. Esto no quiere decir que un proyecto esté en contra de su financiación, si no que deben buscarse otras formas de financiación más allá de privatizar lo público, de poner peajes, de crear escasez ficticia en entornos de riqueza/abundancia como Internet.
- **Formatos y estándares libres:** Los formatos de los contenidos que se comparten deben ser libres en la medida de lo posible (hay áreas, como los de la arquitectura, en los que todavía queda trabajo por hacer y esto no es del todo posible). De igual forma con las tecnologías y estándares que usamos. Esto facilitaría la creación sin depender de herramientas privativas.

Desde el Colectivo Comunes desarrollamos herramientas con estos enfoques tales como:

- **Kune:** Muchas de las dinámicas e ideas anteriormente descritas están implementadas (o en proceso) en nuestro software Kune y son fruto de nuestra experiencia (y errores) durante estos diez últimos años con ourproject.org, con un objetivo muy similar: crear, construir y compartir conocimiento libre en colaboración, aunar esfuerzos, resolver problemáticas conjuntas, etc.
- **Move Commons:** Más allá de intentar facilitar ciertas dinámicas de lo común en las herramientas web que desarrollamos, queríamos igualmente intentar contagiar con esta perspectiva a otras iniciativas y colectivos. Es uno de los objetivos e implicaciones de Move Commons, ayudar a los colectivos a repensarse en este sentido.

También desarrollamos otras herramientas de menor tamaño enfocadas en el trueque, la reputación, la convocatoria descentralizada de encuentros, etc.

(c) 2011 *Copyleft* Colectivo Comunes, [cc-by-sa](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

(ci)