

PAF: El bazar en la catedral¹

Ulrike Melzig y Conrad Noack

El texto a continuación surgió de un encuentro de unos 40 artistas, teóricos y creadores que tuvo lugar entre el 26 y el 31 de diciembre de 2005 en la pequeña localidad de St. Erme en el norte de Francia. Por invitación de Jan Ritsema, quien compró allí un edificio conventual antiguo por iniciativa privada, este grupo de gente se juntó para discutir cómo transformar este lugar en un trabajo dirigido por artistas, en unas instalaciones para la educación y la investigación. El edificio en sí ofrece un potencial enorme para este tipo de inquietudes: hasta 50 personas pueden vivir y trabajar allí a la vez y las condiciones actuales y la infraestructura del edificio están listas para su uso inmediato. Lo que necesita es 1) usuarios y 2) un procedimiento de uso que fomente la creación de una institución abierta y creada por sus usuarios que funcione a largo plazo.

Un nombre preliminar para estas instalaciones es Foro de las Artes Escénicas (Performing Arts Forum) (PAF), aunque también esté abierta a artistas y profesionales de otras áreas.

Como participantes en este encuentro compartimos un gran interés en la creación de nuevos recursos e instalaciones como las descritas.

Estando nuestra base en Berlín estamos implicados en diferentes proyectos y grupos situados en el ámbito de las artes escénicas. Dentro de estos entornos mayormente autoorganizados trabajamos como organizadores, productores, actores, dramaturgos, programadores de software, técnicos, comisarios y administradores. Nos adaptamos a estas prácticas distintas y a estas competencias de acuerdo a las necesidades de cada proyecto específico.

Nuestra situación económica y social está determinada por las condiciones de productores culturales autónomos en Berlín. Continuamente cambiamos entre proyectos pagados (subvencionados) y proyectos no pagados. Nuestros ingresos anuales se sitúa entre 8.000 € y 12.000 € con muy poca seguridad social que nos respalde. La financiación pública no es una fuente de financiación fiable para nuestro trabajo y la continua asociación con una institución cultural subvencionada hasta el momento no ha sido una opción realista.

¹ Este artículo apareció originalmente bajo el título 'The Bazaar in the Cathedral' en Ulrike Melzig / Mårten Spångberg / Nina Thielicke (eds.) (2007) *Reverse Engineering Education in Dance, Choreography and the Performing Arts*, Berlín: b_books.



Este texto está bajo una [licencia de Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Durante los últimos dos o tres años hemos tomado parte en varias discusiones entre artistas y productores culturales en el ámbito de las artes escénicas (implicados en Performance Berlin, Fernwärme en Ausland, PAF Reims) que parecen compartir los mismos problemas y necesidades.

Partiendo de un análisis del sistema institucional actual para las artes escénicas en Europa (del oeste), (incluyendo infraestructuras) de producción, presentación y educación) se ha articulado una serie de deseos acerca de

- la creación de trabajo, espacios / entornos / recursos de producción y educación dirigidos por artistas y creadores de forma autoorganizada.
- la posibilidad de creación de redes, intercambio y comunicación continuos entre artistas y creadores más allá de fronteras nacionales.
- la práctica de la educación colectiva como una producción compartida de investigación y conocimiento, un intercambio continuo de conocimiento, ideas e información.

La introducción de ciertas tecnologías de internet (comenzando por blogs, wikis, y salas de chat) y especialmente el concepto de ética del desarrollo del software de código abierto y los bienes comunes digitales² han inspirado de varias maneras nuestra manera de pensar diferentes vías para intercambiar, aprender y organizarnos de acuerdo a los deseos mencionados más arriba.

Trabajo de colaboración basado en bienes comunes³

A menudo se ha alegado que la producción de arte es un modo de producción vanguardista. En pocas palabras, el argumento dice que el artista típico ha estado expuesto durante generaciones a las condiciones de trabajo dirigidas por el mercado (autoempleo, seguridad social escasa o inexistente, tanto trabajador como agente de los productos del trabajo de uno mismo). El argumento continúa explicando que este modo de producción está siendo cada vez más frecuente en la sociedad.

Mientras que éste sea el caso, es en realidad un buen argumento para decir que la producción artística ha perdido su estatus vanguardista.

El trabajo de colaboración basado en bienes comunes (Yochai Benkler), como modo de producción de muchos proyectos de software libre, es un método diferente de organizar la producción de información.

Por medio del examen de este método en función de su potencial para crear otras arquitecturas organizacionales o institucionales para artistas y teóricos, estamos buscando fuentes que se opongan a los mecanismos del mercado de las artes escénicas (creación de autores, competición, productos representativos). Además suponemos que dar una nueva forma a las

² 'Digital commons' en original. (N. de la T.)

³ 'Commons-based peer production' en original. (N. de la T.)



organizaciones e instituciones de investigación, producción y educación de acuerdo a un modelo de producción no dirigido por el mercado preparará el terreno para que emerjan prácticas de conocimiento diferentes en el campo de la teoría y la práctica de las artes escénicas.

Contenido: copyleft, bienes comunes, etc.

Los bienes comunes de información que intentamos construir (sobre lo que ya hay) de cada artefacto cultural no tiene ‘todos los derechos reservados’. Cada texto antiguo y muchos código fuente modernos, todas las partituras musicales clásicas, de hecho la mayoría de lo que se podría considerar cultura y más específicamente arte, es parte de los bienes comunes de información.

Asumir un enfoque basado en los bienes comunes para una institución de artistas significa ampliar activamente los Bienes Comunes de Información con nuestros trabajos.

Hay una serie de razones para hacerlo:

- El *copyright* alimenta a la industria del arte mientras que ayuda muy poco al artista mismo. La industria del arte se construye sobre el *copyright* y, entre otras cosas, ha creado el sistema de estrellas en el que a muy pocos artistas se les da el tratamiento VIP mientras que bloquea efectivamente cualquier intento del arte de tener sentido.
- Autoría. El arte depende en gran medida del intercambio, referencia y la nueva mezcla, pero la realidad económica del mercado del arte sigue estando atada a autores específicos.

Si proponemos una arquitectura organizacional para producción e investigación artística que apoye el acceso libre y que permita compartir información debemos repensar cómo mantener el valor económico creciente producido por sus usuarios.

El movimiento de código abierto usó el GNU General Public License (Copyleft) como un instrumento para asegurar que cada obra creada por miembros del movimiento fuera accesible para todos los otros miembros.

Proponemos usar un mecanismo similar, por ejemplo, la licencia Creative Commons ShareAlike, que no ha sido diseñada para un software, sino para otros tipos de trabajos creativos tales como páginas web, textos, vídeo, etc. Tal licencia libera trabajos creativos para ciertos usos, bajo ciertas condiciones (algunos derechos reservados). Su objetivo no es sólo el de aumentar la suma de material fuente en línea, sino también ofrecer un acceso más barato y fácil a ese material.

Tanto la licencia GPL como la licencia de Bienes Comunes Creativos son de naturaleza viral: una vez que el trabajo ha sido publicado bajo tal licencia todos los trabajos derivados de él tendrán que ser publicados asimismo bajo la misma licencia.

Tal modo de derecho de autor como sello característico del trabajo de colaboración basado en bienes comunes significa repensar la autoría como un *continuum* en el que mucha gente trabaja



Este texto está bajo una [licencia de Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

junta para crear. Ni la invención ingenua ni la intuición artística son la base para la autoría, sino el formar parte de una red de producción de comunicación y conocimiento en marcha.

Métodos:

El trabajo de colaboración basado en bienes comunes promete una solución eficiente al problema de comunicación que estamos encarando: gente trabajando en la misma cuestión desde lugares distintos.

Igual que hay varios tipos de software en los bienes comunes de información, el trabajo de colaboración basado en bienes comunes en las artes permitirán una gran variedad de producción artística.

El trabajo de colaboración basado en bienes comunes funciona como una meritocracia: no todos los que participan influyen en el desarrollo del proyecto, sino que más bien aquellos que están más implicados son los que decidirán más.

Por supuesto, la aplicación literal del modelo de la producción de software a una institución cultural artística podría crear problemas de traducción sustanciales, algunos de los cuales podrían ser productivos, mientras que otros no tanto.

Una posible área de conflicto implicaría el uso de instrumentos de comunicación avanzados. Ello conlleva no sólo una cierta pericia en el uso de tales instrumentos (creando así efectivamente un umbral que impide en cierta medida la participación), sino también una cierta 'cultura de uso' en la que la construcción de un texto común y una discusión común se considera más elevada que diversificarse en textos privados).

La cultura de uso de internet es una cultura de textos cortos, contribuciones múltiples pero pequeñas, de paciencia esperando una respuesta en una comunicación asincrónica y de iniciativa constante.

PAF instituto de código abierto

Proponemos organizar PAF de acuerdo a los métodos usados en la producción de software de código abierto.

Para tal intento necesitamos encontrar roles dentro de esa discusión que se correspondan a los papeles principales dentro del desarrollo de software: los encargados de mantenimiento, los encargados de desarrollo y los usuarios.

Un usuario de una institución de artes puede ser cualquiera que quiera usar esta institución para sus propios intereses, pero que no asume un papel demasiado activo en promover su desarrollo. Alguien que trabaja en el área de desarrollo hace el esfuerzo de mejorar (o de depurar) la organización de la institución, añadiendo nuevas características o proponiendo cambiar otras.



Este texto está bajo una [licencia de Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

La tarea de los encargados de mantenimiento es mantener el desarrollo del proyecto en buen curso, evitar que se incluyan las características mejor implementadas en un proyecto diferente o ayudar a establecer estándares de codificación, así como llevar a cabo una buena parte del desarrollo. El encargado de mantenimiento es usualmente alguien que quiere invertir una cantidad de tiempo y esfuerzo en el proyecto y que se ofrece (o lo eligen) para que supervise todo o una parte específica del desarrollo del proyecto.

a) Requerimientos del sistema

La creación de PAF supone una gran cantidad de trabajo que necesita compartirse con tanta gente como sea posible. Este grupo de gente puede estar diseminada por todo el globo pero cada miembro debe tener un interés personal en PAF. Cada miembro debe querer invertir algún tiempo en la organización de PAF. Cada miembro necesita tener acceso suficiente a internet. Cada miembro de este grupo debe tener alguna experiencia con los instrumentos de comunicación de internet usados para organizar PAF. Estos instrumentos incluirán listas de correo, blogs, wikis, etc., así como todos los instrumentos cuyo objetivo sea ayudar a la creación de un texto común. Escribir este texto común es de lo que se trata en el Trabajo de Colaboración Basado en Bienes Comunes. En el caso de PAF este texto consistirá de reglas, solicitudes de dinero, listas de proyectos y participantes, documentación de proyectos, planes de programación del calendario, etc.

b) Instalación

El mayor reto con el que PAF se enfrenta ahora es el de nombrar a los encargados de mantenimiento necesarios para crear PAF. Estas tareas deberían estar limitadas todo lo posible para no interferir demasiado con las tareas del otro. Algunas de ellas podrían ser:

- comunicación interna (comunicación entre encargados de mantenimiento)
- comunicación externa (comunicación con usuarios, prensa, etc.)
- documentación / archivo (técnicas y métodos de documentación)
- alojamiento (vivienda, comida)
- finanzas (costos de participación, gastos, subvenciones, etc.)
- apoyo técnico (red, casa, escena)

La manera como cada grupo de tareas se comunica internamente depende de los miembros. No obstante, las huellas de cada comunicación deberían ser accesible en línea.

Adicionalmente necesitamos construir un mecanismo que permita a todo el mundo (usuarios, encargados de mantenimiento y encargados de desarrollo) hacer comentarios y crítica



Este texto está bajo una [licencia de Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

constructiva para ‘depurar’ la arquitectura de PAF. Esto significa que necesitamos un método para el *bugtracking*, es decir, un método transparente para registrar cómo se trata con la crítica.

c) Manual del usuario

PAF necesita documentación escrita, reglas, directrices, instrucciones. Entre ellos sería relevante un ‘cómo co-desarrollar’ PAF que introduzca la ética de PAF y que explique de forma simple y no demasiado técnica cómo usar los instrumentos de comunicación usados para crear PAF.

Deberíamos intentar crear las reglas sobre PAF tan escuetas y simples como sea posible e invitar continuamente a nueva gente para participar en la creación.

Necesitamos explicar a todo el mundo que use PAF que haciendo observaciones válidas y constructivas todo el mundo gana. Necesitamos explicar que ofreciendo propuestas válidas para remediar un problema dentro de PAF todo el mundo sale ganando todavía más. Y necesitamos comunicar que PAF no es un lugar donde ‘todo vale’, sino uno donde cada observación y propuesta se toma en consideración y se comenta. Sólo si parece prometedora se implementará, pero la documentación de la discusión sobre sus méritos quedará abierta para cualquiera que le interese mirar.

En una organización distribuida todas las funciones que un individuo tiene dentro de ella deberían ser claramente identificables como pertenecientes a este individuo. Cualquiera que asuma una tarea como parte de sus responsabilidades respecto a PAF debería al menos llevar esta tarea a su conclusión o declarar su fracaso en el intento. Todas las tareas se deberían configurar de forma que puedan ser completadas sin tener que esperar a que ninguna otra persona complete la suya. Y debemos guardar la documentación al menos de forma tal que si pasa algo inesperado PAF sea todavía capaz de salir adelante revisando la documentación compilada.

d) Éxito / Fracaso

Volviendo al objetivo inicial de la discusión parece necesario describir las medidas con las que se puede evaluar si la institución / organización que creemos será un éxito o un fracaso.

Aquí hay algunas propuestas:

PAF fracasa cuando excluye, se hace excluyente, excluye el co-desarrollo.

PAF fracasa si no atrae suficiente gente que quiera encargarse de su desarrollo.

PAF fracasa cuando su organización no es reproducible (sino que en su lugar parece depender del carisma)

PAF fracasa cuando su estructura no fomenta compartir libremente la información, el discurso o la crítica.



Este texto está bajo una [licencia de Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Por otro lado PAF será un éxito si su arquitectura se resulta útil para muchas más cosas que producción y educación de arte.

PAF ampliado

El potencial que vemos en este intento de organizar una institución de artistas es mucho más amplio que ofrecer un espacio de trabajo particular que funciona en la ubicación específica de PAF. Muy al contrario, asumimos que la realización de tal estructura de trabajo que incluye a una serie de co-organizadores por toda Europa necesitará crear una estructura conectada de iniciativas europeas de artistas y fuerzas locales.

Y deberíamos ser conscientes de que tal propuesta significa tomar partido en la lucha política, que en consecuencia, está amenazando al mercado y la industria del arte tal y como la conocemos hoy. Esta lucha está marcada por el debate acerca de las redes de colaboración, las patentes de software, la extensión de los derechos de autor y la construcción de un dominio de información genuinamente público.

Aplicar tal modo de producción en el contexto de las instituciones de artistas y artes escénicas significa ampliar el potencial de este movimiento en la sociedad.

Referencias

Eric S. Raymond: The Cathedral and the Bazaar, in: first monday, revista de revisión por pares en internet, http://www.firstmonday.org/issues/issue3_3/raymond/. En este artículo Raymond disecciona un proyecto de código abierto exitoso, *fetchmail*, que se organizó como un test deliberado de ciertas teorías sorprendentes sobre la ingeniería de software sugerida por la historia de Linux. Raymond discute esas teorías en función de dos estilos de desarrollo fundamentalmente distintos, el modelo de la ‘catedral’, de la mayoría del mundo comercial, frente al modelo de ‘bazar’ del mundo Linux.

Yochai Benkler: Coase’s Penguin, or, Linux and The Nature of the Firm, The Yale Law Journal, Vol. 112, <http://www.benkler.org/CoasesPenguin.html>

(Traducción: Victoria Pérez Royo)



Este texto está bajo una [licencia de Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)