



**CENTRO DE DOCUMENTACION
Y PUBLICACIONES FAD
Biblioteca Digital de Posgrado**

Publicaciones FAyD
MAGA

**MAGA - IV JORNADAS DE INVESTIGACIÓN TEATRAL
“EL TEATRO COMO INSTRUMENTO
DE DESARROLLO SOCIAL”
Título
Arte y Cultura Libre.**

AUTOR

Mgter. Melina Masnatta

Mgter. Ana Torres

DATOS DE LA INSTITUCIÓN
Facultad de Artes y Diseño –
Universidad Nacional de Cuyo
Centro Universitario Mendoza CP. 5500
02614494172
academica@fad.uncu.edu.ar



UNCUYO
UNIVERSIDAD
NACIONAL DE CUYO

fad
FACULTAD DE
ARTES Y DISEÑO

Arte y Cultura libre

**Conferencia a cargo de: Mgter. Melina Masnatta y
Mgter. Ana Torres**

-Vamos a presentar a quienes nos acompañan hoy, vienen desde Buenos Aires:

La magister Melina Masnatta, ella es maestra nacional de danza. Profesora y licenciada en ciencias de la educación, especialista en tecnología educativa, y actualmente está terminando la maestría en tecnología educativa en la UBA. Es docente de grado y de pos grado de la universidad Nacional de Buenos Aires y de la FLACSO, y también es responsable de Wikimedia Argentina.

La acompaña la magister Ana Torres que es la directora ejecutiva de Wikimedia Argentina. Les damos la bienvenida y esperamos que aprovechen la visita.

- Melina Masnatta: antes que nada, gracias a todos por haber venido, la realidad es que para nosotros es un gusto muy grande acercarnos. Estuvimos durante la mañana trabajando con el equipo de TAC y nos parece un espacio muy interesante que la facultad está proponiendo, desde la organización de este evento en particular, pero también que de algún modo es una convergencia de mucho trabajo y de experiencias que ya vienen haciéndose desde algún tiempo. Entonces por un lado agradecerles, por otro lado queremos contarles que ayer estuvimos con el grupo de wikipedistas de acá, de Mendoza, que también nos pone muy contentos que haya un gran movimiento, y que parte de todo esto es lo que vamos a trabajar hoy, con esta ponencia que de alguna manera la fuimos armando conjuntamente para que ustedes puedan acercarse a lo que de algún modo tiene que ver con las tendencias, y nos parece también importante ponerlo en valor en un momento de las jornadas en donde ya han visto diferentes recorridos o formas de entender el arte o formas de apropiarse. Nos parece que es un momento ideal también para poder poner todas esas afirmaciones entre signos de interrogación así que vamos a avanzar, pero lo que nos

parece interesante es que cuando ustedes quieran o tengan ganas, dejemos un espacio también, para el intercambio y las preguntas.

En principio, lo que queríamos comentarles, es un poco partir de la idea de qué entendemos hoy por arte, nos parece que como estamos en un momento de mucha complejidad y de mucho cambio, sobre todo en lo que tiene que ver con la cultura digital, que es algo que todos de algún modo estamos inmersos por una cuestión positiva o por la negativa. En este espacio, ustedes lo conocen acá seguramente en clínica. En clínica lo que trae a colación es la idea de lo que está sucediendo y lo que enriquece entender qué es hoy por hoy el arte, tiene que ver con empezar a pensar las zonas de intersección. Entonces desde ese punto de vista es que nosotros nos preocupamos y vamos a problematizar en este espacio, que tiene que ver también, con esto que, como usuarios hoy por hoy, de algún modo tenemos la idea de una constante digitalización de nuestras prácticas sociales y de lo que es la cultura digital, las prácticas que suceden en ese ámbito. En un ámbito universitario, también dentro de todo, el conocimiento circula de una manera, y suceden ciertas otras cuestiones vinculadas a qué es lo académico y qué lo no académico y de cómo entra al aula, y de qué manera se resignifican estas prácticas.

Desde acá es que nosotros pensamos algunas preguntas, por ejemplo: si esto cambia o no nuestra realidad tecno-social, qué es esto de cómo nos geolocalizamos, y si esto en el arte, pensando desde lo digital, si es lo mismo, por ejemplo, pensar una galería, un museo o una web, que es parte, desde donde hoy se está resignificando y pensando cuestiones vinculadas a lo artístico. En este sentido lo que nosotros queríamos acercar primeramente es esta idea de los entornos digitales; y estos entornos digitales pensados con algunas propiedades. Estas propiedades tienen que ver principalmente con dos características que nosotros lo pensamos como: lo sucesivo y lo participativo. Lo sucesivo tiene que ver mucho con la programación y como ustedes saben, esto tiene que ver con una forma y un lenguaje y una forma de estructurar los entornos, que tiene que ver con un pensamiento lógico. Dentro de eso, también otras

características tienen que ver con lo espacial y eso de lo espacial tiene que ver con nosotros, cómo vivenciamos la navegación. Y esto particular de lo enciclopédico, que es que estamos en un momento donde puede haber una convergencia de conocimiento inédito y accesible para todos. Estas cuatro características y propiedades se pueden hacer de algún modo, conglomerados y pensar que lo sucesivo y lo participativo es lo que nos da a nosotros la experiencia de lo interactivo. Esto de un feed back, esto de estar frente a una computadora y que todo tiene que ver también con lo que nosotros como usuarios buscamos y nos responde, pero a su vez lo espacial, esa geolocalización que hay, y esto enciclopédico. Tiene que ver también con esta idea de lo inmersivo, sentirnos que eso es un mundo, aparte de todo esto.

En esto también nos preocupa algo que tiene que ver con deconstruir la geopolítica. La llamamos etimológica, y desde ese punto de vista decir: ...Bueno si vamos a hablar siempre de lo nuevo, por qué no frenar y pensar primero en cómo se construyen estas palabras y de dónde derivan y si verdaderamente hay algo muy nuevo o en realidad lo que podemos tener es una oportunidad de recuperar y de retomar ciertas cuestiones que ya estaban en los inicios.

En esto, como ustedes saben, quienes están participando desde el ámbito del arte, la palabra tekne es una palabra que asocia tanto la técnica como las artes mismas, y a nosotros nos parece muy importante pensar en esas traducciones que finalmente terminan con esta idea de que la técnica nos da algo obediente, nos da una rigurosidad, una disciplina; pero siempre hay una libertad y un espacio para la creación y la resignificación.

En esto, dentro de lo que son las nuevas prácticas culturales y experiencias artísticas, nosotros primero recuperamos un antecedente que es el Net.art que lo que se piensa -fíjense que esto surge en los 90', la web era otra cosa en los 90', no es lo mismo que es ahora- pero este grupo de artistas lo que pensaba es: ...Bueno, pensemos en realidad de formar desde, en y para la red, no crear una producción y subirla a un espacio digital, sino que el espacio digital, nos reconfigure procesos y

formas de comunicarnos. En esto, este colectivo que empezó a surgir y a pensar y a ir irrumpiendo también en lo que después vamos a ver como arte digital.

Algo fuerte que comenzó a pensarse es la idea de la autoría, y en el arte la autoría es algo muy particular. Entonces, este grupo de algún modo irrumpió con la idea de: ...Bueno, ahora hay un colectivo, y deja de haber un autor único.

Nos importaba traer este punto, porque principalmente empieza a romperse la idea del espectador pasivo, se comienza a invitar, a dejar un espacio para que quien esté consumiendo este consumo cultural de alguna manera, y valga la redundancia; pueda participar activamente. Y en eso ellos, por ejemplo, trabajaron mucho con decir los entornos digitales nos permiten jugar también con otras líneas y fugacidades de lo que es el espacio y el tiempo y entonces ellos buscaron justamente recrearlo desde ese lugar.

Una idea, que totalmente se amalgama, con la idea de una forma política, y esto tiene que ver con una idea de la democratización. Y de pensar también la conectividad más metafóricamente como un eje. Entonces acá hay algunos pensadores que también nos interesaba traerlos, que empezaron a pensar en el mundo. Qué significa todo esto, y todo esto cómo irrumpe en el escenario y en las definiciones, desde ahí es que pensamos primero en pensar la obra como dice Carrillo, como un proceso que ya no es solamente artístico, si no que se basa en una forma comunicativa, y esa forma comunicativa particular tiene que ver con la red. Y en esto de nuevo, reconfigurar la idea de lo interactivo, lo colectivo. Esa bidireccionalidad que pasa en muchos entornos, para ellos era algo que estaba pensando de nuevo la entidad de un artista.

Yo les traje un ejemplo de lo que está pasando ahora en Buenos Aires. Pero lo trajimos desde el punto de vista de la danza, porque la danza es una de las artes, como ustedes sabrán, más efímeras en algún sentido. Entonces hoy por hoy la danza empieza a pensarse desde lo que son las mediaciones tecnológicas y esto, por ejemplo, es una obra en la que la bailarina recupera lo que el espectador le puede mandar como mensaje de texto, ese mensaje

de texto es retomado por un número y le va dando a la bailarina en ese momento, en vivo y en directo, formas de movilizarse y formas de interactuar entre el público y la obra.

Pero a su vez, otra de las complejidades que tiene, es que esas palabras que uno manda por mensaje de texto son googleadas, entonces también pone en evidencia los motores de búsqueda y cuáles son las cuestiones que tienen que ver con lo que nosotros consumimos y eso cómo se corporiza. Porque como ustedes saben, con la tecnología, además, el cuerpo tiene otro espacio y tiene otras formas de pensarse. Por ejemplo, hoy decimos cuando nuestros alumnos están frente a un aula sentados y no están.

Bueno, qué pasa también con una computadora y qué pasa con todas esas formas de pensar el ser y el estar con las emociones y las sensorialidades que eso implica, y cómo muchas veces escuchamos que la tecnología va totalmente en contra de ese camino. En eso, lo que teníamos como importante para traerles es que no tenemos definiciones, entonces si no tenemos definiciones cerradas, algo que empieza a pasar son estas prácticas y usos que de algún modo además rompen con las lógicas elitistas y recuperan formas más de la cultura popular porque esto, por ejemplo, de traer los mensajes de texto, y otras formas de intervenir, es poner en valor cuáles son los constantes consumos y producciones que hacemos nosotros como usuarios, entonces de algún modo si esto se configura en una obra de arte, que es lo que está pasando. Y acá es que ya en 1987 este especialista dice que el arte digital es -también piensen ustedes en 1987 que idea de arte digital había, totalmente diferente al arte digital que hay hoy por hoy- ya está pensando en nuevas formas de generar contenidos artísticos, y en esto trae Dicky, romper con la lógica de los circuitos de donde se está difundiendo ese arte.

Que deja de ser una galería, un museo para pasar a ser lugares más abiertos en donde todos pueden intervenir. Entonces hay algo fuerte que empieza a pasar, es pensar quién legitima esto, ¿Es un curador? ¿Somos los usuarios? ¿Quiénes son los que están detrás de estas

formas de pensar una obra como tal? Nuevamente les acerco algunas experiencias que están pasando y que tienen que ver con descargarse algunas aplicaciones, empezar a pensar en movimiento y en movimiento como nuevas formas expresivas para romper también con la lógica de los consumos de la tecnología. Porque nosotros, como usuarios masivos la entendemos a través de formas de código, formas de dialogar con ella. No sé si a ustedes les pasa que cuando compran un celular, lo primero que tienen que hacer ustedes es aprender a adaptarse al celular, y no al revés.

Entonces lo que empieza a pasar ahora es que, con estas nuevas experiencias, de alguna manera la interactividad y las formas de comunicarse con el usuario son totalmente diferentes, esto es parte de las cuestiones que les vamos a acercar, para que empiecen a pensar en el movimiento como una forma de comunicación.

Entonces, dentro de todo esto, algo que a nosotros nos importaba acercar y problematizar, tiene que ver con que las formas de escritura no simplemente tienen que ver con lo que era la hegemonía de la palabra, sino justamente tienen que ver con los medios audiovisuales, con los videos, con las imágenes, y con todo un montón de reservorio que está a disposición. Y que empieza a pensarse que eso se puede utilizar, que, en este caso, estas obras que les mostrábamos son utilizadas para la creación.

Entonces, esto es una definición que seguramente algunos sabrán y otros no tanto, pero la idea tiene que ver con que el Mashup y el remix son tendencias de la cultura libre, que luego Ana les hablará un poco. Pero que tienen que ver con tomar parte de ese reservorio, y re apropiárselo y crear nuevas invenciones. Pero de quién es eso, es de todos, no es de todos. Lo importante acá para nosotros es que lo que están diciendo estos especialistas, es que justamente es un tipo de conocimiento social. Entonces cuando nosotros, no sé cuántos de ustedes conocen Instagram, o seguramente todos saben de Facebook, cuando la imagen empieza a tener una definición fuerte y nosotros empezamos a subir y a hacer constantemente producción de ese entorno, nos

preguntamos si para el consumo cultural o para entender estas nuevas formas de arte o participar de estas, es que estamos verdaderamente apropiándonos de un sentido más crítico, o cuáles son nuestros consumos que nos puede llevar a pensar en justamente dar el salto dentro de lo que son los consumos de espectadores a hacedores.

Entonces como hacedores nosotros lo que pensábamos es ir más allá de una participación activa. Y esto por ejemplo Roith nos dice que la colaboración tiene que ver con tomar parte activamente de eso y tener un objetivo común. Entonces de alguna forma volvemos a tomar las palabras y las categorías que definirían cualquier campo del arte y podemos pensar que son obras que están abiertas, que no son obras cerradas y que eso da un espacio para la co-creación. Esa idea de co-crear, tiene que ver en realidad con esta idea de nuevas producciones culturales y artísticas que en algún punto están reconfigurando estos procesos creativos.

Nuevamente, lo que nos parece interesante es pensar que todo empieza a tener una simultaneidad, pensar que mientras estas prácticas artísticas en la web, en los entornos digitales, empiezan a producirse, están creándose, y están generando historias, y están difundándose, se están distribuyendo y a su vez se están legitimando por ese público. Y esto es la idea del tiempo real, en donde en algún punto la convergencia es entre la práctica, entre lo que sucede y la recepción, ¿Qué es lo bueno? ¿Qué es lo malo? Eso es lo que nosotros tenemos que empezar a discutir, y quiénes están detrás de esas formas que nos permiten o no intervenir, y apropiarnos también tiene que ver con qué podemos hacer nosotros como usuarios para ir deconstruyendo desde este punto de vista. Entonces Griffin termina diciendo algo que tiene que ver principalmente con esta idea del arte, que es algo de lo que se estuvo hablando todo este tiempo y que justamente cuando se estuvieron entregando los premios y demás, la importancia que tiene el arte en la comunidad, y la importancia que tiene el arte dentro de la sociedad.

Entonces, algo que nosotros le queríamos decir es: Si todos estos autores están pensando en todos estos movimientos y estas plataformas están reconfigurándose, si las formas de intervención están pensándose desde otro lugar, qué pasa en la Argentina y que pasa si verdaderamente eso se explora o no se explora, y hasta qué punto se puede materializar una actividad desde este punto de vista, acá es que les traemos un ejemplo que pasó hace poco, hace uno o dos meses, que tiene que ver con una propuesta por la que también fuimos invitados, que es el Educatón; este fue un evento, que se lo vamos a pasar rápidamente. Trabajó principalmente sobre la idea de pensar en línea, qué son estas nuevas ciudadanía digitales, y cómo podemos pensar las intervenciones.

La idea es que vean que había diferentes tópicos, los más fuertes tienen que ver con la vida cotidiana atravesada por estas tecnologías y como esto impacta en las identidades. Y qué pasa cuando pensamos en internet como un espacio público, y ese espacio público además como un espacio de creación. Las modalidades que se fueron presentando y desde las que trabajamos desde diferentes lugares, tenían que ver con pensar juntarnos como autores, y como tales intercambiar ideas, construir conocimientos, pero lo que nos parece más interesante como propuesta en sí, fíjense, había diferentes espacios, había talleres de producción y todo esto imagínenlo en un entorno digital, ninguna de las personas se veía con otra de las personas o se conocía sin este espacio que los estaba albergando. Entonces, acá vuelve a pasar algo interesante que fue en un caso particular, nosotros trabajamos con un Colectivo, que tiene que ver con -dentro de estas propuestas- cómo pensamos el arte hoy por hoy.

En este Educatón, algo que se presentó, fueron actividades, primero para sensibilizar a los diferentes usuarios, y esas actividades tenían que ver con pensar las tecnologías y el arte con dos tópicos: uno era la memoria, y el otro era el olvido, y acá volvieron a tomarse ejemplos del Net.art, se hicieron creaciones de viñetas e identidades digitales. Algo muy importante tiene que ver con lo sonoro, que está a veces poco explorado y poco explotado, entonces se hicieron composiciones

musicales, y después algo importante fue crear, entre todos, una biblioteca colaborativa con ciertos tópicos.

Y acá es que nosotros, - les voy a contar un poco como es el colectivo a mover- nos llamaron para trabajar en este Educatón. Lo que trabajamos tiene que ver con pensar formas de intervenir los espacios públicos con las tecnologías interactivas, esto es, como les contábamos antes, cómo pensar que el usuario y el espectador sean parte de la obra, que la obra no esté desde un lugar escindido, sino que estén totalmente inmersos, así es que nosotros trabajamos en diferentes líneas, y una de esas líneas por ejemplo nos llevó a innovar, y a pensar en entrevistas performáticas, por ejemplo, tuvimos algunos especialistas que en vez de entrevistarlos como uno tradicionalmente lo haría, empezamos a poner el cuerpo en el centro, porque parte del colectivo es justamente, si en algún momento nosotros tenemos la idea de que las tecnologías anquilosan los cuerpos y los cuerpos no son esas intersecciones para ponerlos en valor, qué pasa cuando en realidad las tecnologías están a favor.

Esta es una pequeña obra que es parte de lo que nosotros trabajamos con este tipo de tecnologías, que son muy sencillas y parecería algo muy sofisticado, pero en realidad tiene que ver con abordar dentro de lo que son algunos dispositivos, como el Akquinet por ejemplo, ustedes seguramente conocen la Wii o la Xbox para los que son más del ocio y el entretenimiento, se basan en este tipo de tecnología; qué pasa cuando además el bailarín es todo, es la escenografía, el momento, el espacio, y aborda esta interactividad con la tecnología desde otro lugar.

Entonces cuando nosotros nos encontramos con ciertas resistencias a pensar si la tecnología nos permite o no movernos y pensar el cuerpo como una forma expresiva ahí nos encontramos con ciertos espacios de educación en los que todos trabajamos y creemos que son necesarios problematizar, en donde pensamos que el movimiento y el cuerpo en particular puede ser esa excusa para juntar la cultura digital con la cultura escolar, no importa el nivel educativo del que estemos hablando.

Todo esto se los decimos porque les vamos a contar cuál es la experiencia que generamos para este evento que nos pareció interesante y que nos permitió recopilar, en poco tiempo, mucha información. En principio pensar qué recuerdos tenemos nosotros, cuáles son nuestras biografías, o nuestras escrituras corporales dentro de lo que es la escuela, y en ese sentido si nosotros tenemos ponderancia sobre los diferentes sentidos o percepciones.

Cuando nosotros hacemos estos ejercicios, seguramente si ustedes se toman un minuto y piensan en un recuerdo de la escuela, difícilmente piensen en el tacto, seguramente primero van a pensar en algo visual u olfativo, algo que nos pasó, decían por ejemplo, la hora de la merienda, o algo que tiene que ver con los gustos, el mate cocido, o diferentes cosas que nos parecía importante empezar a ponerlas en escena para problematizar qué pasa cuando además de todo esto, la memoria, el cuerpo y demás están mediados por las tecnologías. Y así es que para esta propuesta creamos esto que tenía que ver con si era posible crear gracias a la tecnología, hoy por hoy un reservorio de memorias sensoriales y lo llamamos La Escuela de los Sentidos.

Allí es que les propusimos a todos los usuarios, que fueron más de cinco mil, de diferentes lugares del mundo, particularmente de Argentina, si ellos podían recomponer un solo recuerdo universal, para eso pensamos entonces en el ambiente de la escuela como ese público cautivo que todos hemos pasado, sobre todo en Argentina que justamente tenemos la obligatoriedad. Y así fue que propusimos que cuenten su relato en dos días. Uno podía subir su relato en diferentes formatos, podía ser a través de un audio, un texto, una imagen, pero lo importante es que ellos tenían que reconstruir ese recuerdo en cinco sentidos.

-Pieza audiovisual- Breve presentación que hicimos para ejemplificar de qué trataba la actividad.

Ese fue un ejemplo del primer testeo que hicimos. Estuvimos trabajando también en una universidad de Colombia que tiene un Medial Art, ahí tenemos un proyecto en conjunto que se llama El Cuerpo Como

Interfaz por eso escucharon algunos profesores que contaban sus recuerdos, pero lo interesante de esto, es que a pesar de las latitudes y de las diferencias, nosotros, lo que queríamos hacer en poco tiempo, era también poner en jaque cómo la educación de algún modo nos configura y nos prefigura porque a pesar de todas estas diferenciaciones había de manera llamativa muchos recuerdos que coexistían y que eran totalmente similares, desde el párate bien, no arrastres la mochila, diferentes formas de entender el cuerpo y el movimiento que en la escuela se iban configurando, entonces nos parecía importante poner en jaque estas dos ideas que tienen que ver, primero con poner en escena el cuerpo como una herramienta creativa, y segundo que esta herramienta creativa permite una tensión plena, no sé si les pasa a ustedes en las clases que lo primero que te dicen los profesores, o uno como docente es: ...”Los chicos no tienen atención, no prestan atención”.

Bueno, qué tiene que ver con eso, ¿Nosotros estamos interpelando a otras maneras de conocer o de interpelar al otro desde otros sentidos? Y así es que rápidamente en esos dos días, la producción que nosotros hicimos audiovisual fue una performance con todos los recuerdos, y quisimos poner el cuerpo de uno de nuestros compañeros, que es bailarín y que él se expresara según lo que iba surgiendo. Les voy a pasar un poquito del resultado de ese reservorio de recuerdos, que iba poniendo la gente:

-Pieza audiovisual-

Acá lo importante es que también pusimos el cuerpo de Adrián a trabajar además con una tecnología que responde al movimiento, entonces todo lo que él hiciera con estos recuerdos que le despertaran sensaciones, iba a tener que ver con formas de moverse y de entender el cuerpo.

Lo que queríamos problematizar un poco, es pensar cómo nosotros podemos crear estas nuevas formas de entender el arte, en estos espacios. Nos parecía importante que aunque es muy incipiente, para nosotros el Educatón y todas estas otras experiencias, nos permitían experimentar preguntas que vienen

pasando y que a veces son preguntas sin tiempo, que vienen sucediendo desde hace un montón de espacios y que no tenemos además las herramientas como para poder empezar a pensar, entonces si las tecnologías nos acercan, nos permiten hoy por hoy pensar qué es el arte y si ese arte va configurándose, nos parecía importante pensar en esto como una forma de comunicarnos y de crear y algo que también pensamos para acercarnos hoy y aprovechando que vinimos por Wikimedia a hacer un trabajo con la universidad es qué pasa cuando tenemos todo ese reservorio disponible, como artistas qué podemos llegar a hacer o cómo podemos llegar a pensarlo como escenario de creación.

Ahora nos hablará Ana Torres, quien es la Directora Ejecutiva de Wikimedia.

-Ana: gracias a todos en primera instancia. Como dijo Melina, nosotros trabajamos en una asociación civil que se llama Wikimedia, capaz no muchos de ustedes sitúan lo que es Wikimedia, pero sí en cambio les digo Wikipedia, seguramente todos van a saber qué es. En algún momento, o lo han utilizado o lo han leído. O seguramente cuando buscan algo en google, la primera opción que les sale es Wikipedia.

Wikimedia, Capítulo Argentino, el que representamos nosotras, es el espacio en donde reunimos todos los proyectos que están anexados a lo que es Wikipedia, que fue el proyecto principal que se impulsó a través de la fundación, pero que actualmente tiene Wikipedia y doce proyectos más.

Cuando hablamos todo el tema de cultura libre, de cómo generar nuevas creaciones culturales a partir de esta percepción de libertad, porque cuando hablamos de libertad lo hacemos desde un punto extenso de lo que es la palabra, nace en seguida, como que nos conectamos con esta corriente de pensamiento nueva, a partir de la cual lo que intentamos es, no sólo difundir, sino también poder crear o hacer creaciones propias a través de la modificación de obras de otras personas que pueden estar al alcance, bajo licencia libre, de todos.

Dentro de Wikipedia, que es como el marco menos manejable, capaz es el proyecto con más leyes, más reglas; a pesar que mucha gente cree que no las tiene. Porque es un marco enciclopédico. No deja de ser una enciclopedia, tiene un formato enciclopédico que no podemos llegar a modificar. Hay una serie de proyectos anexos, que sí te dan como un campo, donde la comunidad puede trabajar en favor de la creación de nuevas obras o de nuevos conceptos de arte. Uno de esos proyectos muy importante, es Wikimedia Commons, que seguramente mucha gente no lo conoce, otra sí. Wikimedia Commons es un repositorio audiovisual donde la gente sube fotografías, imágenes, audios, videos con la finalidad de que, bajo licencia libre, puedan ser usados por toda la comunidad, y hablamos siempre de comunidad porque Wikipedia y Wikimedia se definen como una comunidad y cuando hablamos de comunidad, hablamos de algo que está vivo, que es activo, o sea que se crea, que se modifica. Ese es el nuevo escenario en el que actualmente nos estamos moviendo. Esta idea de modificar, de ser capaces de modificar, de crear, de hacerlo en comunidad, de trabajar colaborativamente en todos esos sentidos, sobre todo en proyectos relacionados con el conocimiento libre, y la promoción del conocimiento libre y de la cultura libre.

Cómo hacemos en Wikimedia Commons que es el proyecto más emblemático a nivel de preservar el acervo cultural bajo licencia libre. Lo hacemos a través de unas licencias que se llaman Creative Commons. Estas licencias lo que nos permiten es que nuestra obra pueda ser modificada y utilizada por todo el mundo bajo licencia libre, pero que también las obras que surjan a partir de la modificación y la creación por parte de otra persona de nuestra obra, tienen que tener el mismo tipo de licencia.

Entonces lo que se genera es todo un banco de recursos con la finalidad de que todo el mundo de manera libre pueda utilizar para su uso lo que encontramos en Wiki Commons, y que de ahí se generen nuevas creaciones bajo la misma lógica.

Qué hacemos específicamente en Wikimedia Argentina, y qué es interesante a nivel de promoción

cultural. Wikimedia Argentina tiene una bajada de línea a nivel internacional, la fundación Wikimedia tiene cuarenta y dos sedes a nivel mundial. El capítulo argentino es uno de los capítulos más importantes dentro de la región, y conjuntamente con México es uno de los capítulos más importantes de Latinoamérica.

Toda la bajada cultural era algo que se creó desde el punto de vista de Estados Unidos, y se creó desde un punto de vista también bastante eurocéntrico, y es lo que ellos llaman proyectos GLAM, que no tienen nada que ver con glamour, tienen que ver con las siglas que son Galleries, Libraries, Archives, and Museums. Para ellos cultura es eso, o en su principio cultura estaba definida de esa manera, eran las galerías, eran las bibliotecas, eran los archivos, eran los museos. Para nosotros, desde nuestro punto de vista, y desde Argentina, como movimiento lo que intentamos constantemente es poder dar una resignificación al término de cultura. Para nosotros la cultura va más allá de lo que encontramos en un museo, en una biblioteca, en un archivo histórico; si bien es importante y hacemos proyectos para que los archivos cada vez estén más abiertos.

Tenemos un proyecto muy grande de digitalización a través del cual, dejamos scanners en comodato en archivos históricos de diferentes partes de Argentina con el fin de que todo lo que estaba bajo dominio público actualmente se suba a Wikimedia Commons y a partir de esta se traslada en los artículos completos de Wikipedia, entonces lo que hace es que cada vez Wikipedia tenga más rigurosidad en contraparte a lo que mucha gente piensa sobre lo que es la herramienta. Otro trabajo importante que hacemos son las actividades que conocemos como Editatones. Un Editatón, como bien dice el nombre, es una maratón de edición; vamos a una institución cultural, independientemente de cual sea el contenido, todo contenido dentro de lo que es Wikipedia y Wikimedia siempre es bienvenido, da igual si el contenido es de palabras griegas... No se busca que Wikipedia sea la enciclopedia más grande del mundo, busca que el contenido en Wikipedia sea el mejor que puedas encontrar. Entonces en los Editatones lo que hacemos es ir durante cuatro o cinco horas en una institución cultural,

y no sólo llevamos wikipedistas especializados para que releven, y para que editen sobre un tema particular; lo que se hace es lanzar una consigna sobre un tema y los wikipedistas trabajan sobre eso e invitamos a gente, que en algún momento ha tenido algún vínculo con el tema que trata la organización, para relevar en las historias de vida. Por ejemplo, la semana pasada estuvimos con la Asociación del Tranvía Argentino, la gente que vino adulta, la primera que había venido por el tranvía de Buenos Aires, gente que había conducido tranvías, contaron su historia. Hay una brecha entre su mundo y el mundo digital. No saben cómo editar. Y lo que hacemos nosotros es relevar esa la historia de vida para que los artículos que tenemos en Wikipedia cada vez sean mejores y estén mejor argumentados.

A nivel internacional, cosas que han pasado y que nos hacen pensar que cada vez más, que vamos por el camino de fomentar la cultura libre y cada vez más como decía Melina, se planteaba qué tan importante van a ser las webs de los museos, en contraposición al museo in situ. Vamos hacia ese camino. Dos actividades que pasaron a nivel mundial: Una fue el proyecto de Wiki Loves Monuments, este fue un concurso de fotografías que se hizo a nivel mundial. Lo lanzó Wikimedia Holanda. Nosotros lo replicamos durante dos años hasta que nos dimos cuenta que realmente había una brecha cultural importante que teníamos que atacar. Wiki Loves Monuments es un proyecto que funcionan muy bien en Europa porque allí, tiras una piedra y hay un monumento, es así, y acá que es un país con una tendencia muy Europea, también puede llegar a suceder, pero nosotros trabajamos dentro de una región que es latinoamericana y había países donde Wiki Loves Monuments no se podía replicar, qué vamos a hacer este año: no vamos a hablar de Wiki Loves Monuments sino que vamos a hablar de Wiki Tour y lo que proyectamos es la resignificación de la cultura, y lo que se va a poder fotografiar son expresiones culturales, que es lo que realmente valoriza la cultura de un país, los paisajes, las expresiones arquitectónicas, aparte de lo que son los monumentos. Igualmente, siempre se agota, es un formato que también a nivel europeo ya está agotado.

Y un ejemplo que para nosotros es importante, y que siempre tomamos como referente porque realmente funcionó muy bien, es esto que ven acá, que en su momento se llamó Wiki Loves Art. Esto fue un proyecto que hizo Wikimedia Holanda también, con cuarenta y seis museos holandeses. Por primera vez en la historia los museos holandeses durante un mes abrieron las puertas para que cualquier persona pudiera hacer fotografías del material que había dentro de los museos, y a partir de todas las fotografías que se subieron de manera libre, bajo la licencia libre en Wikimedia, se pudieron actualizar y mejorar todos los artículos que había en Wikipedia, en relación al museo y al contenido museístico, pero aparte se generaron creaciones nuevas, porque el hecho de tener reservorio abierto permitía poder generar nuevas obras creativas a partir de obras originales, y fue un modelo importante a destacar porque normalmente en los museos siempre estás caminando con los derechos de autor.

-Melina: Dentro de eso lo que nosotros queríamos acercarnos era un panorama, dentro de lo que es, primero formas de poder intervenir y de hacer nuevas creaciones, y de poner un poco la idea de que la web de alguna manera cuando nace, nace con esta palabra que a veces se le tiene miedo, que es la idea de lo hackeable, y lo hackeable en realidad tiene que ver con lo modificable. La web en realidad está para ser intervenida todo el tiempo y dentro de eso lo que a nosotros nos parecía interesante era contarles todo lo que podemos llegar a tener a disposición para una creación artística, de cómo todo eso se está reconfigurando, de cómo el acceso al conocimiento, y a este tipo de conocimiento en particular, donde están los derechos de autor, donde están estos circuitos cerrados, que muchas veces nos pasa que si lo ponemos en alguna galería no va a llegar a otros lugares y sí, se puede hacer, y qué pasaría cuando esas creaciones, además las hacemos en base a algo que ya está disponible en la web, o algo como les contábamos, con el ejemplo de Educación, donde la gente subía sus recuerdos y a partir de eso hacíamos creaciones y la obra final fue una obra en la que intervinieron todos. Dentro de eso alguno de los movimientos que ustedes pueden ir viendo, pero si

creemos que lo importante es que derrumbe o repiense esta idea de las industrias culturales desde estos otros sentidos. Entonces como la pregunta inicial tenía que ver con qué pensamos hoy o cómo redefinimos el arte. Sí nos parece que estamos en un momento bisagra, en donde lo tenemos que ver más como una oportunidad, que como un tipo de limitación. Y desde este punto de vista como puede pensarse a través de la co-creación, y qué pasa cuando los espacios universitarios, o de arte en donde se piensa a través del otro, y cómo ese otro además puede intervenir. Nosotros para ir cerrando, lo que sí creemos importante es pensar en la idea de que el artista tiene una predisposición nata por lo que de alguna manera dijimos: curiosear o ser hacedor, o estar siempre buscando el borde y siempre estar en la vanguardia. Y eso es lo que muchas veces hace que en un tiempo histórico ese artista no sea reconocido como tal. Entonces pensábamos que, en estos entornos digitales, la forma de ser y estar, la predisposición que uno tiene que tener, ante esas intervenciones es justamente esta idea de ser un artista. Y que ese artista en un sentido amplio busque estos significados que decíamos antes de la palabra tekne, busque la disciplina, la técnica, pero también busque esas formas que les permite hacer preguntas generativas, respuestas generativas, o recuperar esas preguntas sin tiempo con estas expresiones, porque creemos que solamente desde ese lugar es que en un escenario complejo uno puede dar respuestas complejas. Y cuando traíamos la idea del cuerpo, la traíamos básicamente por una cuestión de unicidad y porque también tenemos que ver cómo interpelamos a la otredad y si la tecnología en algún sentido, es algo que anquilosa o no tiene en cuenta que nuestra tecnología primera es el cuerpo como una forma de percepción, como un filtro para crear nuestras memorias, como una manera de intervenir, de prestar atención y aprender cómo todo esto también nosotros podemos pensarlo desde otras formas de enseñanza y por qué no desde el aprendizaje .

Les agradecemos el tiempo. Pensamos que lo importante de hoy era acercarnos algunas tendencias que estaban sucediendo, y algunos autores e ideas que van circulando, y formas prácticas de lo que sucede hoy

por hoy, y cómo esto puede llegar a materializarse en nuestros escenarios.

¡Muchas gracias!

-aplausos-