



suburbiorio

01 - primavera - 2005 // hermana siamesa de www.suburbia.sindominio.net

#NETLABELS

#MEMES

#FOLKSONOMIAS

#LITERATURA CYBERPUNK

No tenemos intención alguna de pretender.
 Hacemos lo que nos da la gana cuando podemos o cuando nos dejan (osease nunca).
 Creemos en lo que es imposible y por eso nuestra fuerza es toda, por que es nada.
 Creemos en la utopía porque es real.
 Sueño es poder llegar a final de més.
 Afortunado somos de tener móvil.
 Utilizo gasolina ecológica, que extraen de la selva.
 Mañana termina todo.
 Y hoy, es hoy.

"Poderoso caballero es Don Dinero" *Quevedo.*

3

NETSLABELS

12

LITERATURA
CYBERPUNK

18

FOLKSONOMIAS

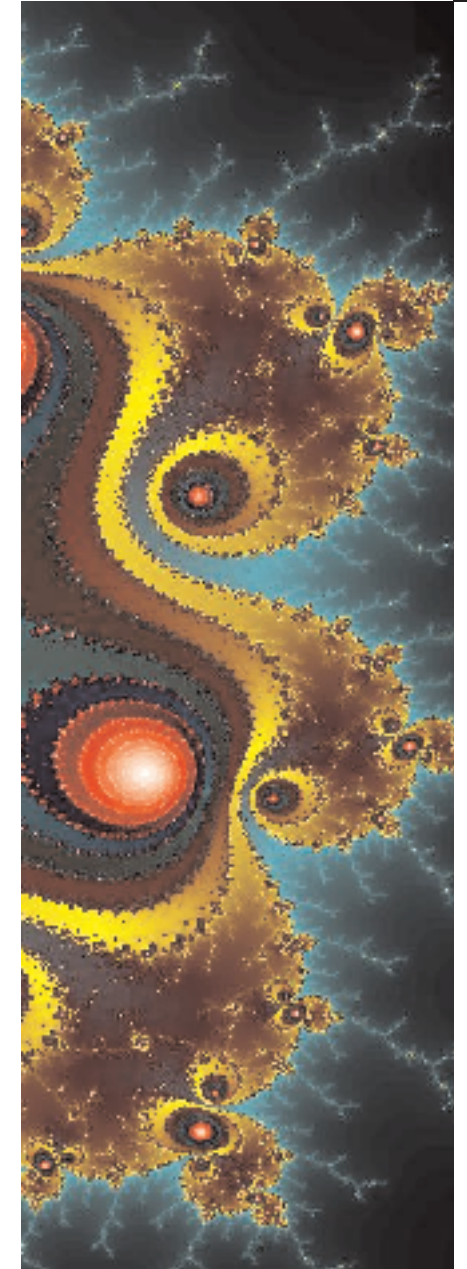
21

¿QUÉ SON MEMES?

Como ejemplo de esta involución elitista, mayor cuanto más mercantilizado ha sido el cyberpunk, tenemos el influyente libro "La Ética del Hacker" de Pekka Himmanen (año 2002) : una especie de petición desesperada de una nueva ética del trabajo (a la que llama ética hacker), que pide la eliminación la lógica del trabajo de 9-a-5 sin llegar al fondo de cuestión alguna, y que, más importante, abre la posibilidad de un sometimiento de la lógica de su razonamiento a que este trabajador haga una labor que el autor califica como "creativa", deduciendo por tanto que ese tipo de trabajo en particular no haya de estar sujeto a tales normas : es decir, que en el fondo no es más que un ruego al sistema en forma de "ponednos fácil nuestra individualidad", que a pesar de adornarse de subversión carece de pretensión verdaderamente revolucionaria alguna.

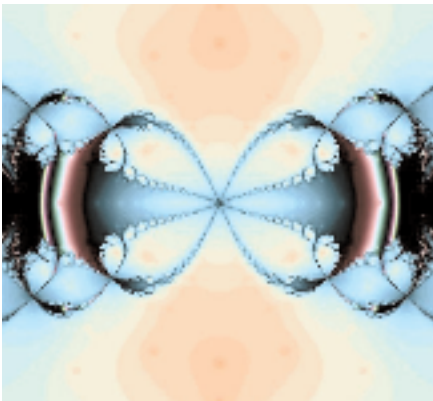
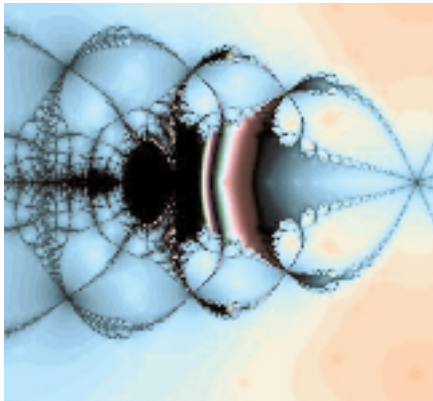
Por último, otro aspecto importante del cyberpunk es la insistencia en la libertad de la información -independientemente de la legalidad de esta idea en el contexto en que se aplique-, que sirvió como raíz a la fuerza actual de los movimientos a favor del software libre, y promocionó y de algún modo predijo la organización política mediante redes de acción trazadas a través de la Red.

Artículo bajo licencia Creative Commons.



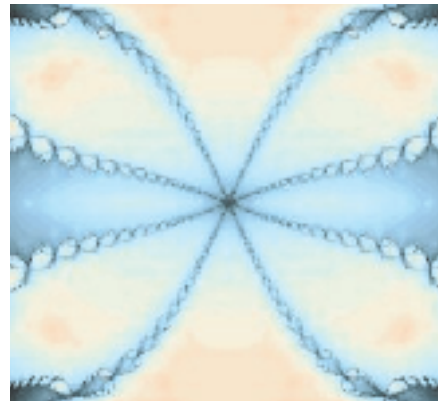
Más allá de la corriente puramente literaria, en las décadas de los 80 y 90 el cyberpunk se extiende como corriente contracultural ligada en buena parte a un concepto de "hacker" mezcla entre el uso/conocimiento de la tecnología (la parte "cyber"), y la subversión mediante acciones fuera de lo autorizado (la parte "punk", heredera de estos movimientos surgidos en los años 70). Se desarrolla también como un movimiento que se opone a la cultura dominante mediante un fuerte énfasis individualista, centrándose en valores como la creatividad y innovación.

Según las palabras del psicólogo Timothy Leary, personaje íntimamente ligado al cyberpunk



y anteriormente en la década de los 60 profundamente envuelto en la contracultura hippy, "el cyberpunk es una persona que utiliza todos los datos posibles que percibe para pensar por sí mismo y cuestionar la autoridad, capaz de crear sus propias realidades", y propone este modelo de individuo creativo y que piensa por sí mismo como una norma en el futuro, capaz de derribar los sistemas de gobierno del capitalismo democrático actual, que se considerarían una tiranía de la mayoría contra el individuo.

Sin embargo, esta idealización individualista no denota necesariamente algo positivo; uno de los mayores problemas del cyberpunk (así como de otras concepciones que oponen al individuo contra la sociedad/el sistema), es puesto de manifiesto recientemente de forma espléndida en la serie cyberpunk japonesa Stand Alone Complex (cuyo significado literal es, "complejo de estar en pie sólo", tomando "complejo" en el sentido psicológico del término, "complejo" en el mismo sentido que en "complejo de inferioridad", etcétera). Es decir, denota el que se sigue tomando como verdadero el carácter ilusorio de la oposición entre el individuo y "la masa social" conceptualizada por este mismo individuo como consecuencia de su reacción personal contra el ahogo que siente ante esa masa social,... reacción que demasiado a menudo deriva en formas de pensamiento elitistas.



NETLABELS

Por: *Chiu Longina*

www.longina.com // www.sinsalradio.com

ANTECEDENTES

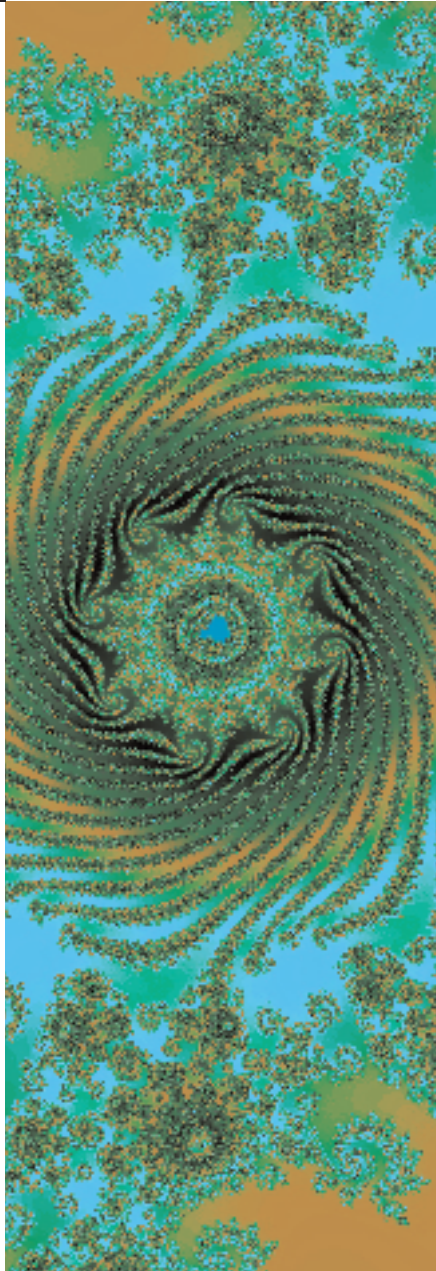
Parece poco probable que se solucionen los problemas que sufren actualmente las discográficas tradicionales y, por descontado, todo el árbol que se despliega bajo ellas; tiendas de discos, distribuidoras y toda una industria que se resiste a asimilar una nueva era que hace un tiempo amenazaba pero que ahora es una realidad palpable. Y es que la naturaleza no atiende a razones, y natural es el adjetivo más idóneo para explicar el fenómeno de los netlabels que se han convertido en el paradigma de una guerra inútil contra lo inherente.

En 1973 Joseph Beuys presentaba su obra Teléfono de tierra, un teléfono que le comunicaba directamente con la madre tierra, en la que sugiere la necesidad de no perder la comunicación ni con lo natural ni con sus estructuras inamovibles. En la anterior edición de la Transmediale de Berlín, un artista colocaba una instalación en el exterior del edificio acristalado en la que se podía ver un ordenador viejo y maltratado tirado en el suelo, completamente destartado pero todavía vivo y funcionando, en su monitor se podía leer con dificultad la frase "una limosna para un músico en paro". Esta instalación representaba la asimilación del lenguaje binario como herramienta de trabajo de un músico del presente y también el nacimiento de una generación de artistas que han crecido a la par que la tecnología, tan cerca que no conciben de otra manera la creación musical.

Y estas dos obras sonoras me sirven para introducir que los soportes tradicionales de audio (CDS, vinilos y demás), han dejado de ser los estándares para contener esa materia indescifrable que es el audio. Y es que la era del fetiche se ha agotado y la posesión del objeto que contiene la obra sonora ya no tiene mucho que ver con el CD o el vinilo. La objetivización del hecho sonoro ha dejado de estar ligada al soporte tradicional y actualmente el portátil se ha convertido en una fuente sonora para nuestro imaginario, un icono que representa, entre otras muchas cosas, lo mismo que un violín o un piano en un escenario.

El laptop es un icono de nuestro tiempo cuya contemplación nos evoca automáticamente audio y video. El músico subido a un escenario con la cara iluminada por el brillo de la pantalla de su portátil se ha convertido en ese nuevo icono que ya es comparable al de un músico tocando una guitarra o interpretando una obra al piano, (hablando de iconos, Gordon Monahan afirmaba, hace ya algunos años, que el altavoz se había convertido en "el oráculo universal profano que suplanta el órgano de la iglesia de la música cristiana" *[monahan]. Por otro lado los dispositivos físicos de registro y reproducción de sonido son ahora elementos de composición y ya es posible expresar poéticamente potencial sonoro (obras que no suenan, pero que contienen una imagen sonora), colocando un ordenador portátil encima de un pedestal, apagado. Un portátil es, por tanto, (citando literalmente a Javier Ariza): una escultura sonora latente, porque presenta una capacidad potencial de producir sonido, una escultura sonora activa, porque puede emitir sonido, y una escultura sonora interactiva, porque también puede programarse para que así se comporte *[esculturas sonoras].

Volviendo al asunto del fetiche y su significación, en 1989 se presenta en Berlín la exposición Broken Music en la que Christian Marclay, el conocido turntablista, sustituye las baldosas del suelo de una habitación por vinilos colocados a modo de tarima flotante. Para contemplar el resto de la obra del artista, el público debe pisar sobre esa tarima, la única vía de avanzar al interior de la sala. Esta



obra era un elemento de provocación para un público que se resistía interiormente a pisar los discos, un material que no solo es frágil, sino que contiene una significación muy compleja asociada a la idea de intimidad humana, a momentos muy personales y el hecho de pisarlos supone romper con la significación de este objeto tan personal, de no respetar lo respetable, de atentar contra uno de los valores más importantes de la existencia humana ; la intimidad, el espacio vital.

Pero la obra tenía un efecto contrario y sorprendente, cuando el público los pisaba, superaba esta asociación imaginaria, se liberaba y era capaz de ver en los discos su condición material, es decir, que no son más que plásticos de color negro que pueden utilizarse como material para construir un suelo funcional. Al fin y al cabo, el audio no muere al morir el soporte. Y es evidente que ha habido una evolución entre las primeras esculturas sonoras de este tipo y las que hemos visto recientemente.

Esta evolución podría resumirse en una limpieza estética ; sirvan como ejemplo las primeras esculturas realizadas con elementos sonoros potenciales, esto es, objetos que evocan sonido aunque no lo emitan explícitamente, como las de Joseph Beuys (Stummes Grammophon, en 1958, en la que aparece un brazo de giradiscos hecho con un hueso), o las de Sarkis (instalaciones con montañas de cinta de cassette). Las compararé con las instalaciones de Alva Noto o las Feedback installations de Tommi Grönlund y Petteri Nisunen o las de Mika Vainio en el festival Frequencies HZ en Austria, que aunque utilizaban los mismos motivos, la limpieza estética en las últimas se corresponde con el concepto que trato de introducir, que de nuevo tiene que ver con lo natural, comentado antes. Una limpieza acorde con el orden y la filosofía del artista que trabaja con materiales binarios, es decir, con tecnología (binomio artista-ciencia, un concepto en el que ha sido pionero el artista sonoro Takis en los años 60). Y precisamente esta estética que acompaña y forma al artista al utilizar este tipo de tecnología, a la que únicamente es posible acercarse viviendo de esta manera (vamos a llamarle estilo de vida laptop), es la que siente la

LITERATURA CYBERPUNK

Por: *Nyla*

Publicado originalmente en Indymedia Barcelona.

El cyberpunk surge a mediados de los años 80 en el siglo XX como corriente literaria, inaugurada por el influyente libro "Neuromante", escrito en 1984 por William Gibson. Contará posteriormente en sus filas a autores influyentes como Bruce Sterling o Neal Stephenson. Antes incluso de Neuromante, apuntan en esta dirección películas como "Blade Runner" (1982) y "Alien" (1979), libros como "El Jinete Cabalgando en la Onda del Shock" (John Brunner), y otros autores de ciencia ficción como Philip K. Dick.

En su vertiente artística, la corriente cyberpunk implica una ruptura radical dentro de la ciencia ficción. Los protagonistas no son ya como en los tiempos felices grandes científicos o militares que describen las maravillas de su tiempo, sino antihéroes pertenecientes a las capas sociales marginales de las sociedades futuras. Los avances científicos se nos muestran de forma pesimista, y la tecnología es un caos que rodea constantemente a los personajes ; pero aunque se suele intentar transmitir la sensación de que la tecnología lo permea todo caóticamente como parte del abstracto "sistema", es el uso "subversivo" de esta tecnología la estrategia que permite sobrevivir a los protagonistas. No es un uso necesariamente consciente, desarrollándose un concepto similar al de Herbert Marcuse : "Bajo la base popular conservadora se encuentra el substrato de los marginados y los inadaptados, los explotados y perseguidos de

otras razas y colores, los desempleados y los que no pueden trabajar. Existen fuera del proceso democrático, su vida es la necesidad más inmediata y real para acabar con unas condiciones e instituciones intolerables. Así, su oposición es revolucionaria incluso si su consciencia no lo es. Su oposición golpea al sistema desde fuera, y por tanto no puede ser evitada por este ; es una fuerza elemental que viola las reglas del juego y, al hacerlo, revela que el juego es falso".

Los inmensos paisajes urbanos en que se desarrollan las historias cyberpunk están repletos de problemas sociales, planteados como una evolución pesimista respecto a los actuales. Se acaba con la excusa de la ciencia ficción que desarrolla sus historias tras un holocausto nuclear o en un futuro lejano de grandes imperios espaciales : los futuros que plantea pretenden ser realmente plausibles, cercanos, visiones pesimistas y realistas de aquello hacia lo que puede evolucionar la situación actual del mundo. Sociedades cuyo centro de poder real son grandes corporaciones empresariales, dotadas en ocasiones de ejércitos propios. Formas de vida al límite, donde gobierna el concepto "evolucionista" de la lucha por la supervivencia competitiva post-capitalista del mejor adaptado.

[William Gibson] "Nunca estudié ciencia, pero utilizo la ciencia y la tecnología para conjurar nuevas imágenes, para crear los escenarios y la atmósfera para mis novelas. Podría decir que utilizo el lenguaje científico intentando hacerlo poético, proporcionando iconos populares... tengo la sensación de que estamos viviendo en una era de cambios rápidos, y no nos damos cuenta de lo que está sucediendo. Mi trabajo, por tanto, consiste en tomar la vida real de todos los días y transformarla en una fantasía, para hacerla más aceptable. En este sentido, trabajo más con la crítica social que con la perspectiva futura... el triple premio que gané [refiriéndose a Neuromante] ha hecho mi existencia mucho más fácil, pero tengo la impresión de que ser ampliamente aceptado de alguna forma neutraliza nuestra situación de "gente joven enfadada"".

Así mismo también el hecho de que sea casi trivial la generación de términos relacionados ayuda muchísimo en las tareas de búsqueda y generación. Ahora mismo son muy pocos los servicios de búsqueda que relacionan términos de búsqueda y sugieren búsquedas relacionadas, la gran mayoría de ellos basado en proximidad de palabras o en enlaces cruzados entre varias búsquedas en este ejemplo se ve que las búsquedas sugeridas son solo el termino buscado junto a algún sufijo, cuando una folksonomía relacionaría linux con debian, gnome, openoffice o creative commons, algo de mucha mas utilidad para el usuario. Dando una vuelta de tuerca, podríamos unir los términos relacionados con las preferencias de usuario, dando valor y ranking a paginas de gnome para usuarios que buscan linux aunque no lo tengan en sus tags, etc etc etc.

Las folksonomías también son interesantes del punto de vista de la organización personal de datos, si echamos un vistazo a del.icio.us hay muchas paginas clasificadas con la etiqueta toread (para leer), denotando que esas personas consultaran el servicio en un futuro a modo de agenda para ver que leer. En flickr así mismo hay muchos fenómenos curiosos como son el tag me (yo) con fotos personales de los usuarios o relaciones que se crean a modo de historias en las que un usuario comienza un tag y otros lo continúan como flicktion empezado por Andrew Lowosky, con pequeñas

historias en los comentarios de las fotos de timbres del mundo y que los usuarios han continuado. Otras historias podrian ser las de what is in your bag que sigue continuandose.

Links:

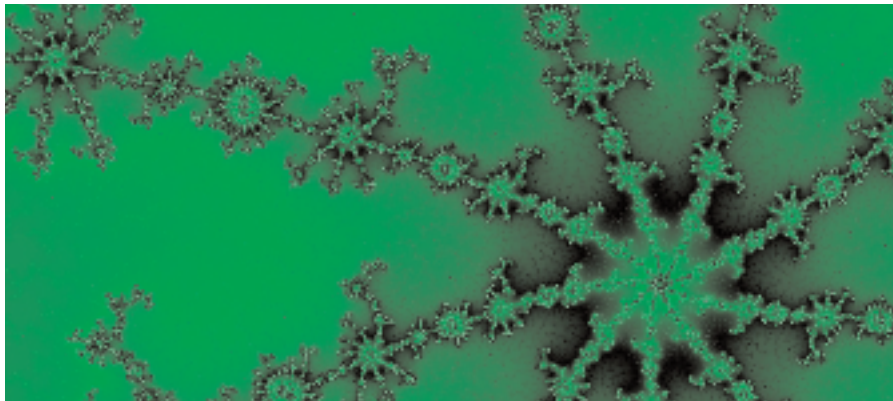
* Primer uso de la palabra folksonomy: http://www.atomiq.org/archives/2004/08/folksonomy_social_classification.html

* Manual de uso de los tags en Technorati: <http://consumingexperience.blogspot.com/2005/02/technorati-tags-introduction.html>

* Demostración de que las etiquetas en una folksonomía muestran power law o relaciones de poder, como una red de escala libre: <http://enthusiasm.cozy.org/archives/2005/01/tagging-powerlaw/>

* Many2Many publica muchas noticias sobre folksonomías: <http://www.corante.com/many/archives/2004/08/25/folksonomy.php>

Artículo bajo licencia Creative Commons.



EL CHOQUE DE LAS CULTURAS

Sabiendo el riesgo que se corre al tratar de alejar generaciones, de separarlas, es importante comentar algunas de las características que diferencian los dos modos de acercarse al fenómeno del sonido actual, sin ánimo de hacer juicios de valor o defender algunos de los dos lados, pero eso si, tratando de acercarse en lo posible al modo en que lo ven los artífices del audio-streaming y, en general, la comunidad de la que hablamos en este artículo. Para ello citaré literalmente un extracto de la conferencia que ofreció José R. Alcalá, director del MIDE de Cuenca, en Valencia a finales del pasado año *[alcalá] y que a su vez era una cita a uno de los míticos ideólogos y teóricos de los nuevos lenguajes digitales, me refiero a Roy Ascott. Según Ascott, lo que difiere o divide a una generación a la que llama antigua de una que considera actual es que la antigua "representa" mientras que la actual "construye"; a modo de resumen sería así: antigua = plano figurativo, actual = pattern; antigua = perspectiva, actual = inmersión; antigua = objeto, actual = proceso; antigua = contenido, actual = contexto; antigua = recepción, actual = negociación; antigua = iconicidad, actual = bionicidad; antigua = naturaleza, actual = vida artificial; antigua = observación, actual = acción; antigua = automatismo cerebral, actual = mente distribuidor a; antigua = paranoia, actual = telenoia.

Este modo "actual" de estar en el mundo es uno de los principales elementos de la estructura de la que hablamos.

NETLABELS

(El último eslabón de la cadena 'archivos sonoros')

La Red Latinoamericana de Archivos Sonoros y la Asociación Internacional de Archivos Sonoros y Audiovisuales (IASA) son dos de los más importantes organismos que aglutinan una buena parte de los archivos de sonido e imagen en el mundo. Se trata de organizaciones gubernamentales que gestionan estos patrimonios a los que, en la mayo-

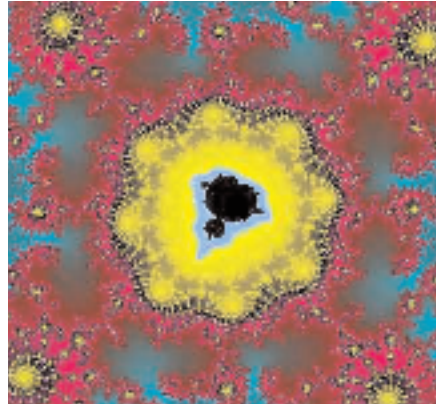
necesidad natural de distribuir su obra a través de los medios con la que fue creada, y es aquí en donde entran los netlabels como indiscutibles protagonistas de una vida-laptop, el nuevo modo natural de consumir audio y video.

Es fácil caer en discursos ideales, sufrir idealismo, pero en el caso de los netlabels y la producción de música experimental existe una confrontación de la teoría y la práctica, y una actitud experimental que huye constantemente de la artesanía y del virtuosismo para apostar por ocupar esa delgada línea que separa lo establecido de lo romántico. Nam June Paik declaraba en los años 60, (refiriéndose a su deseo de encontrar un hueco en el mundo de la creación): "me sentía inferior a los pintores e inferior a los compositores. Un alemán que estudió radar durante la guerra me dijo que las ondas del radar crean interesantes pinturas, y tuve una idea: ¿Porqué no pasar de una música electroacústica a una pintura electrónica creada con televisores? No estaría compitiendo con los grandes Jasper Johns y John Cage. Encontraría algo nuevo, la pintura en movimiento, con sonido"*[nam june]

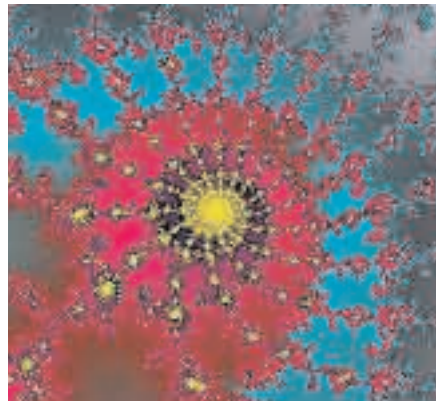
Y es este, el mundo del audio-streaming, un nuevo modo de crear y comunicar, (es necesario apuntar aquí la opinión que Walter Legge, uno de los grandes productores del siglo pasado, tenía sobre la obra del pionero Arnold Schoenberg. Pensaba que sus "excentricidades" provenían de que el compositor era consciente de su "incapacidad para escribir una línea melódica natural y original" *[legge]. El tiempo ha hablado sobre este tema, así que omitiré mi juicio porque pienso que se sobreentiende). Siguiendo en esta línea de defensa del audio como "significado" y no como "significante", ya en 1965 el pianista Stephen Pruslin explicaba que en Debussy "la sucesión de sonidos ya no representa el significado, sino que es el significado", *[pruslin] algo así podemos decir del sonido en estos momentos.

ría de los casos, no es fácil acceder. Muy pocos tienen digitalizado-colocado sus fondos en la red y los que lo tienen exigen unas condiciones muy especiales para poder acceder a ellos (comunidad universitaria, estudios de tercer grado, investigación, etc.) con lo que se limita mucho su consulta. Este es el caso de la British Library National Sound Archive, uno de los más ricos, la Bibliothèque nationale de France. Département de l'Audiovisuel, el Archivo Fonográfico de Viena y de Berlín, El Archivo de la Canción Popular Americana, las bibliotecas nacionales de Australia, Canadá, Alemania, Suecia, España (que en nuestro caso es también el depósito legal para la protección de los derechos de autor) y un largo etcétera que guardan con demasiado celo sus fondos y, en otros casos, cobran impuestos por consultarlos (por poner un ejemplo del contenido de estos fondos, la British Library gestiona los primeros cilindros de cera que Edison utilizó para efectuar las primeras grabaciones de la historia). Para consultas musicológicas también existen muchos centros corporativistas de documentación (RISM, New Grove), que exigen suscripción, en muchos casos cara. En este nivel también incluyo las televisiones y radios nacionales, que en muchos casos gestionan los fondos audiovisuales nacionales.

Bajando un poco (o subiendo, según se entienda) en ese árbol jerárquico formado por los centros que contienen sonido e imagen, están los museos de arte o los centros especializados que se han hecho con un fondo importante de obra que ahora ofrecen al público para consulta. Algunos tienen digitalizados sus contenidos y los ofrecen, mediante suscripción, por red (el caso del IRCAM-GRM francés, el Grame, MIT, etc.), pero no son lugares públicos en el sentido literal de la palabra (aunque si se comportan de esta manera en el caso de las propuestas NetArt, casi siempre accesibles sin ningún tipo de restricción, como es el caso del departamento de NetArt del Museo Whitney de Nueva York o muchos otros centros de este tipo que ya son muchos (en España, por ejemplo, Hangar, Mide, CCCB, Mediateca La Caixa, etc.).

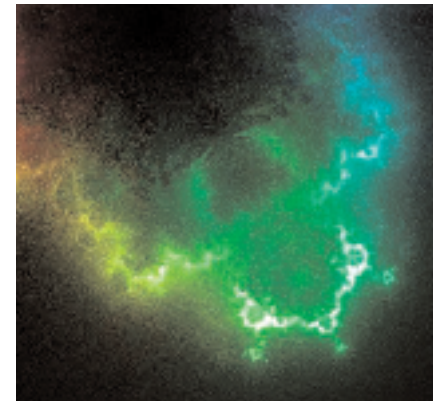
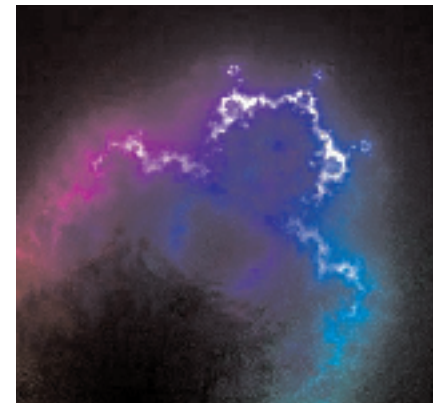


El siguiente escalón lo representan los organismos no gubernamentales que tienen su sede (en la mayoría de los casos), en las universidades o centros asociados a ellas. Y es aquí cuando entramos en un mundo realmente interesante, desprejuiciado y con una actitud muy propia de la comunidad universitaria : libertad, apertura, bajo precio y democracia pura. Son estos, precisamente, los ingredientes esenciales (caldo de cultivo) para el nacimiento de los archivos audio/visuales libres, abiertos, públicos y más experimentales, como es el caso de www.ubu.com, el mayor archivo de poesía sonora, fonética, arte sonoro, etc. que actualmente ofrece la red (totalmente abierto) o, y por fin llegamos al lugar que nos interesa, el caso



entre términos, buscando Google se ve su cercanía con blog, search o su competencia. Una herramienta similar pero basada en fotos de flickr se puede consultar aquí: <http://www.marumushi.com/apps/flickrgraph/>

Por otro lado Durl es una herramienta de búsqueda basada en delicious que te indica todos los comentarios y los tags asociados a una url concreto, pudiéndose ver lo que piensa la gente de un sitio en concreto. Como he dicho, lo bueno de estos servicios no es su software, que es simple como pocos, ni su tamaño de comunidad, que no supera cualquier otro servicio de red como orkut, sino las relaciones impulsivas que crean entre si. una lista completa de herramientas que usan



delicious puede encontrarse aquí: <http://pchere.blogspot.com/2005/02/absolutely-delicious-complete-tool.html>
<http://gre.gario.us/> era un tool (actualmente cerrada por sobreuso) para encontrar usuarios con las mismas aficiones que nosotros, basado en cuantos tags y enlaces compartes.

Porque son interesantes las folksonomías :

Los grandes motores de búsqueda ya han hecho tímidos intentos de implementación de folksonomías, aunque bastante incompletos Google tiene un sistema de clasificación por tags implementado en su correo Gmail, aunque la forma de añadir etiquetas es un poco torpe y antinatural. Yahoo ! por su lado ha implementado una especie de del.icio.us en un servicio en pruebas llamado My Search (mysearch.yahoo.com) que usa etiquetas para clasificar paginas personales, pero carece aun de la parte social, quedándose mas en una anécdota que en algo útil del punto de vista colaborativo. Las folksonomías permiten extraer tanto metadatos de las paginas o elementos como información de los intereses del usuario, información que es muy fácilmente comparable con las paginas al usar el mismo formato (si un usuario tienes mucha paginas taggeadas como Linux y openbsd podemos darle mas relevancia a paginas con esos tags en sus búsquedas, incluso si esos términos no aparecen en las paginas o el ranking para búsquedas genéricas es muy flojo. Así mismo, se pueden determinar grados de cercanía de una pagina a un termino, aunque no se incluya en la misma (paginas sobre freebsd y gnome estarán muy cerca semánticamente de tags sobre Linux, quizá a solo un grado de distancia (ambas pueden compartir un tag como 'software libre') aunque nadie haya etiquetado estas paginas como Linux), así mismo un usuario puede prohibir ver paginas con cierto tags, como 'windows' a un usuario de tecnologías libres. Las folksonomías permiten establecer de modo muy preciso el grado de cercanía de un elemento clasificado con un usuario, con lo que permite la tan cacareada personalización de las búsquedas.

FOLKSONOMIAS

Por: *EWS*

Este artículo pretende ser una introducción a una forma de obtener conocimiento a través de la clasificación compulsiva de elementos, como pueden ser fotografías, enlaces web o entradas en un blog. El conocimiento se obtiene a través de la comparación entre lo que hemos clasificado y como y las clasificaciones de elementos o categorías similares realizadas por miembros de una misma comunidad. Los metadatos así obtenidos reflejan no solo la naturaleza de lo clasificado, sino ayuda a los miembros de la comunidad a 'encontrar' (que no buscar) recursos acorde a sus gustos de una manera automática.

Las folksonomias son un método de clasificación explotado por varios servicios web, como <http://del.icio.us> y <http://flickr.com> en ambos, los usuarios agrupan y clasifican páginas web (en el primer caso) o fotografías (en el segundo), a modo de bookmark o álbum de fotos personal. La clasificación no se realiza a través de una serie de categorías fijas y jerárquicas, como tradicionalmente se ha hecho sino a través de lo que se denominan tags o etiquetas que se le agrupan de modo pegajoso y compulsivo, permitiéndose (y aconsejándose) muchas etiquetas por elemento clasificado (una página como google.com puede tener 'buscador' 'motor de búsqueda' o 'empresa' como etiquetas), aportando metadatos sobre lo que el usuario piensa que el elemento es. La folksonomía muestra su utilidad cuando los miembros de la comuni-

dad clasifican diferentemente un mismo elemento, generando etiquetas similares o sinónimas, o usando las mismas etiquetas para diferentes elementos, generando relaciones automáticas entre elementos similares. Por ejemplo, en del.icio.us podemos encontrar varios motores de búsqueda, herramientas de búsqueda libres y documentos sobre optimización de buscadores clasificados bajo la etiqueta search <http://del.icio.us/tag/search> no solo los más conocidos y sin que ninguna entidad central, o cuerpo de editores haya decidido que es un motor de búsqueda y que no.

De los tags a la folksonomía :

Lo interesante del tagging no es simplemente tener un sistema organizado de clasificación, eso se ha logrado hace tiempo con sistemas como la categorización jerárquica. La clasificación folksonómica no solo tiene la ventaja de ser caótica o impulsiva (no tienes que pensar ni recordar una categoría determinada para clasificar, añades tags como te parece), sino que al usar múltiples tags por elemento y pertenecer varios elementos a un mismo tag, se pueden crear relaciones de semejanza de manera muy sencilla. Esto se ve muy claramente entrando en cualquier página de alguna etiqueta de delicious y ver los tags a los que lo relaciona (como <http://del.icio.us/tag/weblog> que relaciona cuando lo veo con news, gadgets o free, entre otros términos), esto permite navegar por etiquetas relacionadas creadas de forma inteligente, crear intersecciones de tags (quiero ver páginas de blogs, mp3s y creative commons, por ejemplo) y encontrar, no buscar, información.

En torno a todo esto de la generación de contenido relacionado, los sitios de clasificación folksonómica se han caracterizado por trascender la parte web de los proyectos y convertirse en nodos de una red de clasificación abriéndose todo lo que pueda mediante APIs o el uso intensivo de RSS o ATOM. En el caso del del.icio.us por ejemplo, son muchas las herramientas que usan el api para conseguir conocimiento acerca de términos o páginas, una de ellas está en <http://hublog.hubmed.org/archives/001049.html> permite ver las relaciones

del mega_tera_archivo www.archive.org, desde EEUU. El epicentro más importante en la génesis del fenómeno Netlabel y uno de los lugares más democráticos de la red mundial, defensores del software libre (que no gratis), del audio libre de derechos (asunto del que hablaré a continuación), y espacio común de vida digital. Muchos de estos net_archivos no son más que discos duros de gran tamaño en los que no es importante su lugar de ubicación, sino su acceso y apertura pública. (Como ejemplo, es posible que un netlabel esté localizado en un país concreto y su servidor, el lugar en el que están alojados los archivos, en cualquier otro).

Son muchos los archivos sonoros que han quedado fuera en esta pequeña introducción, por la imposibilidad material de nombrarlos a todos. Destacar en este nivel final, el que llamo último eslabón, la Web www.scene.org que ofrece espacio ilimitado muy orientado al mundo netlabel y en nuestro país el lugar "Arte Sonoro" que gestiona José Antonio Sarmiento desde la facultad de Bellas Artes de la universidad de Cuenca (<http://www.uclm.es/artesonoro/>), que aunque pequeño y limitado, ha dado lecciones de ilusión y ética o el proyecto "modisti" (<http://modisti.com>) que gestiona el trío que lidera José Iges. También se incluyen aquí las net-radios que son muchas y me gustaría nombrar la de la Universidad Autónoma de Madrid, "Radio Autónoma" (<http://www.uam.es/ra/>) que crece, crece y crece.

LOS DERECHOS DE AUTOR

(La propiedad intelectual)

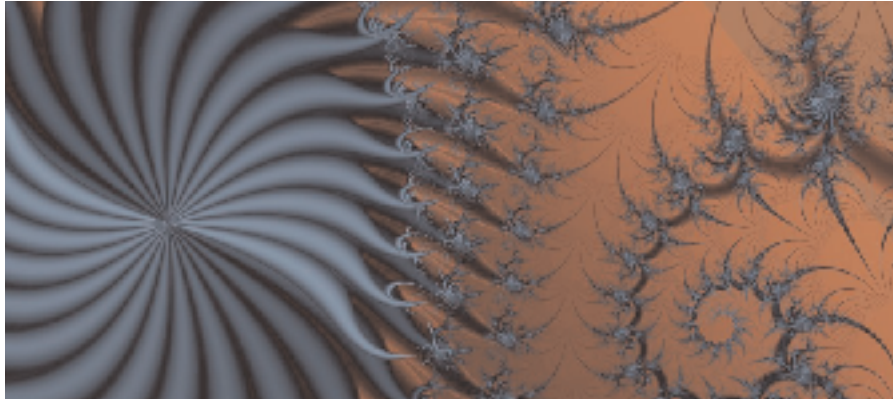
Asunto crucial y muy bien resuelto, por cierto, para sacar de las catacumbas a esta comunidad y para que se convierta en algo más que regalar audio en internet.

La clave está en las licencias Creative Commons (dentro del movimiento Copyleft), el frente común contra el Copyright), una iniciativa respaldada por un buen puñado de juristas (a la cabeza Lawrence Lessig, profesor de derecho en

Harvard, abogado en casos cruciales sobre propiedad intelectual como la célebre ley Sonny Bono y autor de manuales de referencia como El futuro de las ideas o El código. La revista Scientific American le escogió en su lista "50 visionarios" por su "explicación del copyright como obstáculo para el avance de la sociedad de la información").

Según este abogado, las leyes de propiedad intelectual sirven hoy día para defender los intereses de las multinacionales y no los de los propios creadores. En el caso de la música, los músicos perciben entre un 8 y un 15% del precio que pagan los mayoristas por un CD : el resto es para las discográficas. Ante esta situación (y con las facilidades de la reproducción digital), los consumidores se han rebelado, por ejemplo, creando comunidades P2P, es decir, compartiendo música. Lawrence Lessig también recuerda que el propósito de la propiedad intelectual no es otro que contribuir a la promoción de la ciencia y las artes útiles, que esa es su finalidad última, y que tal y como han ido evolucionando las cosas, se ha convertido en todo lo contrario (importante recordar los parches que se han puesto a esta ley, como el canon en los soportes vírgenes o casos tan extremos como el Proyecto ReplayTV 4000, buscando que sea ilegal ver un programa de televisión saltándose los anuncios).

En la primera ley estadounidense de 1790 (que si tenía la finalidad de promocionar la creación), el periodo de aplicación del copyright se limitaba a 14 años. Esto servía de incentivo a los creadores, asegurándoles un cierto tiempo de explotación comercial exclusiva y a su vez la sociedad podía beneficiarse en un plazo breve de las reelaboraciones de este trabajo. Desde 1998 el periodo aumentó a 70 años después de la muerte del autor y a 95 en el caso de obras de corporaciones. Todas las creaciones intelectuales están sujetas "por defecto" bajo la protección de las leyes de copyright, con las limitaciones que esto supone, sobre todo para la persona que quiera utilizar una obra y debe buscar a su autor y además, en muchas ocasiones, pagar royalties por su uso y en otras muchas, paralizar estas nuevas creaciones por falta de pre-



supuesto, en definitiva, una ley-freno para la creación. ¿Quién no ha sentido alguna vez una fuerte inspiración al escuchar una obra sonora clásica? ¿Y utilizando esa idea, podría contar algo que me preocupa en el presente?. Todo dependerá del presupuesto y la posibilidad de utilizar esa obra para contar otra cosa, es decir, un freno.

Antonio Córdoba publicaba hace unos meses un artículo sobre este tema en el "elmundo.es", y respecto a la historia del copyright contaba: *[Córdoba]: "A fin de cuentas, esta perversión del concepto del copyright viene desde su origen. En las dos últimas décadas los historiadores han demostrado con claridad que la propiedad intelectual y el copyright no surgen como una afirmación de los derechos individuales de los creadores sobre sus obras. Se trata, por contra, del resultado de una campaña de la Industria del libro para asegurar sus privilegios de explotación comercial. La defensa del autor es puramente táctica.

Así, los juristas que en el s. XVIII elaboran o, más exactamente, inventan en Inglaterra unos derechos que los autores pueden vender sus editores por tiempo ilimitado, lo hacen tan sólo para apoyar el monopolio de los impresores de Londres en su lucha contra los del resto del país."

¿Y si el fin último de las leyes de derecho de autor es promocionar la creación y a los autores, y

no se ha conseguido de este modo? Es necesario "resetear" el sistema para comenzar de nuevo, y es aquí en donde entran en escena las licencias CC.

Creative Commons ofrece un sistema internacional de licencias (se está desarrollando en casi todos los países del mundo, en España es la Universidad de Barcelona la que se encarga de la traducción y adaptación), también proporciona un sistema que automatiza la búsqueda de contenidos "de propiedad común" (facilita software para "marcar" las obras que circulan por internet), a través de un buscador. Al licenciar su obra, el creador establece condiciones generales que quedan incorporadas digitalmente a la obra (más abajo describimos estas condiciones). Cuando licenciamos una obra a través de una licencia de tipo CC, estamos entrando en esa fantástica rueda de creación conjunta. Y es en los medios de comunicación masivos (televisión en general), en donde se buscará el beneficio.

LICENCIAS CREATIVE COMMONS

Utilizo para esta explicación un artículo bajo licencia "Atribución y Compartir por igual" publicado en la Web "suburbia" y que aclara con precisión los distintos tipos de licencias (seguimos hablando del Copyleft). Estas licencias son aplicables a cual-

quier conocimiento objetivo sin sujeto cognoscente. No obstante, de manera semejante a estas teorías, se mueve todavía en el terreno de las analogías y las metáforas, al menos hasta que consiga un desarrollo cuantitativo y matematizado, y sea capaz de establecer con mayor precisión (como pasa con la teoría del mundo 3 de Popper) qué debe entenderse propiamente como meme. ¿El meme de la teoría de los memes se demostrará un buen meme? ¿Será capaz de replicarse hasta convertirse en una teoría respetable?

- 1 Daniel Dennett, *La conciencia explicada*, Paidós, Barcelona, 1995, p.217.

- 2 "La transmisión cultural ha sido muy poco estudiada, cosa que no deja de sorprenderme, porque el antropólogo cultural debería considerarla como su pan de cada día" L. y F. Cavalli-Sforza, *Qui som. Història de la diversitat humana*. Ed. Enciclopèdia. catalana, Barcelona, 1994, p.244.

- 3 Las obras principales pertenecen al campo de la sociobiología y son: Richard Dawkins, *El gen egoísta*, Labor, Barcelona, 1979, y Salvat, Barcelona, 1986; Richard Dawkins, *The Extended Phenotype*, C.A. Freeman, San Francisco, 1982; Richard Dawkins, *Destejiendo el arco iris*, Metatemas, 2000 (capítulo 12); Richard Dawkins, *The Blind Watchmaker*, Paperback, 1996 (traducción castellana agotada en Labor, Barcelona); Edward O. Wilson, *Sobre la naturaleza humana*, FCE, Madrid, 1983; Edward O. Wilson, *Sociobiología. La nueva síntesis*, Omega, Barcelona, 1980; Charles Lumsden y Edward O. Wilson, *Genes, Mind and Culture: the Coevolutionary Process*, Harvard Univ. Press., 1981; Durham, William H., *Coevolution: Genes culture, and human diversity*, Stanford University Press, 1991. Desde otras perspectivas biológicas destacan: Cavalli-Sforza y Marc Feldman, *Cultural Transmisin and Evolution*, Princeton Univ. Press., 1981; Luigi L. Cavalli-Sforza, *Gens, pobles i llengües*, Proa, Barcelona, 1997; Bonner, J.T., *The Evolution of Culture in Animals*, Princeton Univ. Press., 1980. En el ámbito de la filosofía las obras más interesantes son: Daniel Dennett, *La conciencia explicada*, Paidós, Barcelona, 1995; Daniel Dennett, *La peligrosa idea de Darwin*, Galaxia Gutenberg, 1999; Daniel Dennett, Richard Dawkins y otros, *La tercera cultura*, Tusquets, 1996. Susan Blackmore, *The Meme machine*, [La máquina de los memes, Paidós, 2000] Oxford University Press, Oxford, 1999. En contra de estas tesis puede verse el libro de Richard Barbrook, *Media Freedom*, y sus intervenciones en Internet.

- 4 En este sentido, defendido entre otros por Jesús Mosterín (*Filosofía de la cultura*, Alianza, Madrid, 1976), un instrumento, una vasija, un arco, una rueda radiada, etc., no son propiamente objetos culturales en sentido fuerte. Sí lo son, en cambio, las técnicas de fabricación de dichos instrumentos, o las ideas en que se basan. Contra esta postura se ha manifestado Marvin Harris, en *Teorías sobre la cultura en la época posmoderna*, Crítica, Barcelona, 2000, que considera que la filiación última de la teoría ideacional de la cultura es el platonismo.

- 5 *L'Espresso*, Roma, 22 de noviembre de 1997. Citado por *El País*, 23-XI-1997.

- 6 *El gen egoísta*, Salvat, Barcelona, 1986, p.281 y ss.

- 7 Por otra parte una idea puede ser "buena" pero si no logra replicarse adecuadamente desaparece. En otro ámbito diríamos que las ideas o memes que sobreviven no lo hacen por ninguna bondad intrínseca, sino porque no logran imponerse, de la misma manera que la Historia la hacen los vencedores sin que les importe demasiado la verdad de lo que narran.

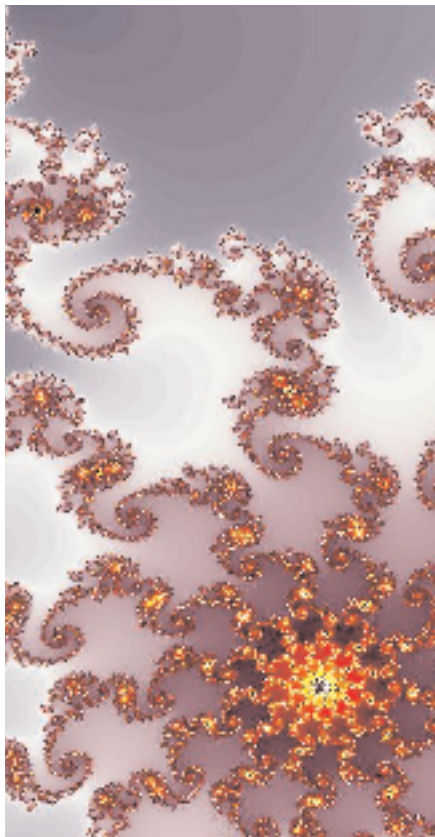
- 8 Daniel Dennett, op. cit., p. 218.

- 9 Daniel Dennett, op. cit., p. 215: "un investigador no es más que la manera que tiene una biblioteca de crear otra biblioteca."

Artículo bajo licencia Creative Commons.

cepción estructuralista de la muerte del sujeto y al fin del dualismo y del racionalismo cartesiano.

La teoría de los memes está siendo desarrollada por varios investigadores, que la unen a las tesis de Lumsden y Wilson o que las vinculan con los estudios de Luca Cavalli-Sforza. Además del mismo Dawkins, F.T. Cloak, J.M. Cullen, E. Moritz, A. Lynch y algunos otros autores, son los representantes de esta concepción de la transmisión y evolución cultural. Como explicación de la evolución de la cultura todavía aparece como una preteoría en fase de acumulación de datos y de elaboración de un aparato matemático suficiente. Los estudios de Cavalli-Sforza y Marc Feldman proporcionan una buena base de partida para el estudio cuantitativo de la transmisión y evolución cultural, aunque estos autores no defienden exactamente la teoría "fuerte" de los memes de Dawkins. En cualquier caso estos estudios iniciados desde la perspectiva de la genética, la sociobiología y la etología son la primera aproximación no meramente cualitativa al proceso de la transmisión y evolución cultural, y pretenden ampararse en la tradición científica (un buen meme, por cierto) del evolucionismo. Pero mientras los procesos evolutivos biológicos se rigen por el modelo darwiniano, la evolución de la cultura, con intervención humana directa, parece seguir más bien un modelo de tipo lamarckiano de transmisión de caracteres adquiridos, lo que permite una evolución rapidísima -potenciada por la velocidad casi instantánea de los medios de comunicación- comparada con los procesos darwinianos. En cualquier caso, la constitución genética humana está determinada por unos 3.000 millones de nucleótidos procedentes del DNA materno y por unos 3.000 millones más procedentes del DNA paterno. Pero las neuronas del sistema nervioso son 10.000 veces más numerosas y las conexiones entre ellas todavía muchísimo más. De ahí que intentar la creación de un modelo matemático (meme respetable donde los haya) que permita entender la evolución cultural sea todavía una empresa harto dificultosa que, no obstante, empieza a ser acometida por los autores mencionados y por los teóricos de la inteligencia artificial (en este sentido van los estudios



de D. Dennett, D. Davidson y otros filósofos que defienden la "memética").

Por otro lado, vista desde la perspectiva de la filosofía, la doctrina de los memes tiene antecedentes en tesis clásicas. En cierta forma puede verse como un peculiar desarrollo de la teoría de las ideas platónicas ; de la teoría averroísta del entendimiento agente ; como una interpretación de la filosofía del espíritu de Hegel o de la teoría de la ideología de Marx, o de la diferencia husserliana entre noesis y noema ; e incluso se podría relacionar con las tesis orteguianas sobre las generaciones. Pero su proximidad mayor es con la teoría de los tres mundos de Karl Popper y su defensa de un

quier disciplina de la creación. La propia organización se define asimismo de esta manera : "una organización sin ánimo de lucro basada en el hecho de que no todos los titulares de propiedad intelectual quieren ejercer todos sus derechos sobre ella".

Y LOS NETLABELS

Ya solo nos queda hablar de algunos de estos netlabels que como hemos visto hasta ahora : han asimilado un nuevo soporte para el audio (el no-soporte), pertenecen al más rabioso presente, sirven de archivo sonoro público y creen en la necesidad de "compartir para avanzar" en el mundo de la creación, todo ello amparado por una fuerte corriente teórica y social que defiende la libertad (y no gratuidad) en el desarrollo tecnológico y creativo.

El principal portal para informarse es el proyecto Internet Archive (www.archive.org) , cuyo "acerca de IA" reza : "Archivo de Internet es un lugar público no lucrativo fundado para construir una biblioteca digital en Internet, con el propósito de ofrecer acceso permanente a investigadores, historiadores y estudiosos de colecciones históricas en formato digital. Fundado en 1996 y localizado en San Francisco, el IA ha recibido el apoyo y donaciones de Alexa Internet (hosting) y muchos otros organismos públicos y privados. A finales de 1999, la organización creció construyendo nuevas colecciones digitales multidisciplinares" y un largo etcétera con detalles de organismos colaboradores.

Desde esta Web, que contiene terabytes de información (programas libres -open source-, audio, video, textos, etc.), se puede acceder a la sección de NETLABELS en la que ofrece la posibilidad de escuchar, bajar o subir archivos de todo tipo, mediante suscripción gratuita.

Pero hay una Web que centraliza los links a los netlabels que operan hasta el momento, y ofrece también la posibilidad de registrar nuevos proyec-

tos para que todo el mundo pueda conocer estos sellos, esta Web es www.netlabels.org/, según esta Web, la definición de netlabel, para acceder al registro, es la siguiente :

Definición de Netlabel :

Así es como nosotros definimos un netlabel. Si quiere adherirse a este portal registrando su proyecto, respete esta definición. Si usted piensa que su sello reúne estas condiciones, por favor, suscríbese

Un Netlabel es un Netlabel cuando...

... hay más de un artista en del sello.

... se permite bajar gratuitamente el audio.

... hay más de dos descargas en línea.

... la música se codifica con una calidad mínima de 128kbps.

Como todo en la vida, hay excepciones claro.

En casi todos ellos destaca una simpleza de infraestructura muy propia de la vida digital, diseños Web muy atractivos y en muchos casos una coherencia radical con la filosofía que defiende esta corriente : archivos de audio en formatos no propietarios (ogg, etc.), diseños con herramientas open source como Movable Type, ayuda para usuarios de exploradores abiertos como Mozilla y trucos e información para usuarios de Linux así como links a organismos de este tipo.

Fred Gaisberg, uno de los primeros productores de la historia de la grabación, de los primeros en utilizar la tecnología para registrar audio a principios del siglo pasado, citaba a Bruno Walter para hablar de la música grabada : "la música enlatada", decía Walter "tiene algo del sabor al metal que la conserva. No es fruta fresca, pero, aun así, es una gran bendición"*[gaisberg].

Podemos actualizar estas declaraciones diciendo que la música de los netlabels tiene sabor a byte y esto es precisamente fruta fresca, una gran bendición.

MANUAL PARA CREAR UN NETLABEL

Generalizando : un laptop, una buena conexión a Internet, algo de pericia en la programación de páginas webs, y lo más importante, un buen servidor sin cortapisas, esto es, sin límite de transferencia y espacio (que ofrecen organismos como www.scene.org o el propio www.archive.org) . El otro ingrediente esencial es la actitud y la filosofía, de la que ya hablamos. Estas son las herramientas para poner en marcha una compañía de discos y llegar a todos los rincones del mundo (eterno tópicos). Y es evidente que esa infraestructura está al alcance de todos, porque el laptop se ha convertido en una religión, las conexiones rápidas a Internet las facilitan universidades, centros sociales y demás lugares públicos (o se la paga uno mismo en casa, que no es más cara que un curso de natación) y los servidores baratos sin límites se pueden construir fácilmente o se contratan por muy poco dinero (el caso de aruba que ofrece registro de dominio, transferencia y espacio ilimitado por algo menos de lo que cuesta un disco o un video, en un único pago anual). Y es que es para quedarse en casa, como comenta Fernando Millán, uno de los pioneros en España, con Julio Campal, de la inocente y arrolladora poesía fonética-sonora-visual : “Yo he dicho en alguna ocasión que si en la actualidad, en vez de acercarme a la vejez, tuviera veinte años, correría el peligro de encerrarme en mi casa con mi equipo informático y olvidarme de salir a la calle. La informática abre un espacio de libertad casi ilimitado para la imaginación. Es el no va más para un poeta que quiso ser científico”*[lapiz]

CONCLUYENDO, SITUACIÓN ACTUAL

El pasado mes de abril del 2004 se celebraron las segundas jornadas sobre Copyleft en Barcelona. Casi simultáneamente Richard Stallman (el creador del concepto) ofrecía una conferencia sobre el tema en Bilbao y una semana más tarde se debatía el tema en Asturias. Al mismo tiempo la SGAE emitía un comunicado de prensa a varios

medios detallando las supuestas pérdidas por piratería y redes P2P. La batalla sigue abierta.

A modo de resumen, en Barcelona han destacado :

- La SGAE no permite “ceder” los derechos de autor, como así lo hace el Copyleft. En vez de defenderlos los limita.

- Las redes P2P han sido interpretadas como una amenaza, y no como una puerta abierta al presente o un nuevo modo de entender la creación, a pesar de que han permitido a los grupos tener mayor alcance con sus obras. Se ha intentado criminalizar este asunto, (a principios del siglo pasado ocurrió lo mismo con la presentación del fonógrafo).

- Las licencias en nuestro país son del tipo “bloque”, es decir, no puede haber excepciones (no podemos elegir a quién regalaremos nuestra obra).

- Las obras licenciadas bajo Copyleft plantean y proponen nuevos modos de repartir derechos (se comenta la propuesta de Xavi Caballé).

- Se llega a la conclusión de que únicamente los jueces pueden solucionar en este momento los problemas que puedan ocasionar los trabajos licenciados bajo este tipo de licencias.

- En España toda obra queda protegida automáticamente por las leyes de protección de derechos de autor. Entidades como la SGAE exigen un 15% de esos derechos. Es, por tanto, un tapón que responde a intereses puramente económicos.

- Firmar un contrato con la SGAE (registrarse como autor) supone una atadura de por vida. No es posible darse de baja de esta entidad y el único modo de conseguirlo es a través de un juicio.

- Se ha discutido sobre el “privilegio medieval” que supone la actual legislación sobre derechos de autor.

teoría, una mitología, etc. En general, la mayor parte de las construcciones teóricas que sustentan la teoría de la evolución de las especies (como las nociones del pool de genes, de deriva genética, etc., son aplicadas por los defensores de las tesis de Dawkins a la teoría de los memes).

De la misma manera que los genes se replican a sí mismos sin proseguir ninguna finalidad más que la de autorreplicarse (y, evidentemente, no son conscientes de dicho proceso), los memes (como otros replicadores : el ARN, ciertos polímeros y cristales, los virus informáticos, etc.) tienden a replicarse sin perseguir tampoco ninguna finalidad : las ideas buenas no son propiamente buenas si no son capaces de ser, al mismo tiempo, buenas replicadoras de sí mismas.(7) De esta manera, los memes son indiferentes a la verdad, como los genes son ajenos a cualquier teleología. El peinado de Lady Di (que Dennett pone como ejemplo) no es bueno en sí mismo, pero ha demostrado ser un buen replicador, aunque, como todos los memes propios de la moda, tiene poca longevidad, ya que el meme auténticamente importante es el de la moda misma. No obstante, puede suceder que una característica cultural evolucione de una determinada manera solamente porque es ventajosa para ella misma. Esto permitiría afirmar, (8) en contra de la concepción tradicional que defiende que “las personas creían la idea X porque X era considerada verdadera”, que se debería más bien afirmar que “el meme X se extendió entre personas porque X era un buen replicador”, lo cual explicaría por qué, a pesar de la verdad de una idea ésta no es aceptada, o por qué, en otros casos, a pesar de su manifiesta falsedad (como las creencias astrofísicas) lo es.

Ahora bien, en la medida en que -a diferencia de los genes- los memes son creación humana, interactúan con el medio cultural que selecciona los memes en función de su idoneidad, lo que permite que, en general, coincidan los buenos memes (los buenos replicadores) con los memes buenos (que pueden ayudarnos o que permiten el progreso). De esta manera el medio cultural actúa como selección para determinar aquellos memes que

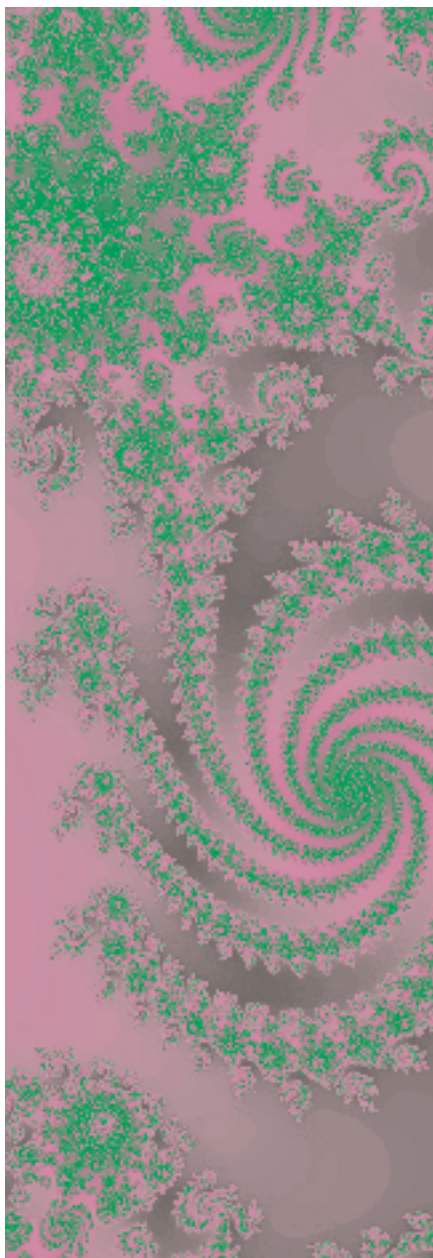
pueden sobrevivir. Por supuesto, al igual que muchas mutaciones genéticas son dañinas para la especie, razón por la que no prosperan, y muchas otras son indiferentes para la supervivencia, también en los memes se producen variaciones dañinas y muchos otros memes resultan superfluos o indiferentes. Ya que el medio cultural puede estar dominado por grupos sociales, esta idea recuerda vagamente la tesis marxista : “la ideología dominante es, en cada caso, la ideología de la clase dominante”. Pero, a diferencia de la tesis marxista, la idoneidad de los memes que permite su supervivencia, escapa al control de un grupo social determinado y sigue leyes propias y autónomas.

Al igual que los genes necesitan un vehículo para replicarse (las cadenas cromosómicas), los memes también precisan un vehículo y un soporte. El vehículo es el cerebro. Su soporte puede ser variado y no necesariamente biológico, por ejemplo : los libros, las cintas magnéticas, los discos de ordenador, las partituras musicales, etc. Así como los virus parasitan el mecanismo genético de las células, los memes actúan como parásitos de nuestros cerebros, que se convierten en medios para la difusión de aquellos. La difusión de los memes actúa, pues, de manera parecida a la transmisión de las epidemias y, como en el caso de éstas, pueden dar lugar a memes endémicos. Parafraseando (y caricaturizando) la tesis de los sociobiólogos según la cual un organismo es el medio del que se valen los genes para perpetuarse, o una gallina es el medio del que se vale un huevo para engendrar otro huevo ; un cerebro humano es el medio del que se valen los memes para propagarse y replicarse.(9) Esta conclusión poco halagüeña para la soberbia individual debe ser considerada en el marco de la concepción evolutiva e interaccionista del yo: un individuo es, a la vez, el producto de la evolución biológica y de la evolución cultural efectuada en interacción con otros yoes, tesis que forma parte de la revolución en contra del narcisismo antropocéntrico, como lo fue en su día la revolución copernicana, el darwinismo o la teoría freudiana del inconsciente. Desde este punto de vista esta tesis se vincula a la con-

una técnica, una habilidad, una costumbre, una manera de fabricar un utensilio, etc.), que, no sin cierta ambigüedad, Dawkins llama memes.

La tesis “fuerte” de Dawkins es que los rasgos culturales también se replican. Si los rasgos genéticos se transmiten por replicación de los genes, los rasgos culturales se transmiten por replicación de los memes o unidades de información cultural. Por analogía con la agrupación de los genes en cromosomas, se considera también que los memes se agrupan en dimensiones culturales, que pueden aumentar con nuevas adquisiciones culturales. La gran diferencia es que, mientras los cromosomas son unidades naturales e independientes de nuestras acciones, las dimensiones culturales son construcciones nuestras. Así, la cultura no es tanto un conjunto de formas de conducta, sino más bien información que especifica dichas forma de conducta.

Para el conjunto de los memes se dan las características propias de todo proceso evolutivo : fecundidad (algunas ideas son especialmente efectivas, como la idea de Dios, por ejemplo), longevidad (muchas de ellas persisten durante mucho tiempo : la monogamia, o la fe, por ejemplo) y fidelidad en la replicación (carácter conservador de las tradiciones y de muchas creencias y supuestos, especialmente las transmitidas verticalmente : de padres a hijos o de maestros a alumnos). A su vez, se dan en un amplio campo de variación, se replican a sí mismas por mecanismos de imitación y transmisión de cerebro a cerebro y engendran un amplio abanico de copias que subsisten en diversos medios. Con ello tenemos el marco general de un proceso evolutivo que Dawkins compara con la evolución biológica, e incluso llega a aceptar que los memes deben ser considerados como estructuras vivientes no sólo metafóricamente, sino técnicamente. Los memes alternativos, que pueden servir para efectuar la misma función, son llamados alelomemes o memes homólogos. A su vez, los memes pueden agruparse formando macromemes, que constituyen un sistema de muchos memes estructurados e interrelacionados que forman un objeto cultural complejo, tal como una lengua, una



- Actualmente no es viable una entidad gestora de derechos Copyleft.

Parece que algo ha quedado claro después de estas jornadas, y es que la música es hoy un servicio, que no nos conviene, como creadores, pertenecer a ninguna entidad de gestión de derechos y que el viento sopla a favor de los que creen que la creación en un bien común y de la que debemos beneficiarnos todos.

DIRECCIONES

- ORGANISMOS
www.archive.org
www.scene.org
www.netlabels.org

- ARCHIVOS SONOROS ABIERTOS
www.ubu.com
www.uclm.es/artesonoro/
http://modisti.com
http://homestudio.thing.net/

- SELECCIÓN DE NETLABELS
www.kikapu.com/
www.8bitpeoples.com/
www.autoplate.org/
http://20kbps.sofapause.ch/
http://camomille.genshimedia.com/
www.comfortstand.com/
www.monotonik.com/
www.observatoryonline.org/
www.soulseekrecords.com/
www.subsource.de/

- MAS (en construcción permanente)
www.hippocamp.net/
www.tokyodawnrecords.com/

NOTA BIBLIOGRÁFICA

* [esculturas sonoras] Ariza, Javier : Las imágenes del sonido (Cuenca : Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2003). Pág. 122.

* [alcalá]. Alcalá, José Ramón : “Web/net.art (o el net.art contra la web.art)”. (<http://www.uclm.es/mide/alcalanetart.pdf>, última consulta abril 2004).

* [córdoba] Córdoba, Antonio : “PROPIEDAD INTELECTUAL, Comienza la andadura de ‘Creative Commons’ Surge un modelo de difusión y licencia que reescribe el concepto de propiedad intelectual” (<http://www.el-mundo.es/navegante/2002/05/20/empresas/1021879870.html>, última consulta, abril 2004).

* [suburbia]. Artículo extraído de la Web Suburbia. Este texto está bajo la licencia Creative Commons y concretamente : atribución-compartir por igual: http://www.sindominio.net/suburbia/articulo.php3?id_article=108.

* [lápiz] Carpio, Francisco : Las otras poesías, entrevista a Fernando Millán, Revista Lápiz nº202, abril 2004, Págs.62-75.

* [nam june] Gardner, Paul : Tuning in to Nam June Paik, Art News, Vol.81, nº5, Mayo 1982, Pág.67 (citado por Ariza, Javier : Las imágenes del sonido (Cuenca : Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2003). Pág. 128.

* [monahan] Monahan, Gordon : Kinetic Sound Environments as a Mutación of the Audio System, Musicworks nº63, 1995. Pág. 7 (citado por Ariza, Javier : Las imágenes del sonido (Cuenca : Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2003). Pág. 128.

* [gaisberg] Day, Timothy : Un Siglo de Música Grabada (Madrid : Alianza Editorial, 2002). Pág. 48.

* [legge] Day, Timothy : Un Siglo de Música Grabada (Madrid : Alianza Editorial, 2002). Pág. 50.

* [pruslin] Day, Timothy : Un Siglo de Música Grabada (Madrid : Alianza Editorial, 2002). Pág. 164.

Artículo bajo licencia Creative Commons.

¿QUÉ SON LOS MEMES?

Introducción general a la teoría de memes

Por: **Jordi Cortés Morató**
jorcor@telepolis.com

“Un carro con ruedas radiadas no sólo lleva grano u otras mercancías de un lugar a otro ; lleva la brillante idea de un carro con ruedas radiadas de una mente a otra”. Quienes vieron por primera vez este nuevo invento lo asimilaron por imitación y lo difundieron. La idea “rueda radiada” se transmitió por imitación aunque los carreteros pensaban que lo importante de su carga era el grano. La transmisión cultural, los procesos de formación y circulación de ideas que se imponen más o menos rápidamente en una época o en una sociedad determinada, siguen unos caminos que no son reducibles solamente a los que describen las teorías clásicas de la información o de la comunicación -que estudian los canales, los sistemas de codificación, los medios de comunicación, etc.-, y que no se reducen tampoco a los mecanismos de difusión o transmisión cultural estudiados por los antropólogos o los sociólogos,(2) sino que supone además un proceso de asimilación mental y afectivo que se efectúa en interacción con el medio cultural, y que manifiesta los rasgos propios de un proceso evolutivo. Desde esta perspectiva, la transmisión cultural empieza a ser estudiada por la biología y, especialmente, por la etología,(3) que no tienen reparo en hablar, en sentido fuerte, de evolución cultural más que de mera transmisión cultural. Este estudio se efectúa en el seno de una concepción amplia de la cultura entendida de manera informacional : una cultura es información transmitida entre miembros de una misma espe-

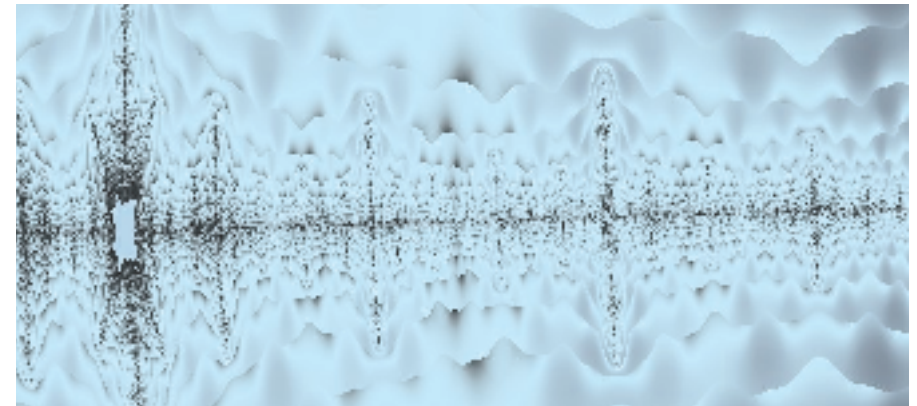
cie, por aprendizaje social mediante la imitación, por la enseñanza o por asimilación.(4)

También desde el ámbito de la semiología se empieza a señalar que la transmisión cultural se sustenta en procesos que impregnan el conjunto del tejido social y que van más allá de las consabidas presiones de los medios de comunicación. Así, recientemente, Umberto Eco(5) señalaba que “desde hace varios decenios circula la teoría según la cual los medios de comunicación no siempre crean opinión, sino que refuerzan la que ya circula. [...] Tomemos el ejemplo de la muerte de Lady Diana. [...] Lo que sucedió con su muerte no fue un efecto determinado por los medios de comunicación, [...] los medios de comunicación lo reforzaron, pero dicho efecto surgió de forma independiente. [...] Los medios de comunicación interactúan con otros flujos de ideas y sentimientos que atraviesan el cuerpo social”.

La cuestión es, ¿cómo se desarrollan y transmiten estos flujos de ideas ?, ¿por qué razón se adueñan rápidamente de amplias capas de la población, incluso a miles de kilómetros de distancia, de manera relativamente independiente de los medios de comunicación, como señala Eco ? La cultura se transmite entre individuos de una misma especie (en este sentido cabe hablar también de cultura animal, como lo prueban, por ejemplo, los estudios sobre el aprendizaje y transmisión de los cantos de muchas aves) y en este proceso de transmisión -en el que, obviamente, tiene un papel destacado los media- se produce un proceso evolutivo. Desde hace tiempo varios autores han señalado las similitudes entre la evolución cultural y la evolución biológica. Popper, por ejemplo, señalaba las semejanzas entre el proceso del progreso científico y la selección natural, y mucho antes Leslie White también hizo consideraciones parecidas para el conjunto de la cultura. Pero desde Richard Dawkins(6) se ha dado un paso más, ya que este autor considera la evolución cultural análoga a la evolución biológica y, en general, análoga a todo proceso evolutivo. Según Dawkins para que se dé un proceso evolutivo se requiere :

1. abundancia de elementos diferentes, 2. herencia o replicación, y 3. idoneidad diferencial o número de copias en función de su interacción con el medio.

A su vez, la herencia o replicación precisa longevidad, fecundidad y fidelidad de las copias de los elementos o unidades que se replican. Ninguno de estos elementos hace referencia específica a entidades biológicas, por lo que, en general, describen las bases de cualquier proceso evolutivo, biológico o no. Pues bien, de la misma manera que la vida evoluciona por la supervivencia diferencial de los genes, -entidades reproductoras de los organismos vivos, sometidos a selección natural,



la cultura evoluciona mediante la supervivencia diferencial de replicadores culturales, a los que Dawkins llama “memes”, o unidades mínimas de información y replicación cultural, y que se someten también a un proceso de selección.

El neologismo “memes” fue creado por Dawkins por su semejanza fonética al termino “genes” (introducido en 1909 por Wilhelm Johannsen para designar las unidades mínimas de transmisión de herencia biológica) y, por otra parte, para señalar la similitud de su raíz con memoria y mimesis. Según Dawkins, nuestra naturaleza biológica se constituye a partir de la información genética articulada en genes, y nuestra

cultura se constituye por la información acumulada en nuestra memoria y captada generalmente por imitación (mimesis), por enseñanza o por asimilación, que se articula en memes. Otros autores han señalado una idea semejante y han propuesto otros términos para designar estas unidades mínimas de información cultural. Así, por ejemplo, E.O. Wilson y C.J. Lumsden han propuesto el término culturgen, y aunque en las obras de dichos autores hay un más amplio tratamiento cuantitativo de la transmisión de los culturgenes, se ha acabado imponiendo la terminología de Dawkins, aunque no todos los defensores de la teoría “memética” compartan todas las tesis de dicho autor.

Desde la perspectiva de la teoría de los memes podemos decir que poseemos dos tipos distintos de procesadores de información : a) el genoma o sistema de genes situados en los cromosomas de las células de cada individuo, que determina el genotipo, y b) el cerebro y el sistema nervioso, que permite el procesamiento de la información cultural. La información genética de nuestro genoma se puede dividir en unidades mínimas de información que son los factores hereditarios o genes, que se transmiten sexualmente de una generación a otra mediante su replicación. La información cultural se transmite de cerebro a cerebro (por enseñanza, imitación o asimilación) y puede dividirse en unidades simples (tales como una idea, un concepto,