

CREACIÓN E INTELIGENCIA COLECTIVA



ZEMOS98 (2005): *Creación e inteligencia colectiva*, Sevilla, Asociación Cultural Comenzemos Empezemos, Instituto Andaluz de la Juventud, Universidad Internacional de Andalucía.

El lector es situado, de inmediato, ante un espacio textual nada común, puesto que el libro que reseñamos genera una (*multi*)escritura-diseño, para ser leída, pero también para ser contemplada visualmente. A veces, incluso, se nos invita a ejercitar una lectura táctil a través de las ilustraciones, de la tipografía, de grafemas inventados aún no admitidos por la Real Academia de la Lengua. Lectura, pues, en libertad.

En consecuencia, los lectores convencionales, aquellos lectores pasivos que entran (y disfrutan paradójicamente) dentro del concepto mercantilista de la *audiencia*, mejor que se abstengan. Y es que los signos múltiples, interdisciplinares, hipertextuales, icónicos o lingüísticos, paratextuales muchas veces, invitan a placeres exquisitos propios de la lectura activa e inteligente: aquella que se rebela contra los *signos-mercancía* o contra el comercio de la cultura, contra la propiedad privada de las ideas que termina por enriquecer a los intermediarios, a los comerciantes de enunciados. Es así como se explica una de las denuncias centrales que se establece en las páginas que estamos reseñando: "La mercantilización del pensamiento humano, las patentes de *software* o la imposibilidad de compartir archivos también son problemas de la cultura audiovisual" (p. 11).

Tal invitación a la perspectiva intertextual, diversa y no mercantilizada requiere, en consecuencia, un acto cognoscitivo en libertad que termine por superar la naturaleza estéril del individualismo. No podía ser de otra manera, si tenemos en cuenta que los contenidos del libro son múltiples y polisémicos. Abarcan desde la descripción de las actividades creativas llevadas a cabo u organizadas por ZEMOS 98 (acciones audiovisuales, acciones preformativas y/o formativas) hasta textos (en la doble versión de español y de inglés) de reflexión sobre todo lo anterior y sobre otras cuestiones asociadas. Entre tan variadas descripciones y análisis, se impone una idea central que, a pesar de la multiplicidad de discursos, organiza unitariamente esta publicación: la necesidad —y la urgencia— de reflexionar sobre la *creación e inteligencia creativa*. Y ello frente al mito burgués del sujeto individual (y privado) como creador heroico y como intelectual aislado y solitario, cuya finalidad suprema vendría a ser la difusión (*entre las masas silenciosas*) de sus hallazgos individuales ante una audiencia que no puede sino recibir pasivamente las obras de los genios.

De aquí se desprende, por referir un ejemplo bien transparente que se describe en el texto, que el *videoarte* no pueda ser sino el resultado de un trabajo cooperativo, de una acción participativa y de unas prácticas de interacción: "El espectador interviene activamente en el proceso y se convierte en parte integrante de una obra que él mismo puede cambiar y transformar. La implicación del público en estos rituales preestablecidos por el artista comporta, en cierta medida, una suerte de responsabilidad compartida en el proceso de creación de la obra. Por una parte, su rol de observador es sustituido por el de actor; por otra, destaca el carácter procesual de una obra que sólo existe durante su intervención: cuando el espectador abandona la sala, la obra deja de existir" (p. 35)

Esta transformación ideológica impulsada por ZEMOS98 remueve, como no podía ser menos, los cimientos convencionales del mercado —del mercado cultural— que ha transformado ya todos los signos —los artísticos, los intelectuales, los mediáticos, las NNTT— en mercancías que compiten por llegar a segmentos cualificados de consumidores. Es desde esta perspectiva como se abordan, por ejemplo, la vidriosa problemática del *software* libre, la búsqueda de alternativas a la licencia de la propiedad intelectual, la urgencia de educar en la lectura e interpretación de los medios de comunicación, etc.. En este orden de cosas, uno de los aciertos de la publicación de *Creación e Inteliencia Colectiva* radica en el hecho, cada vez menos frecuente, de insistir en la vertiente ideológica de los fenómenos que se describen o que se analizan: "Richard Stallman, el máximo defensor del *software* libre, piensa que el *software* libre no es sólo una manera de crear *software*; es también una afirmación política" (p. 69).

Frente a los «tecnófilos» entregados incondicionalmente, se agradece que algunos de los textos incluidos en esta publicación colectiva planteen una concepción del arte digital en sus dimensiones éticas y estéticas, incluso en el nivel democrático de la necesaria distribución de la cultura, de modo que el actual *capitalismo cognitivo* no incurra en las mismas o similares carencias (desigualdades, injusticias, etc.) que han venido caracterizando al *capitalismo industrial*. De ahí que se defienda la tesis de que los enunciados (más allá y más acá de la dependencia tecnológica) son creaciones de los sujetos, en particular si éstos se plantean intervenir como activistas de la función política.

No queremos terminar esta sucinta reseña sin referirnos, mediante cita literal del libro, a los peligros que acechan a las nuevas tecnologías, al peligro de la privatización, al del intervencionismo de ciertos núcleos de poder y al del surgir de ciertos monopolios: "Si no hacemos nada, Internet y el cable estarán monopolizados dentro de diez o quince años por las megacorporaciones empresariales. La gente no conoce que en sus manos está la posibilidad de disponer de estos instrumentos tecnológicos en vez de dejárselos a las grandes compañías. Para ello, hace falta coordinación de los grupos que se oponen a esa monopolización, utilizando la tecnología con creatividad, inteligencia e iniciativa para promocionar, por ejemplo, la educación".

Luis Sánchez Corral
Universidad de Córdoba