



## Los colectivos artísticos: microcosmos y motor del procomún de las artes

*The art collectives:  
microcosm and commons engine of the arts*

Teresa Marín García y Enrique Salóm Marco  
Universidad Miguel Hernández de Elche  
tmarin@umh.es - ryuken1000@gmail.com

Recibido: 02-09-2012

Aceptado con correcciones: 06-12-2012

Aprobado finalmente: 09-12-2012

### RESUMEN

La actividad de los colectivos artísticos pueden entenderse como una metáfora del procomún cultural a pequeña escala. En sus procesos y estrategias puede rastrearse muchas de las cuestiones esenciales y conflictos que conforman las claves del procomún en lo que respecta a las artes, como bien cultural e intangible. Los colectivos artísticos, son además elementos esenciales para la construcción de bienes y recursos que conforman el tejido cultural, de forma muy particular en los contextos locales, al tiempo que tienen un gran potencial como constructores de redes a mayor escala. Tras un breve análisis de estos aspectos se presenta una iniciativa de un proyecto de plataforma colaborativa CCCV, que partiendo de la realidad de un contexto local se plantea el objetivo de generar un archivo-red-laboratorio para crear y compartir conocimientos en torno a la cultura colectiva.

## **PALABRAS CLAVE**

Creación colectiva, colectivos, autogestión cultural, arte, procomún.

## **ABSTRACT**

The collective artistic activity can be seen as a metaphor for the small-scale cultural commons. In its processes and strategies can be traced many of the key issues and conflicts that make the keys of the commons in regard to the arts, as cultural and intangible. The artistic groups are also essential elements for building assets/goods and resources that make up the cultural structure, very particular local contexts, while having great potential as builders of larger scale networks. After a brief discussion of these issues is presented an initiative of a collaborative platform project, CCCV, starting from the reality of a local context arises the objective of generating a network-file-laboratory to create and share knowledge about the collective culture.

## **KEYWORDS**

Collective creation, collective, self-culture, art, commons.

## **SUMARIO**

Introducción

Una ciencia nómada o la epistemología difusa del procomún

La perversa lógica del campo artístico: valor simbólico frente a valor económico

Del campo artístico (autónomo) a los entornos transdisciplinarios

Los colectivos artísticos como metáfora del procomún

Conocimiento compartido, P2P y tecnología. Conflictos y posibilidades

Un proyecto colaborativo sobre cultura colectiva en el contexto de la Comunidad Valenciana.

CCCV

Bibliografía

## **SUMMARY**

### Introduction

A nomad science or epistemology diffuse commons.

The perverse logic of the artistic field: symbolic value versus economic value

Artistic field (standalone) to transdisciplinary environments

The artistic groups as a metaphor of the commons

Knowledge sharing, P2P and technology. Conflicts and possibilities

A collaborative project on collective culture in the context of Valencia. CCCV

### References



Franny escucha una emisión sobre los lobos. Yo le pregunto: ¿te gustaría ser un lobo? respuesta altanera: "que tontería, no se puede ser un lobo, siempre se es ocho o diez, seis o siete lobos. No es que uno sea seis o siete lobos a la vez, sino un lobo entre otros lobos, un lobo con cinco o seis lobos".

Deleuze y Guattari. *Mil Mesetas*.

## **Introducción**

El presente ensayo forma parte de una investigación más amplia que los autores vienen realizando desde hace varios años sobre diferentes aspectos de la creación, producción y gestión colectiva en el ámbito de las prácticas artísticas contemporáneas. El punto de partida fue la experiencia práctica en distintos procesos de producción y gestión colaborativa para el desarrollo de diversos proyectos artísticos. A partir de la práctica surge la necesidad de plantearse una reflexión contrastada sobre los procesos y metodologías propias de diversas prácticas colaborativas en el ámbito del arte contemporáneo, analizando las diferencias y similitudes en las concepciones, "modos de hacer" y problemáticas propias de distintas formas de organizaciones colaborativas, cuya producción giraba en torno a la práctica artística. Estos primeros análisis se vincularon a una tesis doctoral (Marín García, 2004), en la que se identificaron algunas características que nos permitían diferenciar rasgos propios de distintas estructuras colaborativas (equipos artísticos, colaboraciones esporádicas, grupos, colectivos, asociaciones, o intentos cooperativos). Algunos de los resultados de este trabajo inicial y otros estudios posteriores relacionados con estas temáticas han sido publicados (Marín García, 2006), (Marín García, 2007) y (Marín García et al, 2012). Una aparte importante de estas investigaciones se centraron en el estudio de contextos locales, sus vínculos y las redes que se generaban (o no) entre estas prácticas, así como sus conexiones y repercusiones tanto en el ámbito artístico (en un contexto más amplio) como en su entorno social próximo. La metodología empleada en la mayoría de estos estudios fue de tipo constructivista, de carácter descriptivo, basada en un estudio del contexto mediante el uso de cuestionarios y entrevistas. El estudio comparado de casos vinculados a un mismo contexto local fue fundamental para analizar, a modo de micro-

cosmo, una casuística variada de respuestas y sus conexiones entre sí. Creemos que algunas herramientas de análisis utilizadas (puntos clave estudiados, diseños de cuestionarios, elaboración de cartografías, etc) podrían ser extrapolables, como herramienta de análisis, al estudio de prácticas similares en otros contextos o ámbitos prácticos para generar estudios comparados.

Partiendo de estas experiencias previas nos planteamos ampliar conexiones con otros ámbitos, con el objetivo de enriquecer nuestras perspectivas y poder profundizar en distintos aspectos conceptuales, metodológicos y organizativos de forma contrastada y más rica.

Este texto pretende ser una primera aproximación, de análisis más general o positivista, sobre las relaciones y posibles aplicaciones del complejo tema del procomún y las prácticas artísticas de carácter colaborativo. Consideramos que existen muchas conexiones entre nuestras investigaciones previas sobre prácticas colaborativas y algunas experiencias de estudios sobre el procomún,<sup>1</sup> por ello creemos que podría ser interesante rastrear algunas de esas relaciones. Al final de este texto proponemos un caso concreto de un proyecto en proceso que puede ser útil para el análisis del procomún en el campo de la práctica artística, desde la perspectiva de las experiencias colaborativas

Creemos conveniente precisar que nuestra intención no es sólo plantear la necesidad de análisis sobre algunas de las problemáticas de la gestión del conocimiento común en el arte contemporáneo, sino también proponer algunos de estos temas clave desde la perspectiva de la propia experiencia e investigación en este campo de conocimiento, cuya especificidad resulta difícil de valorar en muchas ocasiones por tratarse de un ámbito de límites difusos y cuya esencia es fundamentalmente experimental.

---

<sup>1</sup> Algunos ejemplos de los debates y plataformas vinculadas al procomún cultural en el panorama español de los últimos años son: los grupos de trabajo y jornadas organizadas por Medialab-Prado sobre este tema, el proyecto Colaborabora, o el proyecto de wiki colaborativa para la “Investigación colectiva de empresa del procomún” [http://wiki.empresasdelprocomun.net/index.php/P%C3%A1gina\\_principal](http://wiki.empresasdelprocomun.net/index.php/P%C3%A1gina_principal)

## **Una ciencia nómada o la epistemología difusa del procomún**

Tomaremos como punto de partida la siguiente definición genérica de procomún que planteaba Antonio Lafuente a raíz de las “Jornadas sobre el procomún” que se realizaron en Medialab-Prado en el año 2007: "El procomún es la nueva manera de expresar una idea muy antigua: que algunos bienes pertenecen a todos, y que forman una constelación de recursos que debe ser activamente protegida y gestionada por el bien común. El procomún lo forman las cosas que heredamos y creamos conjuntamente y que esperamos legar a las generaciones futuras." (Lafuente, 2007). En una aproximación general el procomún respondería a un modelo de gestión comunitario de algún tipo de recurso que genera unos beneficios colectivos. El procomún es además una multiplicidad pura y diversa, que puede abarcar muchos tipos de bienes (naturales, culturales, sociales o de especie) y en distinto grado de amplitud y localización (local o internacional) según sea la comunidad que lo sustente o lo gestione.

Ante la dificultad de encontrar una definición unívoca sobre el concepto de procomún, proponemos revisar algunas ideas que expuso Yoneji Masuda en “La sociedad informatizada como sociedad postindustrial” (1980) que pensamos que anticipan de una forma bastante acertada muchas de las características que identificamos en el concepto de procomún. Masuda describe tres tipos de unidades productoras de información que son: la “Comercial” cuyo objetivo es el ánimo de lucro, la “Gubernamental” cuyo objetivo es el bienestar y la “Ciudadana” cuyo objetivo es la acumulación de conocimiento. Las características que identifica respecto a la “Unidad productora de información ciudadana” son las que vemos de forma más próxima al concepto de procomún: “Objetivo: acumulación de Información. Tipo de capital: autónomo. Forma de producción: producción sinérgica. Área de servicio: solución de problemas, oportunidad de desarrollo. Base operativa: contribuciones voluntarias, tarifas de uso. Sistema de precios: sistema de renta patrón. Méritos: autonomía, creación. Deméritos: debilidad, base operativa no estructurada.” (Masuda, 1980: 100).

Estas mismas características propuestas por Masuda para las “unidades productoras ciudadanas”, son comunes a muchas tipologías de prácticas colaborativas en el ámbito artístico, que no se basan en un objetivo económico, sino en el de compartir conocimiento, para solucionar problemas y optimizar su desarrollo. Los distintos tipos de prácticas artísticas colaborativas

que identificamos en trabajos previos suelen responder a formas de funcionamiento típicas de las “agrupaciones naturales” (voluntarias, sin estructura organizativa clara, autónomas y altamente sensibles a los aspectos afectivos), por ello nos parecía sugerente intentar indagar sobre estas posibles conexiones entre una forma específica de colaboración en la práctica artística como son “los colectivos”, los conceptos del procomún y aspectos propios de las prácticas ciudadanas.

El procomún es un concepto plural que puede ser aplicado a ámbitos muy diversos, intentaremos centrarlo en el campo de la cultura y de forma más específica en el campo del arte, que implica algunas particularidades propias. También haremos referencias a otros campos con los que la práctica artística contemporánea se hibrida con frecuencia, como son internet o lo social.

Las definiciones genéricas mencionadas del procomún, si la pensamos en relación a las producciones intangibles, como puede ser la cultura, puede encontrarse relación, en ciertos aspectos, con lo que Foucault definía como *episteme* (1966), para referirse al conjunto de las estructuras conceptuales, inconscientes y anónimas, que están en la base de los múltiples conocimientos de una cierta época, de los cuales constituye el fondo común. Una especie de infraestructura simbólica de toda época.

En el caso concreto del campo artístico las producciones de carácter tangible se asocian de forma generalizada a las creaciones únicas (en ocasiones reproducibles de forma limitada) de artistas mayoritariamente individuales. Este modelo productivo sustenta los criterios de valores tradicionales que rigen el sistema artístico, permitiendo la fácil especulación de los intereses económicos, y la legitimación de un sistema de control restrictivo del conocimiento artístico a través de las legislaciones abusivas y no recíprocas sobre los derechos de autor. En este contexto la mera propuesta de otros modelos de gestión, y producción basadas en prácticas colaborativas, o producciones inmateriales supone un cuestionamiento de los valores del sistema artístico. De forma similar, una defensa del procomún en el ámbito artístico puede ser considerado una provocación.

De forma metafórica nos parece interesante estudiar las conexiones entre el procomún y algunos conceptos clave que proponen Deleuze y Guattari en su "Tratado de Nomadología: la máquina de guerra" (1980: 356-431). Ellos consideran que la “nomadología” es una "ciencia menor", una "ciencia nómada" y excéntrica a la “lógica del Estado” que es jerarquizada, inmu-

table, y unidireccional. Creemos que la lógica del procomún se inscribe en una naturaleza próxima a lo que Deleuze y Guattari proponen para la *máquina de guerra* (social y colectiva), distante de la lógica jerarquizada de Estado. El procomún y la *máquina de guerra* también compartirían la cualidad de constituir una exterioridad al aparato del Estado, irreductible a él y previa a su derecho. Como ocurre con el procomún, el Estado (léase cualquier forma de poder) trata continuamente de apropiarse de la *máquina de guerra* para controlarla y neutralizarla. También podemos encontrar conexiones entre ciertos modos de actuar de las comunidades necesarias para que el procomún exista y se distribuya, y la lógica que se describe para la movilidad de *las manadas* (nómadas), que pueden configurar formas turbulentas y efímeras en continuo cambio mientras se desplazan por un territorio localizado y a la vez ilimitado (1980: 360).

Este modelo de ciencia excéntrica que proponen Deleuze y Guattari se basa en algunas características que resultan sugerentes si las relacionamos con el procomún, con son: 1) Ser un modelo hidráulico que centra la atención de su teoría en lo fluido frente a lo sólido. 2) Ser un modelo de devenir y de heterogeneidad, "que se opone al modelo estable, eterno, idéntico, constante". 3) Ser un modelo turbulento, "en un espacio abierto en el que se distribuyen las cosas-flujo, en lugar de distribuir un espacio cerrado para cosas lineales y sólidas". 4) Por último, el modelo es problemático, y ya no teoremático: "mientras el teorema es del orden de las razones, el problema es afectivo, e inseparable de las metamorfosis, generaciones y creaciones en la propia ciencia" (1980: 368-369).

Relacionado con el tema de los afectos, en el mismo *Tratado de nomadología*, se proponen dos "modelos motores ideales" para su *máquina de guerra* que también son muy interesantes relacionados con el tema del procomún, como son el del trabajo y el de la *acción libre*. Los definen del siguiente modo: "El trabajo es una causa motriz que choca con resistencias, actúa sobre el exterior, se consume o se gasta en su efecto (...). La acción libre también es una causa motriz, pero no tiene que vencer ninguna resistencia, sólo actúa sobre el cuerpo móvil en sí mismo, no se consume en su efecto" (1980: 399). El tema de la *acción libre* evoca de forma clara a la motivación y la pasión necesaria que tienen los miembros de las comunidades que construyen y sustentan los distintos tipos de procomún, piénsese en las comunidades de desarrolladores de software libre, o en los colectivos artísticos. No debe olvidarse que esta labor no suele tener una recompensa económica directa y que las motivaciones que llevan a la gente a

luchar por la defensa del acceso universal de unos bienes comunes, su transparencia, diversidad o equidad, se basa en el propio disfrute del uso de esos mismos bienes.

## **La perversa lógica del campo artístico: valor simbólico frente a valor económico**

Acotar este breve estudio a un tema o problema concreto del procomún como es el campo artístico, obliga a ubicar algunas claves de este campo específico para apreciar sus particularidades. El sociólogo Pierre Bourdieu en *Las reglas del arte* (1992) definió y estudió las características de varios campos de producción cultural y las relaciones entre ellos, como factores determinantes en la configuración de la estructura social. Bourdieu definió el *campo* como un espacio social de acción y de influencias en el que se establecen relaciones estructurales entre los distintos agentes que lo conforman, permitiendo el desarrollo de una producción cultural determinada. El proceso de construcción de cada campo concreto se produce de forma paralela a la conquista de su autonomía respecto de otros campos. A pesar de su relativa autonomía, el campo artístico sigue siendo dependiente del campo económico y del campo político.

El proceso de autonomía del campo artístico según Bourdieu se produce en dos fases que serán fundamentales para entender su lógica interna y su situación actual. Primero fue la liberación de cumplir una función social, dejando de someterse a encargos comerciales y otras demandas académicas. Luego se liberó del dominio que ejercían los escritores sobre el significado de las obras. Esta última fase, de liberación del sentido, avocó al arte a un progresivo interés por la forma hasta alcanzar la ansiada pureza del arte autónomo. En este proceso largo y costoso se fue construyendo también todo un imaginario en torno a la figura del artista como ser genial (creador individual), dotado de cualidades creativas excepcionales, cuyas obras convertidas en fetiches tenían un valor simbólico de difícil y subjetiva valoración económica. El artista, alejado de una función social concreta se va convirtiendo un ser marginal, en ocasiones maldito, que trabaja por pura obsesión y pasión de experimentar, de autoexpresarse y conquistar una libertad deseada y buscada. Esta desconexión con lo social convierte a la comunidad de artistas en una extraña élite desubicada en el mapa de la estructura social. El modo de vida de los artistas independientes oscila entre el sacrificio abnegado y el arte de

vivir, una acción libre y rupturista con el modo de vida burgués basado en el trabajo. Este mundo polarizado es la bohemia.

De este proceso de autonomía del campo del arte, se deriva su condición de bien simbólico, y como tal se ve sujeto a una lógica económica perversa que se sustenta en su naturaleza dual y paradójica, por una parte como de *mercancía* (material y tangible) con valor económico y, por otra como *significación* (inmaterial e intangible) con valor simbólico. Estos dos valores permanecen independientes generando una tensión entre dos polos sobre los que los productores artísticos se debaten. Por un lado la subordinación a la demanda, por otra la independencia de los requerimientos del mercado.

Según Bourdieu en el campo artístico coexisten dos modos de producción y de circulación que responden a lógicas inversas. Por un lado la "economía anti-«económica» del arte puro, que está basada en el reconocimiento y sustentado en valores como el desinterés por lo social, el rechazo de "lo comercial" y del beneficio económico a corto plazo. Su prioridad es la producción autónoma, que solo obtiene demanda y beneficio a largo plazo (si llega a tenerla), tras un procesos de acumulación simbólica. Por otro, la lógica "económica" de la industria artística, basada en el comercio de bienes culturales como cualquier otro producto, cuya prioridad es la difusión, el éxito inmediato y temporal, su adaptación a la demanda preexistente, su valoración depende de la cantidad de ventas. Sin embargo esta segunda lógica, para ser aceptada por el campo artístico debe no ser explícita y disimular su fines. A pesar de sus diferencias, tanto una lógica como otra, sustentan un modelo creativo individual y privativo que se refuerza bajo legislaciones de defensa de la propiedad privada como el copyright ley, utilizada como instrumento para forzar una situación artificial de escasez de un bien, en principio abundante y poder así controlar su valor simbólico y de mercado.

La situación expuesta sustenta la endémica y precaria situación de los profesionales del campo artístico. Las legislaciones que afectan a este campo están más preocupadas por mantener el control restrictivo de eso bienes con fines lucrativos (que no suelen beneficiar precisamente a los artistas), que en mejorar las condiciones laborales de los artistas o propiciar una distribución abierta de un bien cultural, necesario para el beneficio de los artista, el arte y la sociedad (Simiers, 2007).

## **Del campo artístico (autónomo) a los entornos transdisciplinares**

En las últimas décadas las teorías de la construcción de los campos autónomos del saber expuesta profusamente por Bourdieu, se han visto cuestionadas en el *campo* de las artes por algunos factores contextuales que trascienden y hacen más complejo este campo. Como hemos visto, el campo es la suma de elementos, agentes, relaciones y reglas del juego propias de una saber específico, su definición y acotación va pareja a un proceso de autonomía respecto de los otros campos del saber. El arte luchó durante casi un siglo (aproximadamente de mediados del s. XIX a mediados del s. XX) por obtener y mantener ese estatus de autonomía, a través de un proceso de transformación en *arte puro*, que convertía su práctica en una suerte de tautología del *arte por el arte*. La independencia del arte, su supuesta liberación, trajo consigo al mismo tiempo su aislamiento y su desconexión de otras disciplinas, y también del público, de la sociedad, y en cierto modo de la vida.

Hacia mediados del s. XX, al mismo tiempo que se llegaba a un cierto callejón sin salida en el *arte puro* empiezan a surgir algunas reivindicaciones individuales y colectivas que proclaman una nueva relación arte-vida, que comienza justamente por la recuperación del lenguaje social y una aproximación a los medios de comunicación de masas (denostados por el arte puro). Se recupera así el interés por lo social, que aunque fue muy importante en algunos movimientos de Vanguardia como el Constructivismo o el Dadá berlinés, fue minimizado por el sistema del arte al institucionalizar las Vanguardias como paradigma del arte autónomo. Los Nuevos Realistas franceses, considerados en su época (años cincuenta) como neo-dadas fueron uno de esos primeros movimientos bisagra que recuperan la conexión con la vida. En los años posteriores algunas de las propuestas artísticas que fueron surgiendo iban acompañadas de un claro compromiso político y social, abriendo el campo a prácticas contextualizadas y a múltiples contaminaciones con otros campos, como el cine, la música, el urbanismo, la sociología o la política. Ejemplo de ello fueron el movimiento internacional *Fluxus*, con miembros destacables como Beuys, Kaprow o Wostell; o la *Internacional Situacionista*; en el panorama local español lo más cercano a este tipo de prácticas unos años después pudo ser el Grup de Treball, algunos proyectos de Mutadas y algunas prácticas feministas. Estas corrientes artísticas se caracterizan por una progresiva desmaterialización del arte, mediante el uso de materiales y

recursos no tradicionales o poco valorados en el campo artístico del momento como la fotografía, el vídeo, el uso de archivos y textos, publicidad, performance, experiencias sonoras experimentales o la pura acción política, recursos que en las últimas décadas se han ampliado incorporando medios actuales como el uso de las nuevas tecnologías, Internet y los dispositivos móviles.

Un factor característico de estas prácticas, que se iniciaron en los años sesenta es su interés por los aspectos participativos y colaborativos en distintas fases del proceso de la obra, que se materializa en la realización de proyectos transdisciplinares o en una preocupación por establecer distintas formas de diálogo activo con el espectador (participación, interacción, o colaboración). De algún modo estas prácticas, que ya podrían considerarse en esencia relacionales, al tiempo que cuestionan la pureza del arte, ponen en jaque todos los valores que sustentan el campo artístico, desde el concepto de autor, al de espectador, pasando por lo que podemos entender como obra de arte. Estas tendencias han ido en aumento en las últimas décadas. En 2006, Bourriaud definió la estética relacional “como un conjunto de prácticas artísticas que toman como punto de partida teórico y práctico el conjunto de las relaciones humanas y su contexto social, más que el espacio autónomo y privativo” (2006:113).

Estas prácticas plantean además otro tipo de debates mucho más prácticos como son los modelos de creación, producción, difusión, o comercialización de las obras de arte, incluso sus repercusiones legales en términos de autoría o propiedad intelectual. Algunos de estos conflictos que afloran guardan relación directa con otros similares que se plantean desde la perspectiva de la defensa de procomún en otros ámbitos culturales, siendo un tema clave la accesibilidad al uso de los bienes culturales para el desarrollo de la creatividad compartida.

Este tipo de prácticas colaborativas y contextualizadas han ido adquiriendo cada vez un mayor protagonismo, lo que ha contribuido a su reconocimiento por parte del sistema del arte. Esto se debe tanto a la transformación del campo que se ve obligado a adaptarse, con reticencias, a los cambios que impone el contexto y las nuevas vanguardias que lo confrontan, como a una cierta flexibilidad de las nuevas generaciones por conciliar sus prácticas experimentales sin pudor para establecer diálogos no sólo con los contextos sociales, sino también con las propias instituciones como un interlocutor más en su actividad.

El contexto actual del arte no puede escapar a la globalización, teniendo que reubicarse en los parámetros que se derivan de un mundo complejo, cambiante y precario. En este nuevo es-

cenario la transdisciplinariedad se convierte en una estrategia para abordar la complejidad. Hoy, el campo del arte combina estructuras tradicionales con nuevos procesos de creación, producción, distribución y consumo que obligan incorporar nuevas perspectivas, más amplias y flexibles.

Muchas de estas nuevas prácticas colaborativas son de clasificación esquiva y difusa. El actual campo del arte expandido intenta agruparlas bajo etiquetas como arte político, o arte social. Muchas de ellas plantean temáticas que pueden ser próximas a ciertas reivindicaciones del procomún como son la accesibilidad al conocimiento compartido o el cuestionamiento y denuncia de los usos privativos de los bienes públicos. Recientemente el espectacular desarrollo que están teniendo este tipo de prácticas ha provocado una proliferación de términos<sup>2</sup> (sobre todo en el mundo anglosajón) y una diversificación de matices, que tratamos de traducir: *socially engaged art* (arte socialmente comprometido), *community based art* (arte basado en la comunidad), *experimental communities* (comunidades experimentales), *dialogic art* (arte dialógico), *relational art* (arte relacional), *interventionist art* (arte intervencionista), *participative art* (arte participativo), *collaborative art* (arte colaborativo) o *social practice* (práctica social), o Desarrollo Social Comunitario.

## Los colectivos artísticos como metáfora del procomún

Como hemos ido exponiendo el procomún es un modelo de gestión comunitario de algún tipo de recurso que genera unos beneficios colectivos. Ningún recurso puede ser considerado un procomún sin una comunidad activa que lo genere o lo gestione, pero a su vez estas mismas comunidades necesitan de un sustrato común que las aglutine y las alimente, generando de este modo una relación de interdependencia.

En el campo artístico como hemos ido viendo, a pesar de constituir una estructura de agentes, conocimientos y recursos interdependientes y que se necesitan mutuamente para sobrevivir, estaría lejos de poder considerarse un procomún por la lógica privativa de su sistema de funcionamiento. Sin embargo, como se ha apuntado en el apartado anterior algunos agentes

---

<sup>2</sup> En la reciente tesis doctoral de Txaro Arrazola (2012) se estudia en profundidad este tipo de prácticas colaborativas.

de este campo, especialmente aquellos que tienen una vocación más colaborativa en sus procesos, hacen una apuesta decidida por funcionar y defender un posible procomún artístico.

Entre las distintas formas colaborativas que se dan en el ámbito artístico: colaboraciones esporádicas (en especial aquellas de carácter más horizontales y libres), grupos, equipos, colectivos o asociaciones, tal vez los colectivos y las redes que estos suelen generar sean las formas de agrupación más relevantes como forma de comunidad creativa. También podemos considerar los colectivos las formas de organización más próximas a un funcionamiento cercano a los presupuestos del procomún.

Los colectivos artísticos son una forma específica (a pesar de su esencia difusa y cambiante y su variedad de planteamientos) de actividad artística colaborativa. Forman pequeñas comunidades, en muchos casos marginales al sistema oficial del arte, pero fundamentales para su supervivencia. Actúan como semilleros de experimentación, aprendizaje e innovación, tensionando los límites del campo artístico. Un aspecto esencial que los caracteriza es su defensa manifiesta de la creatividad y de sus procesos creativos como una actividad colectiva que muchas veces compaginan con objetivos de tipo social y reivindicativo. Sus miembros actúan de forma conjunta por la consecución de un objetivo común que tiende a ser un elemento clave en su cohesión y motivación por trabajar juntos. En muchas ocasiones son formaciones inestables y difusas, cambiantes, que se adaptan a las necesidades de cada proyecto específico. Así por ejemplo, es habitual que se combine una estructura básica de pocos miembros, más o menos estables, con incorporaciones de otros colaboradores, en distinto grado de corresponsabilidad según los proyectos. Algunos ejemplos de colectivos artísticos en el panorama español de la última década son: La Fiambrera (Valencia, Madrid, Sevilla); Antimuseo, Brumaria, C.A.S.I.T.A, Democracia, Todo por la Praxis (Madrid); Salvem Cabanyal, Ex-Amics del IVAM, La Tejedora CCEC, Desayuno con Viandantes, Barra Diagonal, La Xarito, (Valencia); Fundación Rodríguez, Pripublikarrak, Amasté (País Vasco); Caldo de Cultivo (Tarragona-Barcelona), Telenoika (Barcelona), MURAC (La Rioja), Recetas Urbanas, Zemos 98 (Sevilla), o Left Hand Rotation.

En los colectivos de generaciones más jóvenes empiezan a apreciarse mayor disponibilidad e interés por disciplinas cercanas. Cada vez los colectivos suelen ser más interdisciplinares contar con perfiles más diversos, así por ejemplo empieza a ser habitual colectivos en los que se mezclan artistas, con arquitectos y sociólogos, o artistas con gente con formación de comu-

nicación audiovisual y las artes escénicas. En muchos casos sus actividades se vinculan a colaboraciones con ciudadanos de contextos locales. También cada vez son más habituales los colectivos que se mueven en ámbitos y circuitos tecnológicos, las colaboraciones entre informáticos y artistas son muy habituales en el ámbito del net art y otras prácticas digitales. En los colectivos más jóvenes se está detectando un aumento de nuevas formas de trabajo colaborativo que reproducen las dinámicas y flujos de las redes sociales (Gerbé et al., 2012: 47). Así por ejemplo, frente a las estructuras de los equipos (más cerradas y estables) los colectivos funcionan como flujos, sus miembros suelen compatibilizar proyectos personales con los proyectos colectivos, incluso cada vez es más habitual los miembros que colaboran con distintos colectivos simultáneamente. De forma regular van surgiendo intentos de generar redes de colectivos y espacios autogestionados, a escala local, nacional o internacional. Algunos ejemplos de estos últimos años son la red generada a raíz de los encuentros Arquitecturas Colectivas, Colectivos en Red, el Mapa de Asociaciones y Colectivos de investigación, producción y difusión del arte contemporáneo o la Red Transibérica de Espacios Culturales Independientes, así como los encuentros Modiffi (Madrid, 2009) o Zig Bee (Gijón, 2009). Sus objetivos suelen ser: contrastar modelos de gestión, compartir conocimientos y procesos, generar proyectos o reivindicar mejoras y derechos culturales para la comunidad artística y social. Todas estas reivindicaciones pueden ser afines a una defensa del procomún en el ámbito de las artes.

En muchos colectivos sus proyectos artísticos se entrelazan con sus vidas siendo a veces muy difícil distanciarse. Muchas de las características que se han ido exponiendo no serían posibles sin una potente motivación y una pasión por la actividad que realizan, el factor de los vínculos afectivos o emocionales es clave para comprenderlos. Es obvio decir que la mayoría de la actividad que realizan estos colectivos casi nunca tiene una compensación en términos económicos. El mayor beneficio o retorno que suelen obtener los miembros de estos colectivos es la pura experiencia del aprendizaje e intercambio de conocimientos, la posibilidad de vehicular proyectos que de otro modo serían imposibles, y sobre todo el disfrute de compartir con otros. En este sentido, y más allá de la extrema precariedad actual marcada por la crisis, siguen reproduciendo el estigma de la precariedad propia del campo autónomo del arte, y del oficio del artista sacrificado y abnegado. Precariedad, que por otra parte, también suele ser común a otras muchas comunidades que sustentan otros tipos de procomunes culturales (como la cultura libre, por ejemplo). En los últimos tiempos, en los que las subvenciones y las ayudas que a veces aliviaban a estas formaciones han desaparecido, nuevas formas de sustento económico,

inspiradas en formas de procomún económico están empezando a ser utilizadas para financiar proyectos artísticos, como el crowdfunding (cada vez es más común ver propuestas de proyectos artísticos en plataformas como Goteo o Verkami) o distintas formulas de sistemas de donativos o actividades de trueque.

Un último factor esencial es que muchos de estos colectivos parten de presupuestos próximos a la cultura libre, como son el desarrollo de modelos de autogestión, el uso de licencias *creative commons* y de software libre para canalizar sus proyectos, lo que los hace replicables y que puedan ser compartidos de diferentes formas. Un ejemplo de proyecto replicado en distintos contextos es e-valencia.org, plataforma de activismo y debate cultural, un proyecto diseñado por Daniel G. Andujar y vinculada al colectivo Ex amics, que se inicio en Valencia y que más tarde se desarrolló en otros contextos, e-sevilla, e-barcelona, e-madrid, e-norte.

Todos estos aspectos evidencian claros paralelismos entre las dinámicas y objetivos de muchos de estos colectivos y las comunidades que sustentan algunas formas de procomún cultural. En estos pequeños grupos se reproducen las claves de los modelos de producción y gestión comunitaria de bienes y recursos, materiales e inmateriales, bajo una pertenencia compartida y con capacidad de ser distribuida. En cierto modo podría decirse que reproducen a pequeña escala de forma metafórica microcosmos de lo que podría ser un procomún artístico.

## **Conocimiento compartido, P2P y tecnología. Conflictos y posibilidades**

Poder compartir conocimiento es esencial para la supervivencia de la cultura, nadie crea de la nada, se crea inevitablemente a partir de lo que otros hicieron antes y de contrastar lo que hacen los contemporáneos. La cultura privativa merma la posibilidad de seguir creando. “El mundo democrático sólo puede existir en un entorno de gran diversidad de expresiones culturales libremente articuladas y debatidas. Las leyes restrictivas limitan el acceso a los bienes culturales que deberían ser de uso común.” (Smiers, 2007).

Es innecesario decir que las leyes de copyright constituyen un freno efectivo al intercambio de información. Ésta no es accesible salvo con un vínculo comercial, no intelectual. “Comprar” no es el único problema, también es grave que algo quede retenido en origen porque no se pueda “vender”. Un ejemplo obvio es un libro descatalogado. Cuando una editorial retiene derechos pero no publica un título, está haciendo lo mismo que un monasterio

medieval cuando preservaba el conocimiento apartado de la gente. Las leyes restrictivas impiden que otros artistas y la gente en general puedan disfrutar y hacer uso de unos bienes culturales (tangibles o no) que ya están producidos, y que en muchos casos están sobradamente amortizados. No hay más que ver que estas leyes se configuraron como son ahora para beneficio de aquellos que controlaban unos modelos productivos que ya han sido sobrepasados. Otro problema nuevo es el derivado de las nuevas formas de comercialización de contenidos digitales, que no se “adquieren” sino que se “disfrutan” durante un lapso de tiempo que va desde una semana (películas en streaming) hasta la vida del comprador (biblioteca del Kindle). Pese a las supuestas bondades de la no posesión, presentan un problema obvio: no permiten su distribución, y por tanto, se impide la posibilidad de que sean compartidas, pasada su fecha de caducidad, vuelven a la empresa emisora; limitando su capacidad de permeabilidad con la sociedad y controlando la circulación, uso y disfrute del conocimiento. Por ejemplo, Amazon puede borrar a distancia el contenido de tu Kindle, y además legalmente tus contenidos perecen contigo. Ya no se puede legar una biblioteca, o donarla, la transmisión de conocimiento se interrumpe porque el usuario no es poseedor de la información sino solo usufructuario.

Steiner (1970) proponía que la poscultura se caracteriza por una renuncia a la trascendencia del autor, esa que lo hace sobrevivir más allá de la muerte. De algún modo en el procomún hay una disolución de la identidad más amplia que las ideas que propuso Steiner en 1970. Para las nuevas generaciones la idea de sacrificar la existencia a un rédito futuro en términos de reconocimiento de la posteridad encierra una perpetuidad de los elitistas, en una lógica de la supremacía de las individualidades, sobre la creación colectiva. La obra colectiva y/o anónima es una forma clara de expresar una oposición a considerar el acto creativo como una actividad estrictamente individual, al tiempo que un reconocimiento activo a la capacidad creativa de distintas formas de colaboración.

El último Heidegger (1954) concluía que la técnica moderna es la dimensión esencial de nuestra época, desde la que se debía redefinir la concepción del ente como tal. La técnica sería, entonces, la esencia metafísica de la época moderna. Yonaji Masuda (1984) ya habla de la sociedad de la información en su gran obra *La sociedad informatizada como sociedad post-industrial*. Una sociedad interconectada *altamente orgánica*, con sus enlaces basados en las redes de información. Masuda ofrece además una característica de esta nueva sociedad: la capacidad de respuesta y adaptación mucho más rápida a los cambios.

En este contexto el P2P podría entenderse como una respuesta aplicada contra las reglas decimonónicas del copyright. El P2P es una forma de intercambio generalizado no-recíproco. Es voluntario y altruista, ya que no existe recompensa directa. Las recompensas son indirectas al existir un grupo de usuarios que actúan del mismo modo de manera tácita.

Sin embargo, para que exista ese libre flujo de conocimiento, deben darse dos condiciones:

1. Abundancia: Profusión intelectual y creativa, que implica también posesión de medios de producción (tangibles o no) con capacidad de excedente.
2. Distribución: Accesibilidad a esos recursos, lo que en este entorno hablaría de formatos en los que la información pueda ser compartida.

La actual web social 2.0 plantea algunas limitaciones como la fragmentación, la centralización y el control la información y de la privacidad. Frente a ello los desarrolladores de la plataforma Lorea N-1 (basada en software libre) proponen como solución la federación y la interoperabilidad, la distribución y la libertad para que las personas gestionen directamente su identidad y privacidad (Cabello et al., 2012: 38)

Modelos como Lorea o N-1 son efectivamente una opción no mercantil muy interesante para el trabajo cooperativo y en red, ya que como entorno libre permite que la privacidad y el control de la memoria de los usuarios no se vea comprometida. La contrapartida es la dificultad de poder llegar a todo el mundo, al requerir el dominio de algunos conocimientos de informática. A pesar de ello es necesario que puedan seguir existiendo este tipo de plataformas que velan por el procomún de la red. La cultura libre es un claro modelo de creatividad colectiva.

## **Un proyecto colaborativo sobre cultura colectiva en el contexto de la Comunidad Valenciana. CCCV**

Para finalizar estas reflexiones nos parece interesante compartir, como caso de estudio práctico, una experiencia colectiva que está empezando a ponerse en marcha en la Comunidad Valenciana. Supone un intento de activar un procomún cultural en un contexto localizado. El proyecto CCCV<sup>3</sup> pretende facilitar el acceso a experiencias colectivas, importantes para la memoria local, cuya información está actualmente dispersa o se está perdiendo por su carácter efímero y experimental.

La memoria colectiva es el resultado de una suma de conocimientos y experiencias que nos construyen como personas y como comunidad. Cuanto más plural sean las fuentes de esa memoria y más experiencias se hayan podido conservar y contrastar, más rica y útil será como herramienta de conocimiento. La memoria colectiva es, sobre todo, conocimiento puesto en valor, que merece ser conservado y transmitido como un bien común. De ahí el interés por poder recopilar esa memoria de forma colectiva. Recuperar el pasado y conservar el presente de forma colaborativa es necesario para poder construir el futuro (si este es posible).

El proyecto CCCV se inicia a partir de la suma de varios factores: 1) unos trabajos previos de investigación sobre creación colectiva y sobre modelos de gestión y producción cultural. 2) Las experiencias previas de varias personas en actividades colectivas, asociativas y la autogestión de espacios culturales, así como un interés general por la cultura, el arte y lo social. 3) Ciertas afinidades y complicidades afectivas.

Fruto de las investigaciones y las experiencias previas se detectaron varias carencias endémicas en el contexto local. Por una parte, la ausencia de una memoria (o microhistoria) de las iniciativas y prácticas artísticas y culturales colectivas. En la historia del arte oficial los colectivos y muchas prácticas artísticas colaborativas, como los nómadas, están escasamente representados y todavía peor documentados. En general hasta hace muy poco han sido temas y casos poco analizados y debatidos.

---

<sup>3</sup> Blog provisional del proyecto CCCV, url: <http://culturacolectivacv.wordpress.com/>

Por otra parte, la propia dispersión de los colectivos y espacios autogestionados, el carácter efímero y precario de muchos de ellos, y otras características propias de este tipo de actividades como su altruismo, la improvisación o sentido lúdico, a veces su propia rebeldía y posicionamiento crítico, hacen que muchas de estas prácticas sean poco visibles o consideradas marginales.

A todo lo dicho se sumó la preocupación por la pérdida, desaparición e inaccesibilidad de archivos (virtuales y físicos) en general en el ámbito cultural y en particular sobre experiencias colectivas. En algunos casos los materiales, muchas veces limitados o archivos personales, no están digitalizados ni están accesibles en ningún archivo o biblioteca pública, están dispersos y muchas veces en bruto, no organizado, ni de fácil consulta. En otros casos ya se ha empezado a detectar la desaparición de blogs, webs, redes y plataformas, por motivos económicos, técnicos, o incluso legales.

Los objetivos del proyecto CCCV tienen una doble intención. Por una parte integradora: porque pretende generar vínculos con otros archivos y redes ya existentes con el fin de sumar esfuerzos, seguir construyendo red y facilitar rutas de acceso a la información. Por otra, específica: porque el objetivo es centrar la atención en la Comunidad Valenciana, a modo de lupa. La finalidad de limitar el contexto geográfico es posibilitar la realización de un archivo y una red más completos del territorio local, que permita el intercambio de conocimiento de la realidad local específica de este territorio para su aplicación en todo tipo de proyectos y actividades relacionadas con la cultura colectiva, en cualquiera de sus facetas: investigación, creación, producción, difusión, gestión, educación y otros posibles usos.

La estructura básica del proyecto inicial prevé tres secciones que se puedan retroalimentar entre sí: un *archivo* para conservar, recuperar y compartir experiencias, una *red-comunidad* como foro de debate y noticias que vaya recogiendo la actividad presente de los colectivos y espacio, y un *laboratorio* para la generación de proyectos y experiencias. Cada módulo se piensa como elementos independientes pero conectados que puedan tener desarrollos autónomos según la participación, la capacidad de colaboración y la financiación disponible en cada momento.

Acciones iniciales: para la construcción de la posible plataforma colectiva se realizó una búsqueda de referentes. La idea inicial era sumar esfuerzos antes que competir con otras plataformas ya existentes. En el ámbito local no se encontró nada similar, aunque sí algunos

proyectos complementarios con los que se pretende colaborar. Se inició un estudio de otras plataformas con planteamientos similares o afines con el objetivo de estudiar posibilidades y dificultades, posibles estructuras y límites de acción. Algunos de los casos analizados han sido: Archivos Colectivos (actualmente no accesible de forma pública), Mapear Madrid, Wikihistorias, Redada Alicante, Bookcamping, Comboi a la fresca, N-1 Lorea, Teatron o la wiki de Investigación colectiva empresas del procomún. En aquellos caso que ha sido posible se estableció comunicación con gestores o colaboradores de estas plataformas para tener un conocimiento práctico y sus visiones desde dentro. Las conclusiones de este trabajo, todavía en desarrollo, se editarán próximamente.

El contenido: actualmente, gracias a trabajos de investigación y experiencias previas se tiene localizado, y en algunos casos clasificado y analizado, gran cantidad de material sobre experiencias colectivas vinculadas con las prácticas artísticas en la Comunidad Valenciana en los últimos 30 años, así como bibliografía y materiales de distinta índole: imágenes, vídeos, entrevistas, catálogos, y otro tipo de materiales relacionados. El interés se centra en aquellas experiencias o casos cuyo enfoque plantean aspectos más críticos y experimentales con los modelos convencionales de gestión, creación y producción.

Las dinámicas: este proyecto se inició de forma colaborativa con reuniones de un equipo inicial de colaboradores que se pretende estable y con la organización de un taller abierto para compartirlo con más gente que pudiera estar interesada en estos temas.<sup>4</sup> La experiencia del taller sirvió para ajustar el proyecto y sumar colaboradores. Se pretende seguir compartiendo los procesos para que sean abiertos y permitan que se incorporen nuevos colaboradores.

Nos parece interesante compartir algunos de los conflictos encontrados en las fases iniciales. Son problemas comunes a este tipo de iniciativas e inciden en algunas cuestiones que ya se han ido planteando a lo largo de este artículo.

El problema del archivo: como planteaban Deleuze y Guattari "los nómadas no tienen historia, solo tienen geografía. Y la derrota de los nómadas ha sido de tal magnitud, tan completa, que la historia se identifica con el triunfo de los estados" (1997: 396). Sin duda, esto de por sí ya justificaría el intento de conservar una memoria propia de otros modelos posibles,

---

<sup>4</sup> El primer taller CCCV se realizó en junio de 2012, en el marco de la convocatoria Seny de Carrer promovida por Perifèries11/12 en colaboración con Medialab-Prado. , url: <http://culturacolectivacv.wordpress.com/2012/06/06/empezamos-el-taller-cccv-seny-de-carrer/>

hacer visible otras historias, contribuir al conocimiento de otras formas de hacer. Otros mundos son posibles y los referentes en este sentido pueden ayudar a seguir flujos que nos permitan aventurarnos a trazar nuevos trayectos. Pero conservar supone de algún modo fijar la experiencia, solidificar algo que es fluido, cambiante y subjetivo. Esto supone un primer conflicto ¿cómo conservar, construir una memoria colectiva a partir de experiencias difusas y plurales basadas en un modelo nómada?

Las herramientas: se parte de algunas ideas clave que se consideran innegociables, por coherencia con el propio proyecto, como son el uso de software libre, y de licencias CC, así como la intención de que la plataforma pueda ser replicable. En este sentido se comenzó por realizar un trabajo de investigación sobre plataformas con planteamientos similares para estudiar posibilidades en el diseño de la estructura y las posibles herramientas que podrían adecuarse a las premisas de partida. De momento mientras se encuentra una solución a esta cuestión clave se ha empezado a utilizar de forma provisional un blog para la difusión inicial del proyecto, y el uso de herramientas de archivos compartidos en la nube para el trabajo del equipo, redes sociales comerciales como Facebook y twitter para empezar a movilizar el proyecto. La falta de una herramienta ad hoc que sea accesible para todos los usuarios potenciales, o la no adecuación de las herramientas disponibles y accesibles para todos los miembros del grupo está siendo un inconveniente considerable en esta fase del proyecto. El objetivo es poder conseguir algo muy parecido a un “Repositorio común, a libre disposición de quien quiera usarlo, de recursos (al menos de dos tipos, productos creativos o “culturales” y herramientas para producirlos) a partir del cual desarrollar procesos creativos.”

El compromiso: uno de los puntos críticos en cualquier proyecto colectivo, y más si se plantea a largo plazo y en formato virtual y asíncrono, es movilizar los afectos necesarios (en número y nivel de implicación) para que sea posible que la plataforma-red se mantenga en funcionamiento. De momento se parte de un número reducido de colaboradores con posibilidad de dedicación a tiempo parcial. Es necesario un cierto grado de compromiso y una mínima masa crítica que conforme una comunidad, ya que no hay procomún sin comunidad. La constancia y la capacidad que se consiga para movilizar a usuarios potenciales y construir comunidad será clave para el futuro de este proyecto.

CCCV es un proyecto en proceso y abierto a posibles colaboraciones. En el proceso recorrido hasta ahora parece clara la necesidad, no sólo de recopilar la información dispersa y

olvidada sobre las prácticas artísticas colectivas del contexto local y facilitar su acceso libre, sino también dedicar atención a generar proyectos vinculados a este archivo en construcción que permitan analizar y contrastar estos conocimientos con otras experiencias y contextos. Entendemos que este proyecto es una forma práctica de aplicar algunos de los principios fundamentales del procomún, como pueden ser: un modelo de gestión comunitario de recursos, conocimientos y metodologías, basados en experiencias prácticas y que pueden generar unos beneficios colectivos en el ámbito de las prácticas artísticas y culturales.

## Bibliografía

- ARRAZOLA, Txaro. (2012). *Teoría sobre la noción de autoría, modelos colaborativos de creación e implicaciones para las práctica y la educación del Arte Contemporáneo*. Tesis doctoral, Facultad de Bellas Artes, Universidad del País Vasco.
- BAUWENS, Michel. (2009). "Las implicaciones políticas de la revolución P2P", en Sádaba, I. (ed). (2009). *Dominio abierto. Conocimiento libre y cooperación*. Madrid, Círculo de Bellas Artes y Cibersomosaguas, Grupo de investigación UCM.
- BOURDIEU, Pierre. (1992). *Las reglas del arte. Génesis y estructura del campo literario*. Barcelona, Anagrama. 1995
- BOURRIAUD, Nicolas. (2006) *La estética relacional*. Buenos Aires, Adriana Hidalgo.
- CABELLO, F.; G. FRANCO, M.; HACHÉ, A. (2012) "Hacia una web social libre y federada: el caso Lorea". Revista *Teknokultura*, (2012), Vol. 9- Num. 1, (19-43).
- DELEUZE, Gilles.; GUATTARI, Felix. (1980) *Mil Mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*, Valencia, Pre-Textos. 1997
- FOUCAULT, Michel. (1966) *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. Madrid, Siglo XXI. 2010
- GERBER, V.; PINOCHET, C (2012). "La era de la colaboración. Mapa abreviado de nuevas estrategias artísticas" en García Canclini N.; Cruz, F.; Urteaga, M. (2012) *Jóvenes culturas urbanas y redes digitales*. Madrid, Ariel y Fundación Telefónica, (pags. 46-63).
- GONZÁLEZ DE REQUENA, F. (2012) "Política digital y nuevas prácticas tecnológicas", en García Canclini N.; Cruz, F.; Urteaga, M. (2012) *Jóvenes culturas urbanas y redes digitales*. Madrid, Ariel y Fundación Telefónica, (229-252).
- HEIDEGGER, Martin. (1954) "Superación de la metafísica", en *Conferencias y artículos*, Barcelona, El Serbal. 2001
- LAFUENTE, Antonio. (2007) "Qué es el procomún". Web de Medialab-Prado url: [http://medialab-prado.es/article/video\\_que\\_es\\_el\\_procomun](http://medialab-prado.es/article/video_que_es_el_procomun) [consulta: 10/06/2012].
- MARÍN GARCÍA, Teresa (2004). *La creación colectiva en las artes visuales. Análisis comparado de los equipos de artes visuales en la Comunidad Valenciana de 1981 a 2000*. Tesis doctoral, Facultad de Bellas Artes, Universidad Politécnica de Valencia. Accesible en Proquest
- MARÍN GARCÍA, Teresa (2006). *Creación artística en equipo. Comunidad Valenciana (1982-2001)*. Valencia: Institució Alfons el Magnanim. Diputació de Valencia.

- MARÍN GARCÍA, Teresa (2007). “Estrategias de creación colectiva” en (págs 209-229). en Marín García, T. y Krakowski, A. (coord) (2007). *Tecnologías y estrategias para la creación artística*. Universidad Miguel Hernández-Alfagráfic. Altea.
- MARÍN GARCÍA, Teresa; MARTÍN ANDRÉS, Juan José; VILLAR PÉREZ, Raquel (2012). “Emergencias colectivas. Mapa de vínculos de actividades artísticas (autogestionadas) en la Comunidad Valenciana (2001- 2011)” Revista: *Archivo de Arte Valenciano*. N° XCII. 2011 (pág. 515-534)
- MASUDA, Yoneji. (1980) *La sociedad informatizada como sociedad post-industrial*, Madrid, Tecnos-Fundesco. 1984.
- SMIERS, J. (2007) "Abandonar el copyright: una bendición para los artistas, el arte, y la sociedad". Publicado en url:  
[http://www.medialabmadrid.es/smiers\\_abandoning\\_copyright.pdf](http://www.medialabmadrid.es/smiers_abandoning_copyright.pdf) [consulta, 20/07/2012].
- STEINER, George. (2002). *Extraterritorial*. Madrid, Siruela.