

El futuro aún no ha llegado, pero está en camino

Baranda
jgb@barrapunto.com

Octubre de 2003

©2003 Baranda.

Se otorga permiso para copiar y distribuir este documento completo en cualquier medio si se hace de forma literal y se mantiene esta nota.

Este artículo fue publicado en el número 36 de la revista Todo Linux.

Este artículo está disponible en <http://sinetgy.org/jgb>

En el mundo de la creación y de la distribución de producciones intelectuales las cosas están cambiando. O al menos hay cosas que están cambiando. Las nuevas posibilidades que nos ofrece desde hace poco más de una década la combinación de la informática y las comunicaciones proporcionan muchas nuevas posibilidades que apenas estamos empezando a comprender, y poco a poco a aprovechar.

El software libre es una de estas posibilidades. Sin duda una de las más desarrolladas, y de las que más interés ha despertado, pero no la única. Otras muchas están apareciendo, cada vez más claramente. Poco a poco otros ámbitos que tratan también con información están experimentando nuevos modelos. La producción literaria, la musical, la audiovisual, entre otras, podrían beneficiarse de muchas nuevas posibilidades. El futuro aún no está aquí, pero está de camino. Y en estos años estamos convirtiéndolo en presente. Mientras esto ocurre, necesitamos experimentar y aprender qué podemos hacer con este juguete nuevo.

¿Qué hay de nuevo, viejo?

Aún es pronto para poder definir con exactitud cuáles son los rasgos más importantes de los grandes cambios que empezaron a suceder con la convergencia de la informática y las comunicaciones. Pero ya disponemos de una perspectiva de más de diez años para tratar de aventurarnos a ello.

Por un lado, los cambios tecnológicos son obvios. Una parte cada vez mayor de la humanidad dispone de una tecnología que puede revolucionar completamente la gestión de la información. La combinación de la informática y las comunicaciones está disponible cada vez para más personas, con un coste cada vez menor, y cada vez con más capacidades y facilidad de uso. Las posibilidades que ofrece son inmensas. Podemos distribuir una obra intelectual (una composición musical, una novela, una película, un programa de ordenador) a cualquier parte del mundo en pocos milisegundos. Podemos obtener copias exactas de cualquiera de estas obras. El soporte digital nos permite también, cuando disponemos de las herramientas adecuadas, realizar versiones derivadas con gran facilidad, y centrándonos fundamentalmente en los aspectos creativos. Podemos crear obras colectivas como nunca antes habíamos podido, en campos totalmente nuevos, y con los autores en lugares y tiempos diferentes.

Los cambios no tecnológicos (pero fruto directo de la tecnología) no son tan obvios, pero también estamos empezando a percibirlos. Por un lado, la distribución de información se está convirtiendo en una tarea mucho menos “industrial”, y mucho menos “masiva”. Uno de los grandes cambios que trajo la imprenta, y también la mayor parte de las tecnologías de la información de finales del XIX y casi todo el siglo XX (la radio, la televisión, la industria musical, la cinematográfica, etc.) fue la “industrialización” de la distribución. Dejó de ser artesanal, y pasó a concentrarse en centros de difusión (editoriales, discográficas, estudios de cine, cadenas de radio y televisión). Esta estructura se aprovechaba de una tecnología que permitía costes más bajos si se distribuía en grandes cantidades, a la vez que tendía a la integración, precisamente para mejorar la estructura de costes.

Estos cambios tuvieron también su influencia en las formas de producción intelectual. Cuando las grandes empresas empezaron a ser actores fundamentales en la producción y distribución de obras de creación, inmediatamente se planteó el cómo proteger su negocio. Cómo garantizar, por ejemplo, que los recursos empleados en la promoción de una obra literaria o una película no fueran aprovechados por la competencia. Los modelos legales e incluso sociales que son habituales hoy día en la producción intelectual de casi cualquier tipo son un resultado directo de estos intereses (necesarios por otra parte para aprovechar eficientemente la tecnología disponible).

Por otro lado, en muchos de estos campos no era muy fácil colaborar efectivamente en la producción intelectual. Si la tecnología de distribución de una creación literaria, por ejemplo, es el papel, la imprenta hace que sea relativamente fácil distribuir miles de copias iguales de una novela, pero hace muy difícil que los lectores (u otros escritores) colaboren con obras derivadas. Salvo casos excepcionales, estas colaboraciones simplemente no existen, hasta el punto que muchas comunidades (la literaria, por ejemplo) consideran en muchos casos la creación de derivados como una actividad en el mejor de los casos “secundaria” (y en general, rayana con el desacreditado plagio).

Pero el cambio de tecnología abre nuevas perspectivas. En muchos campos, la distribución ya no es un problema que sólo se pueda resolver con gigantescas infraestructuras especializadas. La tecnología peer-to-peer ha mostrado, sólo a modo de ejemplo (y salvando todos los problemas legales que plantea), cómo los propios consumidores de música pueden encargarse de su propia redistribución. La importancia de los trabajos derivados y en general de las contribuciones “externas” a los autores originales ha quedado demostrada en campos tan lejanos como la producción de programas libres o los foros de noticias (como se comentará más adelante). Y todo ello en un entorno general donde tanto la legislación como los usos sociales son aún en gran medida hostiles a estos experimentos.

Pero antes de continuar, consideremos más de cerca alguno de ellos.

Algunos ejemplos

Los foros de noticias nos muestran cómo el saber colectivo de los que participan puede proporcionar, en espacios de tiempo muy cortos, información suficiente como para que la calidad global de la “noticia construida colaborativamente” sea como mínimo comparable a la “noticia media” de la prensa tradicional. Y en campos específicos, en foros especializados, esa calidad es bastante superior a la media. Alguien comenta un rumor, otro lo desmiente, otro aporta pruebas, y finalmente las partes implicadas intervienen incluyendo su propia versión, expertos en el tema contribuyen con su visión crítica... Por supuesto no siempre se consigue un nivel de “calidad” adecuado por estos medios, pero cada vez más y más la información más fiable y actualizada sobre ciertos temas se construye de esta manera. Lo que por otra parte no es extraño: de forma muy similar ha funcionado durante mucho tiempo la producción de conocimiento científico, si

bien con sus propios tempos, y en sus propias comunidades. La tecnología permite hacer ahora lo mismo de forma mucho más rápida, al menos en ciertos ámbitos, y con miles (o millones) de ojos atentos escrutando el proceso. Y aún estamos aprendiendo cómo aprovecharnos de estas posibilidades.

Por otro lado, el software libre ya ha mostrado cómo el desarrollo de un programa se puede beneficiar de las contribuciones (de diversos tipos). Desde el envío de un simple informe de error hasta el parche que introduce una funcionalidad completamente nueva, poco a poco el programa va incorporando contribuciones de unos y de otros, evolucionando y mejorando. El dicho de Linus Torvalds, “dado un número de ojos lo suficientemente grande, todos los errores son obvios” es sólo una muestra de las ventajas de estar sometido al escrutinio público, y de lo que se puede ganar cuando éstas se reconocen. Desde luego, el software libre también muestra cómo incluso en un campo complejo, como la producción de software, las obras colectivas (en las que se incluye el trabajo más o menos regular y coordinado de los desarrollos principales, pero también las contribuciones mucho más irregulares de otros desarrolladores ocasionales) pueden ser tan estables, completas y maduras como las que son fruto de unas pocas mentes muy coordinadas.

En otro ámbito, las herramientas de redacción cooperativa, y especialmente entre ellas los wikis, están mostrando cómo construir textos entre muchos no es ya una utopía extraña, sino un fenómeno cada vez más habitual. De nuevo, aún estamos aprendiendo cómo utilizar estas herramientas, pero su potencial para recoger el trabajo de decenas o decenas de colaboradores repartidos por todo el mundo, y su puesta a disposición de miles o decenas de miles de usuarios está ya fuera de duda gracias a ejemplos tan claros como la wikipedia. De nuevo, no hay nada radicalmente nuevo en este modelo, pues la creación de obras colectivas ya era posible antes de la llegada de estas herramientas. Pero el número de autores que pueden colaborar, lo inmediato de las interacciones entre ellos, el gran número de potenciales usuarios, las posibilidades de “coordinación desorganizada” que permiten las herramientas utilizadas, y el bajo coste de todo ello produce un efecto completamente nuevo.

¿Qué hacer ante todo esto?

La aparición de nuevas formas de producción y distribución de obra intelectual es innegable. Aún así aún no estamos en condiciones de saber si sustituirán a las que hoy día son tradicionales, si convivirán con ellas, o si simplemente desaparecerán en unos años como experimentos de juventud de una nueva tecnología. No hay que olvidar que también otras tecnologías tuvieron en su día sus “experimentos”, aunque con el tiempo acabaron convirtiéndose en modelos minoritarios o simplemente desapareciendo.

Pero lo que tenemos entre manos es demasiado importante como para simplemente suponer que acabará “volviendo a la normalidad”. Hoy día, para disponer de la amplia diversidad creativa que tenemos en nuestra sociedad tenemos que pagar varios precios muy altos, en términos de prohibición de copia, de baja experimentación en la producción colectiva, de gran dificultad de difusión de producciones con un interés minoritario, etc. Probablemente, con la tecnología de hace 20 años, el balance era más que positivo para la sociedad.

20 años más tarde, el entorno ha cambiado. Hay señales que indican que podríamos mantener el nivel de creación pagando por ello un precio menor. Por ejemplo, el mundo del software libre ha mostrado cómo se pueden producir programas de calidad sin tener que prohibir su redistribución ni su modificación. Los foros están mostrando cómo sin controles férreos se pueden obtener informaciones que, al menos en algunos casos, tienen gran calidad. Los wikis nos muestran cómo es posible el trabajo colaborativo en la creación de textos. Las redes peer-to-peer sugieren que no hay necesidad de restringir la libertad de copia para conseguir distribuciones amplias de

producciones intelectuales.

Aún quedan muchos problemas por resolver. Los creadores, que al fin y al cabo son los que hacen posible toda la producción de la que estamos hablando, han de recibir suficiente recompensa como para que continúen con su inestimable labor. Es posible que las nuevas formas de redistribución no sirvan en cualquier entorno o para cualquier tipo de producción intelectual. Aún está por demostrar la validez de la creación colectiva en muchos campos. Aún no tenemos modelos completos que hayan mostrado su validez con las nuevas reglas.

Pero tenemos una responsabilidad hacia el futuro: si las nuevas formas de creación y distribución de obras intelectuales tienen tantas posibilidades, si aún sabemos tan poco sobre cómo usarlas, necesitamos un entorno lo más libre posible para la experimentación. Sólo del esfuerzo creativo de muchos individuos pueden salir los nuevos modelos que tanto nos podrían ayudar a pasar a una nueva sociedad del conocimiento. Por eso es tan importante conseguir que los entornos legal, social y económico sean favorecedores de esta experimentación. O al menos, que no sean hostiles a ella.

En lo que tiene que ver con las formas de producción intelectual, quizás sea esta la labor más importante de nuestra generación. El cómo se resuelva este asunto va a tener mucho que ver con qué sociedad de la información tendremos dentro de unos años. Por eso no debemos condicionar las corrientes de los próximos años a las necesidades de los viejos modelos, sino promover la experimentación con los nuevos. El futuro que nos jugamos es demasiado importante como para diseñarlo pensando sólo en el pasado...