

**GUTEN /**  
**BORG /**  
**LAB /** propuesta de  
**laboratorio de edición libre**

**ENRIQUE**  
**CÉSAR**  
**GARCÍA**

# HÁGASE LA LUZ

Sócrates no quiso dejar obra escrita. Su verdadera obra fue ma-  
yéutica, editorial: animar, ayudar, encauzar la aparición del diá-  
logo creador, dado a luz por los participantes. La metáfora del  
parto es del propio Sócrates, que tuvo la ocurrencia de compararse  
con su madre (partera, *maieutikós*), para decir que el niño no  
era suyo, que él se limitaba a encauzar lo que estaba pidiendo na-  
cer. Siglos después, la metáfora reaparece en latín: *edere* (de *e*,  
hacia fuera, y *dare*, dar) quiso decir (entre otros significados) dar  
a luz, con ayuda de una partera o de un editor; *editio* significaba  
parto y publicación. El diccionario latino de Agustín Blánquez  
Fraile cita una frase de Ovidio: *editus hic ego sum*, que es simple-  
mente "aquí nací", pero puede leerse como "édito soy de aquí" o  
"aquí mi madre y la partera me editaron" \_Gabriel Zaid.

En la mitología griega, Prometeo (en griego antiguo Προμηθεύς,  
'previsión', 'prospección') es el Titán amigo de los mortales, honra-  
do principalmente por robar el fuego de los dioses en el tallo de  
una cañaheja, darlo a los hombres para su uso y posteriormente  
ser castigado por Zeus por este motivo. En otras versiones (nota-  
blemente, el Protágoras de Platón), Prometeo robaba las artes de  
Hefesto y Atenea, se llevaba también el fuego porque sin él no  
servían para nada, y proporcionaba de esta forma al hombre los  
medios con los que ganarse la vida. La Biblioteca mitológica reco-  
ge una versión según la cual Prometeo fue el creador de los hom-  
bres, modelándolos con barro. La historia de Prometeo ha inspira-  
do a muchos autores a lo largo de la historia para referirse a la  
osadía de los hombres de hacer o poseer las cosas divinas, y los ro-  
mánticos vieron en él un prototipo del *daimon* o genio  
natural\_Wikipedia.

Este documento es la Idónea Comunicación de Resultados (ICR), en la modalidad de desarrollo de producto profesional, que he realizado para graduarme de la maestría en diseño y producción editorial de la Universidad Autónoma Metropolitana. Más que una tesina, es la presentación de un proyecto en proceso basado en dos elementos particulares: el modelo de laboratorio y la concepto de edición libre.

Introducir nociones como *sustentabilidad* y *autogestión*, y más aún, *medialab*, *bien común* y *cultura libre*, dentro del oficio editorial merecía un texto más extenso. Confío en que los temas que comparto generen interés para un diálogo posterior, más complejo, dentro de la maestría y el gremio de colegas. Por ahora, trato de salvar ciertas generalidades con un breve glosario y propongo, a quien tenga interés en ahondar en algunas ideas, consultar la lista de recursos que comparto al final.

El manual *Comunicación para cooperar*, de Ariel Torti, me ayudó a resituarme, hacia el final del proceso de escritura, como comunicador y, sobre todo, a reconocer que emprender un proyecto no siempre parte de solucionar su financiamiento sino de difundirlo dentro de una comunidad para imaginarlo y poder construirlo en conjunto.

A G R *A la gente de siempre, por ser familia*

A D E  
Z C O

Bertha, Daniel, Enrique, Eva, Miguel, Rodrigo, Memo, María Fernanda, Gabriela, Fabiola, Alejandra, Lorena, Iris, Óscar, Kenya, Yeana, Jessica, Maiqo, Gwenn, Tere, Lupita, Eva, Cuca.

*Por sus afectos para entender este mundo y este oficio*

Petrum, Pedro Contreras, Ariel Canizal, Hernán Cortés, Julio Torres, Israel Gutiérrez, Hugo Bautista, Carla Hinojosa, Olga Juárez, Diana Soto, Anelvi Rivera, Fernando Ramírez, Edaena Mata, Mónica Zúñiga, Susana Ramírez, Alberto León, Edwin Roldán, Juana Inés Dehesa, Pablo Martínez, Alejandro Cruz, Fernando Patiño, Rosario Cruz, mi generación de la MDyPE.

*A quienes han ayudado a construir este laboratorio*

Mariana Ozuna, Gabriela Ruiz, Daniela Brill, Olatz Otalora, Diego Paonessa, Massimo Maria Avvisati, Femke Snelting, Virginia Villaplana, Marcos García, Laura Fernández, Isabel Galina, Pedro Soler, Andrés Garibay, Niurka Chávez.

*Por demostrar que la necesidad da forma a las ideas*

Traficantes de Sueños, Medialab-Prado, Zemos98, Hackmitin México, Rancho Electrónico, Cráter Invertido, 666ismo Crítico, Valencia 826, Faro de Oriente y su Computer Club House, Tinta Alimón, Colectivo Situaciones, Super Happy Dev House, Tabacalera, Re:farm the City, Basurama, Makea, Grayscale Press, Cambalache, Red de Humanidades Digitales de México, Aaron Swartz, Cory Doctow, Joi Ito, Nicholas Negroponte.

SOMOS LO QUE COMEMOS

Y LO QUE EDITAMOS

A través del libro hemos desarrollado parte de nuestro pensamiento crítico y también fermentado las ideas que, creemos, nos permiten estar en el mundo de mejor manera.

En un acto de reciprocidad tomemos un tiempo para influir la forma en que éste es pensado y producido, para intervenirlo, *okuparlo* o *hackearlo* con nuestras utopías.

Gutenberg Lab es una propuesta de colectivo enfocado en desarrollar un movimiento de *edición libre*, es decir, la revisión del oficio editorial en el marco de ocho planteamientos vinculados a diversos movimientos sociales: rescata los bienes comunes, la autonomía, el pensamiento crítico, las pedagogías libertarias, la cultura libre, la sustentabilidad y las economías alternativas como un conjunto de herramientas críticas para proponer prácticas alternativas a la forma de pensar y hacer libros.

**GENERA** La idea surgió como una propuesta de desfuturización del libro y se ha  
**LIDADES** nutrido tanto de los planteamientos de diversos movimientos sociales como de la forma de trabajo de los *medialabs*. Sugiere una vuelta a lo impreso, desde lo colectivo, frente a un escenario que, sin caer en una noción apocalíptica, se considera agreste para la libre difusión del conocimiento: el lento proceso de democratización tecnológica en generaciones acostumbradas a la lectura en papel; éste, a su vez, suponía una forma de ayudar a través de la digitalización de contenidos al acceso a la cultura y a la educación que, en realidad, ha terminado por generar un nuevo circuito comercial atento, en realidad y en sentido contrario, a restringir el uso, modificación, copia y circulación de contenidos, ya sea a través de las legislaciones internacionales que han endurecido la vigilancia y castigo en torno a la compartición de archivos de obras con de-

rechos reservados, o bien, a través del desarrollo del candado DRM, *digital rights management*, dentro de los dispositivos digitales de lectura. Frente a un cerco legal, comercial y de vigilancia articulado, en los últimos años, por gobiernos y lobbys internacionales que minan las posibilidades sociales de Internet, parece necesario replantear qué contenidos trabajaremos, documentaremos y difundiremos ahí.

Sin nostalgia, como estrategia, el libro impreso, tal como lo conocemos hoy, resulta ser un dispositivo externo y de bajo costo, una memoria externa, para respaldar nuestra información relevante que, bajo nuevas aproximaciones críticas, permitiría insertarse dentro de un marco de creación, producción y distribución que la por la industria editorial.

Así, las ocho nociones seleccionadas para intervenir, *okupar* o *hackear* la estandarización del modelo industrial del libro nos conducen a plantear algunas respuestas sobre cómo vincularnos con el libro de forma colectiva: *¿por qué editar?* para rescatar, documentar y transmitir el conocimiento como una forma de bien común; *¿para quién?* para colectividades poco atendidas por las editoriales o que, frente a sus necesidades y deseos, tienen un acceso limitado o restringido al grueso de obras; *¿para qué?* para generar cierta autonomía partiendo de la idea de coproducción, del aprender haciendo, del hágalo usted mismo y hágalo con otros; *¿qué temas?* los actuales, interesantes y útiles derivados del pensamiento crítico; *¿cómo serán abordados?* bajo una mirada que nos permita cuestionar, por ejemplo, el proceso de alfabetización y las primeras prácticas lectoras a partir de materiales impresos: cuadernos, álbumes, libros de texto y los catalogados como de literatura infantil; *¿cómo serán generados?* con prácticas colectivas y herramientas digitales de edición derivadas del movimiento de software libre; *¿bajo qué modelo de producción?* uno que es consciente de las repercusiones ambientales de

la generación de papel y del proceso de impresión, y por ello procura utilizar materiales locales y ecológicos ¿con qué recursos? a partir de la financiación colectiva, la autogestión de los recursos y el intercambio.

- OBJETIVOS** —Generar un proceso de mediación que vincule a diferentes colectividades a través del desarrollo de proyectos editoriales.
- Incentivar la creación de una comunidad local enfocada en la creación de nuevas prácticas editoriales agrupadas en la noción de edición libre.
- Llevar al espacio público una reflexión sobre la industrialización impresa y digital del libro, de la mano de la función social de la edición.

Gutenberg apela, de inicio, al nombre del orfebre alemán del siglo XV **GUTENBERG Y** relacionado con la creación de la imprenta de tipos móviles; reivindicamos al Johannes pasado por alto entre las loas librescas, al inventor precario expulsado de su propio taller por un prestamista judío, poco antes de terminar la primera producción de las biblias que hoy llevan su nombre; se vincula también con lo *cyborg*, acrónimo en inglés de organismo cibernético, la posibilidad de expandir las capacidades del cuerpo a través de implantes tecnológicos como, por ejemplo y de nuestro interés, la memoria: el libro y su devenir en otros medios de comunicación y la informática como entidades que preservan nuestros discursos de forma artificial, nuestro objeto cultural más apreciado visto desde la mirada contemporánea como un dispositivo externo donde hemos colocado el conocimiento de la humanidad para que otras personas, a lo largo del tiempo, puedan acceder a éste.

**MEDIA** Paralelo a los debates humanistas sobre lo interdisciplinario, el arte total y las fronteras entre autor y público, los *medialabs* surgieron a finales

**LABS**



del siglo XX con el interés de abrir espacios que se nutrieran del cruce entre ciencia, arte, tecnología y sociedad que pudieran cobijar a distintas comunidades interesadas en la innovación y la experimentación dentro de distintos ámbitos. El primero de ellos, y que colocaría el nombre para el resto, apareció en 1985, dentro del Instituto Tecnológico de Massachusetts, MIT. Tres décadas después, el modelo abierto de laboratorio ha incentivado la creación de buen número de ellos, de distintos tamaños y duración, principalmente a lo largo de Europa e Iberoamérica. Más allá del nombre compartido no existe una definición ni un modelo estandarizado, sino una resignificación constante del término dentro del contexto y los intereses de quienes lo crean. En los últimos años, la escena iberoamericana, una veintena de iniciativas agrupadas en la red labSurlab entre las que destaca, por su infraestructura y calendario de trabajo el Medialab Prado, de Madrid, no se ha mostrado ajena a las crisis económica y social recientes de cada contexto ni a su tradición política ni al paisaje. Así, desde el campo tecnológico desarrollan actividades vinculadas a la escasez de recursos, el paisaje rural o el colonialismo cultural en busca de delinear o proponer algunas alternativas. No es raro que estos espacios trabajen en la exploración de prácticas como la ingeniería inversa, la comunalidad y el arte político, y desarrollen otras nuevas como las de cacharreo, *copyfight* y *hacking*.

Para este proyecto, laboratorio se entiende como un espacio presencial y local avivado por una comunidad autogestiva y basada en un modelo de participación horizontal. Su fin es ser una plataforma de intercambio de saberes editoriales que conduzcan a la creación de un movimiento de autopublicación que incida en el bien común. Es un nodo móvil, un taller convertido en caravana que se vincula a los espacios de otras co-

lectividades, por un determinado tiempo, que motiva el encuentro de personas interesadas en las publicaciones desarrollar actividades basadas en el aprender haciendo y en el hacer con otros en busca de desarrollar proyectos y ejercicios editoriales que visibilicen la posibilidad de generar cierta autonomía e incidencia dentro del escenario de las instituciones e industrias culturales.

**CO** Trabajar el oficio editorial en comunidad implica asumir las nociones de **FORMACIÓN/** coformación y coproducción: intercambiar **PRODUCCIÓN/** saberes desde la horizontalidad y crear en conjunto al romper la estructura de productor y consumidor. Es una invitación a las personas relacionadas diariamente a este quehacer para que retribuyan a su contexto los aprendizajes acumulados. Editar es un saber valioso y por ello deseable de ser accesible a quienes se interesen en este campo.

Para emprender la edición como un diálogo valioso donde importa más el proceso que el resultado se precisa romper la jerarquía entre editor y lector, profesional y aficionado, así como entender a las publicaciones como una forma de generar comunidad en torno a cierto temas, a veces, de poco interés para la industria del libro, pero de importancia para la reflexión política, el diálogo generacional, la riqueza cultural y la biodiversidad.

Editar en colectividad, además, busca recordarle a los participantes la multiplicidad de vínculos que suelen nutrir la experiencia de la lectura más allá del circuito industrial y comercial. Por ello, rescata el valor de la autoedición y la edición de proyectos colectivos y efímeros, de *fanzines* y revistas hoy desaparecidas, de las mediaciones y las bibliotecas, de los

ejercicios cotidianos por intervenir la cultura impresa, con fotocopias, escaneos y descargas.

**FILOSOFÍA** En Gutenberg, el libro y el oficio editorial son vistos como bienes comunes y, en esa medida, susceptibles de ser protegidos y compartidos dentro del contexto local y universal, bajo prácticas éticas que valoren sus contenidos, su materialidad y las relaciones económicas y ambientales derivadas de su producción.

Se propone resignificar el concepto y función social del oficio editorial a partir de la construcción colectiva de *edición libre*.

Los libros y las publicaciones surgidas de este concepto buscan: ser producidos de forma colectiva y respetuosa con el medio ambiente, incidir con sus contenidos de forma positiva en el contexto social y generar un circuito de distribución basado en el intercambio.

La creación de una comunidad autogestiva sitúa a los participantes fuera de la categoría de lectores o público, son entendidos como agentes activos o coproductores del quehacer editorial que, además, asumen una postura crítica y ética frente a la industria editorial y el consumo de libros y otras publicaciones impresas.

**MISIÓN** Gutenberg defiende el libro como bien común a través de la generación de reflexiones, acciones y proyectos editoriales basados en la propuesta de *edición libre*.

**VISIÓN** Las ideas que guían el desarrollo de Gutenberg son las de crear, en conjunto y en lo local:

UN LABORATORIO dedicado a promover la creación de proyectos editoriales afines al bien común.

\*

UN LABORATORIO que repiensa constantemente el oficio editorial desde el pensamiento crítico.

\*

UN LABORATORIO que ve el oficio editorial como una mediación que sirve para acompañar y documentar los saberes de distintas colectividades.

\*

UN LABORATORIO interesado en promover la creación de contenidos que atiendan a problemáticas actuales, donde la inteligencia se nutra con imaginación, felicidad y placer.

\*

UN LABORATORIO que piensa que las publicaciones están vivas cuando circulan y son leídas, cuando resultan útiles, pertinentes, necesarias, placenteras, de un espíritu migrante e inestable que las aleja de la idea de posesión y acumulación.

\*

UN LABORATORIO que se preocupa por la gente, las herramientas, la ética y la sustentabilidad que involucra cada proyecto.

\*

UN LABORATORIO que comparte sus saberes con otras colectividades a través de jornadas de divulgación, capacitación, asesoría técnica e intercambio de ideas.

\*

UN LABORATORIO que trabaja a partir de prácticas culturales y herramientas de código abierto.

\*

UN LABORATORIO que se hermana con la escena conformada por medios libres, radios comunitarias, televisoras culturales, bibliotecas móviles, cine al aire libre, teatro del oprimido, circo social.

\*

UN LABORATORIO donde la libertad y la ética son vitales, y por ello reflexiona y actúa en torno a ellas.

\*

**PRAXIS** Para conocer los alcances de Gutenberg y del concepto de *edición libre* se propone, a partir de las ocho nociones críticas que alimentan a éste, un modelo de trabajo que reconfigura el flujo tradicional del quehacer editorial y agrega nuevos elementos.

Se propone la apertura del laboratorio para inicios de 2014 dentro de la Ciudad de México, después de realizar una convocatoria a lo largo de los últimos meses de 2013 en busca de colaboradores, dirigida principalmente a editores, universitarios y colectivos, con el fin de generar un grupo de trabajo dividido en coordinación y comisiones.

**PARTICI** Los perfiles generales para colaborar en el proyecto son:

**PANTES**

PERSONAS—*interesadas en el oficio editorial*, a quienes les parezca igual de importante las transformaciones sociales que resultaron de la imprenta y las que surgirán de la cultura digital.

GESTORES Y MEDIADORES CULTURALES—*que desarrollen intervenciones locales*, que trabajen en proyectos comunitarios y digitales de acceso a la información y a la cultura, tal como los proyectos sudamericanos Biblioburro y Librebus.

EDUCADORES—*preocupados por el enclave entre libro, alfabetismo e inclusión*, que seguramente conocen el trabajo de Emilia Ferreiro y el concepto *edupunk*.

ARTISTAS—*de nuevos medios*, cuya obra explora el libro, la literatura y la textualidad, como Gustavo Romano a través de la pieza IP Poetry o el proyecto Black Amazon de venta de libros descargados de esa librería en línea a través de código.

COMUNICADORES—*que se han vinculado a la educación y el edupunk*, para proponer otras formas de transmitir conocimiento dentro del aula, como Alejandro Piscitelli en Argentina con iniciativas como El proyecto Facebook y la postuniversidad.

ACTIVISTAS—*levantando bibliotecas comunitarias*, digitales o al aire libre como epicentros de cambio social, tal como Bookcamping, catálogo virtual de obras libres de derechos recomendadas por los adherentes al movimiento 15M, o la Liberateca.

EDITORES—*interesados en generar nuevos modelos de trabajo y de sostenibilidad*, como la cooperativa y la financiación colectiva, cuyo catálogo surja desde la idea de bien social, tal como lo ha logrado empatar Traficantes de Sueños.

**ESPACIOS** Resulta de interés para generar alianzas y utilizar sus instalaciones para actividades del laboratorio: la cooperativa Rancho Electrónico, que aloja al colectivo Cráter Invertido, vinculado a la escena de la autoedición y el *fanzine*, así como la biblioteca del Faro de Oriente, la fanzinoteca del Museo del Chopo y la mediateca del Centro Cultural de España.

**COMITÉ** Se generaría un comité editorial que ayude a dar vida y soporte al proyecto, motive el diálogo entre los participantes, genere una base de contenidos y herramientas útiles para el sitio y plantee otras líneas de trabajo e investigación. Un buen inicio para generar este grupo cónsules es la base de participantes del doble encuentro Future Tools y Herramientas para un mundo legible y editable, realizado en el Medialab Prado, en Madrid, a inicios de 2013, que reunió a un centenar de creadores y divulgadores de software libre aplicado a las artes gráficas.

A partir de las nociones críticas que dan forma a la *edición libre* se proponen cinco ejes generales de trabajo:

**DE TRABAJO**

ACOPIO | OCUPADXS | RAYADA | DEFORMA | GRAPA

*bienes comunes*—ACOPIO, acciones para la difusión y el uso de contenidos licenciados para su acceso libre, gratuito y abierto. Así como la exploración de la filosofía *copyfight*, activismo que distribuye materiales digitales considerados ilegales o piratas como una forma de garantizar el derecho a la educación y a la cultura, como una respuesta a los acuerdos transnacionales que persiguen y castigan el intercambio de contenidos con *copyright*. La distribución y copia de obras libres aligera la esquizofrenia

lectora impuesta: el libro de texto gratuito como una de las primeras ideas de cómo circula lo impreso, la insistencia de las campañas a favor de la lectura, el índice nacional de lectura como meta a superar cada año, novedades y bibliografías impagables, pocas librerías, bibliotecas desactualizadas, incluso la borgiana prometida, en lo contemporáneo por Google Books, enfrentado a un modelo de negocio digital centrado en impedir el intercambio de materiales; en el medio de ambos, los lectores con fotocopias, escáner y una carpeta de pdf.

*colectividad, autonomía, pensamiento crítico*—OCUPADXS, colección dedicada a documentar las ideas de diversos movimientos y colectivos. Para repensar las relaciones entre publicación y sociedad; para diagnosticar cuáles temas y públicos han sido invisibilizados porque no representaban posibilidades de ganancia; para generar publicaciones que vinculen personas y causas. *Occupy*, una palabra retomada del movimiento *okupa*, la toma de edificios abandonados por parte de una comunidad que quiere utilizarlos para fines sociales y culturales en beneficio de un barrio, y que desde 2010 ha servido a manera de prefijo para hablar de movimientos ciudadanos que toman indefinidamente diversos espacios públicos como una forma de reclamar el espacio público, al tiempo que demandan un reajuste en las jerarquías de poder. Habitar o invadir, tomar o reclamar como propio cierto espacio, tema, problema. Nos interesa trabajar bajo esquemas como el de investigación militante y la creación colectiva

*pedagogías libertarias*—RAYADA, materiales en torno a



nuevas propuestas de alfabetización, literatura infantil y aprendizaje de lenguas. Repensar nuestra relación más básica con la lengua escrita y algunos de sus dispositivos: libretas, cuadernos de caligrafía, libros de texto, álbum ilustrado y literatura dirigida a niñas, niños y jóvenes. Convocatoria abierta a proyectos de narración e ilustración colectiva que hablen desde temas pocos tratados en primeras lecturas. Obras bilingües y libros de ejercicios que abordan temáticas culturales y contextos geopolíticos. Libros de viaje hechos entre quienes llevan mucho y poco tiempo en un territorio. Relatos de migración, exilio y colonización como literatura de viaje.

*cultura libre*—DEFORMA, actividades de experimentación y formación en torno al software libre para las artes gráficas. Prescindir de Adobe y probar las herramientas para artes gráficas, estables e inestables, de código abierto, para saber sus posibilidades y formas de vincularse con el software privativo. Además de la forma de emprender un fanzine, retomar las metodologías de los proyectos de edición colaborativa Booksprint y FLOSS Manuals: jornadas de trabajo intensivas que, en un par de días, desarrollan una publicación de inicio a fin, para después ser impresa, presentada en público y difundida en línea. También se sugieren ejercicios breves que puedan resolverse en unas horas para dar pie a mini publicaciones, de bajo costo, para pasar de mano en mano.

*sustentabilidad y economías alternativas*—GRAPA, desarrollo de un modelo local, sustentable y justo para la gene-

ración de publicaciones impresas. A partir del aprendizaje con colectivos que emprenden prácticas de economías solidarias y grupos de consumo, se incentivará la construcción de un circuito ideal de proveedores papeleros, de impresión y encuadernación que faciliten el proceso de producción a través de prácticas de reciclaje, reutilización, reuso, intercambio de materiales y servicios e integrar proyectos editoriales dentro de los circuitos de trueque.

**INVESTIGACIÓN** Detrás del nombre Gutenberg Lab se encuentra el interés de revisar la historia de la cultura impresa a la luz de la teoría *cyborg*, para reflexionar sobre el cuerpo como una de las futuras materialidades del libro. Se propone que el trabajo en red incluya un debate a largo plazo:

*cyborg*—CUERPO DE TEXTO—investigación sobre el cuerpo —piel, memoria y voz— como futura materialidad del libro. Para revisar la metáfora del libro como cuerpo, quizá el más importante sea el de servir de voz o de caja de resonancia para el eco de la palabra de dios. La performatividad de la caligrafía frente al papel, la disposición corporal guardada en el acto de la lectura, los anteojos como señal último del desgaste ocular que ha traído la inteligencia. Pero también encontrar el vínculo que la noción de memoria guarda con la transmisión escrita y con el desarrollo de la computación. Alan Turing, figura prominente de ese campo, se dice, ante el suicidio de su mejor amigo, dedicó parte de su vida a pensar en cómo la tecnología podía servir para extender la vida. Repensarlo, ahora que el campo análogo y digital han coincidido, como una suerte de escriba eléctrico perteneciente a una tradición que también es de interés para el campo de las humanidades.

**REGLAS** Los puntos generales para participar, permanecer y trabajar dentro del **GENERALES** laboratorio:

*dotar al CUERPO de órganos:* respirar, comer, dormir, tomar el sol, sentir placer. Antes de encender la luz de la habitación, reconectar la calidad de vida con el trabajo creativo.

*DESAPRENDER, al tiempo que aprender a lidiar con la incompetencia,* como forma de enfrentar cierta pérdida de control en los procesos abiertos.

*expandir el VOCABULARIO* para poder dialogar, de forma real o imaginaria, con otras colectividades. Ver los lenguajes de computación, las interfases y el código con nuevos ojos.

*descubrir los PUNTOS DE ENCUENTRO* entre software libre y software privativo, entre licencias abiertas y cerradas, y cómo potencian o limitan los proyectos.

**INTERACCIÓN** El modelo de trabajo atiende a la participación horizontal, la autogestión y los valores de la inteligencia colectiva. Algunos principios para que los participantes se vinculen dentro del espacio de trabajo -real, virtual e imaginario- son:

Ahora es mejor que nunca.

A veces nunca es mejor que ahora mismo.

Participan siempre las personas correctas.

Debe procurarse una actitud positiva.

Todo proyecto inicia cuando debe de iniciar.  
Aprender a caminar al paso del más lento.  
Antes de preguntar, investigar.  
Mantener el espacio ordenado y limpio.  
Cuidar siempre los bienes comunes.  
Si es difícil de explicar, requiere maduración.  
La palabra-acción transforma al mundo  
Prototipar: maquetar, probar, mejorar  
La legibilidad es importante.  
La perfección es enemiga de lo bien hecho.  
No hay malos resultados, todo es aprendizaje.  
Documentar para compartir el conocimiento.  
Terminar, cerrar, apagar todo proyecto.

## **RECURSOS**

Los recursos destinados a la organización y los materiales del laboratorio son autogestionados. Las primeras aportaciones provienen de los participantes; las subsiguientes representan la retribución por sus publicaciones y actividades. A través de algunas campañas de recaudación al año podrían materializarse ciertos proyectos.

La financiación colectiva o *crowdfunding* es un modelo interesante, pero está en proceso de maduración. Lo mejor que tiene por ahora es su invitación a realizar campañas de comunicación a través de redes sociales para captar el interés de participantes, para obtener recursos humanos y económicos de forma colectiva.

Se buscarán condiciones de trabajo y retribución dignas a cada participante dentro y fuera del laboratorio.

Ante la idea de negocio, se prefiere la de modelo de sustentabilidad y la de economía alternativa para lograr el desarrollo material de los proyectos: contribuciones de los participantes, venta de publicaciones, donativos, financiación colectiva, recaudación de fondos a través de actividades de formación.

Se tiene interés por practicar formas de intercambio dentro del proceso productivo, como el trueque, los bancos del tiempo, los grupos de consumo y las cooperativas.

**CONTENIDOS** Se privilegiará la publicación de contenidos creados de forma colectiva para proyectos específicos del laboratorio. En segundo lugar, la reedición de contenidos actuales licenciados bajo *creative commons* y *copy-left*, así como obras que han pasado al dominio público. Por último, obras descalogadas, pertenecientes a archivos públicos o colectivos.

Se evitará trabajar con obras con *copyright*, es decir, casi todo el pensamiento y la narrativa publicada durante el siglo XX. En todo caso servirá para hacer ejercicios editoriales creativos: ediciones críticas, transmedia, remix.

Se planea como eje general de creación el uso de la antología. Ésta permite alternar diferentes tipos de contenidos y son un buen pretexto para vincular el laboratorio a colectivos y grupos de estudio interesados en general materiales de trabajo.

Visto el laboratorio como un proyecto de intervención, podría realizarse, en ocasiones especiales, edición en tiempo real en el lugar que suce-

den ciertas actividades para rescatar la vida efímera de ponencias, talleres y presentaciones.

En lo posible, se buscará escapar del textocentrismo y atender la narrativa de las imágenes: enfrentar la estandarización del cómic con la riqueza del trabajo de Wendy Ewald sobre alfabetización a través de la fotografía, los videojuegos, el arte electrónico, la cartografía digital y la visualización de datos.

Los contenidos originales deben de ser pensados bajo la lógica de la divulgación: transmitir ideas complejas de forma sencilla e interesante. El trabajo de Eduardo del Río, *Rius*, es un referente importante.

Por recomendación, se atenderá la traducción al español de textos breves surgidos en lenguas comprendidas por algunos participantes o que pueden ser llevados a un trabajo colaborativo en línea con hablantes nativos.

Se trabajará en la documentación de saberes comunitarios y barriales, así como los derivados de oficios y de personas alejadas de la cultura impresa. Construir puentes entre oralidad y escritura, quizá, en realidad aprender de lo primero y repensar lo segundo, forma parte de los puntos que buscan desarrollarse en la investigación Cuerpo de texto. A este proceso se le ha nombrado *acompañamiento editorial*.

Algunas formas de investigación social en las que se pretender ahondar son: la investigación militante, la antropología urbana y el periodismo ciudadano.

Las obras originales, por encargo o propuesta, serán publicadas bajo licencias abiertas, mismas que no interferirán con los derechos morales de autoras y autores para publicarlas en otros medios y formatos comerciales.

Cada proyecto genera una coordinación y comisiones de trabajo.

Es de interés del laboratorio generar otras formas de dictaminación: quizá, en vez de realizarse sólo “entre pares” o por el comité, podría abrirse el texto a recibir comentarios en línea sobre su pertinencia y forma de abordar el tema.

**DISEÑO** Dentro del laboratorio y la coformación se trabajará con herramientas digitales libres. Se prefieren porque son construidas, examinadas, mejoradas y valoradas de forma pública. De inicio, su creación colectiva y abierta permite examinar cómo están hechas y generar algunas ideas de cómo funcionarán y cómo nos harán funcionar dentro de los procesos creativos. Algunos puntos a tomar en cuenta:

Hermoso es mejor que feo.

Simple es mejor que complejo.

La legibilidad cuenta.

Las herramientas también son políticas.

Las tipografías, mejor si son abiertas.

**PRODUCCIÓN** Se prefiera la realización proyectos de producción limitada, con pocos intermediarios, elegidos no sólo por su precio, sino también por ética laboral y ambiental.

Planificar para generar la menor huella posible en todos los materiales del proceso.

Economía transparente: se genera una lista detallada y pública sobre materiales, proveedores y precios.

Se propone un cambio en la página legal para que ésta abarque la mayor cantidad de elementos vinculados al proyecto, tal como entienden las películas los créditos.

Si el proyectos impreso llevará un respaldo digitales se generarán tantas salidas y formatos como sean posible para sean consultados por más personas.

Los errores en los cálculos de material y presupuestos se documentan y se comparten de forma pública.

La receta va junto con la comida. Cada proyecto contiene o remite sus archivos y contenidos originales. Lo que otorga libertad para ser consultados, copiados, distribuidos y, dependiendo de la licencia, modificados.

**DISTRIBUCIÓN** El acceso en línea, gratuito y libre, de los contenidos culturales es una forma de participar de los procesos de democratización del conocimiento. Los archivos finales y editables estarán disponibles en nuestra página y otros repositorios libres.

El laboratorio está en sintonía con el movimiento Open Access o de ac-



ceso abierto, una forma de hacer llegar a la sociedad el conocimiento generado a través de investigación pagada con fondos públicos. La visibilidad internacional de los contenidos ha resultado ser benéfico para autores, instituciones y financiadores.

**DIFUSIÓN** Una página web dará difusión general del proyecto y de las acciones que cada nodo realice en su localidad. Ahí también se visibilizará, a manera de librería en línea, el catálogo de publicaciones para ser consultado y descargado.

En lo local se organizarán presentaciones periódicas e informales para mostrar el proceso de trabajo, los proyectos terminados, los descubrimientos de esa experiencia. A partir de lo presencial, se genera un diálogo con la comunidad y las personas interesadas en nuestros proyectos. Divulgar, compartir los conocimientos resultantes de cada proceso y festejar.

Se creará un blog para llevar un registro periódico y público del trabajo del laboratorio que en buena parte está pensado para documentar los tropiezos y problemas en torno al desarrollo de la *edición libre* para que sirva de antecedente y autocrítica.

Se propone el lanzamiento de dos campañas en redes sociales para extender la reflexión sobre la sustentabilidad dentro del sector editorial y hablar de un concepto relacionado, el de trabajo justo, condición olvidada y poco negociada por los trabajadores independientes del sector editorial:

*precariedad del sector*—FREE(LANCE) COMO GRATIS— orientada a visibilizar las condiciones adversas de los trabajadores independientes de la industria editorial con el fin de hacer un llamado a cuestionar y proponer nuevas formas de relación laboral.

*consumo responsable*—LIBROS SUSTENTABLES—sobre la relación entre industria editorial y sustentabilidad para alentar a los lectores a cuestionar el modelo transnacional de producción del libro y realizar un consumo responsable, ético y justo de obras.

Para fortalecer los lazos entre participantes locales e internacionales, así como para generar alianzas con otros agentes interesados en desarrollar el modelo de *edición libre*, se propone:

*reunión anual*—FECHA DE CIERRE—jornada presencial y virtual, a inicios de 2015, a un año de lanzado el proyecto, para discutir y evaluar los alcances del concepto y la práctica de edición libre.

*seminario*—LOS LIBROS ABIERTOS DE AMÉRICA—espacio permanente de encuentro y diálogo en torno a los vínculos entre libro y movimientos sociales, entendiendo a éste como una herramienta política que ha generado un público y un circuito editorial alternativo.

*ciclo*—EDITAR Y PUBLICAR EN UN MUNDO CAMBIANTE—charlas dirigidas al gremio editorial para insistir en la necesidad de trabajar la idea de futuro del libro desde lo social, orientadas a impactar, bajo la idea de *edición libre*, en algunas de sus prácticas.

**EVALUACIÓN** Se proponen los siguientes puntos para realizar una evaluación de los proyectos editoriales de Guten+borg:

pertinencia y claridad de sus contenidos  
vínculos generados con la comunidad  
producción sustentable  
ejecución técnica  
distribución local y digital  
remuneración digna a cada participante  
finanzas sanas

**A FUTURO** Es deseable que la experiencia del laboratorio permita, uno o dos años después, la generación de otros colectivos parecidos en otras ciudades nacionales e internacionales vinculadas a comunidades librescas: Guadalajara con el vínculo a la Feria Internacional del Libro; Puebla y su Biblioteca Palafoxiana, Buenos Aires ante la licenciatura en edición dentro de la Universidad de Buenos Aires, Bogotá con el Centro Cultural Gabriel García Márquez del Fondo de Cultura Económica, Madrid y su escena de editoriales y librerías independientes dentro del barrio de Lavapiés.

**CONTENIDOS**

Éste es el laboratorio que nos gustaría ser, por ello encontraremos la forma de lograrlo.

Texto basado en la experiencia y los documentos de colectivos e instituciones como: Medialab Prado, Basurama, Access Space, Ghibli Museum, Open Source Publishing Team, Política de Acceso Abierto de Bélgica y Colectivo de Pedagogía Paulo Freire.

# M

organizaciones  
colectivos  
espacios  
enfocados en

# E

Ciencia  
tecnología  
arte  
sociedad  
nuevos medios  
cultura digital  
que incentivan

# D

participación  
experimentación  
aprender haciendo  
de

# I

software libre  
hardware abierto  
ideas  
prácticas  
culturales  
a través de  
actividades como

# A

Investigación  
producción  
programas  
educativos  
talleres  
enfocados en la

# L

Creación de un  
espacio y una  
comunidad  
Producción de  
conocimiento  
colectivo

# A

El laboratorio puede entenderse como un observatorio público y tecnológico donde la actitud hacker permite descubrir y mapear bienes, así como la forma de reapropiarlos y distribuirlos.

# B

El rol que juegan los medialabs en la sociedad es el de permite entender cuáles son las formas emergentes de participación educativa, cultural, mediática y, también, política.

# S

El laboratorio es una mediación, es un dispositivo que permite trabajar las diferentes prácticas con las que se ha estructurado el conocimiento. Las fronteras o los límites que se disuelven son entre:  
especialistas/aficionados  
profesor/alumno  
público/privado  
investigadores/practicantes  
productores/consumidores  
arte/ciencia

Breve glosario, ordenado por aparición de los conceptos, donde se han rescatado también entradas de Wikipedia, tanto porque resultaban útiles para citar de forma corta algunos conceptos, como para generar un texto híbrido entre escritura autoral y escritura colectiva.

**BIENES  
COMUNES**

**PROCOMÚN**

Antonio  
Lafuente  
en:

[http://medialab-prado.es/article/video\\_que\\_es\\_el\\_procomun](http://medialab-prado.es/article/video_que_es_el_procomun)

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.

La noción de procomún es un concepto ancho, plural y elusivo:

- Ancho porque abarca una considerable diversidad de bienes naturales (selvas, biodiversidad, fondos marinos o la Luna), culturales (ciencia, folclore, lengua, semillas, Internet), sociales (agua potable, urbe, democracia, carnaval) y corporales, también llamados de la especie (órganos, genoma, datos clínicos).
- Plural porque son tan múltiples como los muchos modos de existencia que adoptan las comunidades, tanto en el plano local, como en el regional, estatal o internacional, pues no hay comunidad sin un procomún donde asentarse.
- Elusivo porque siendo fundamental para la vida lo tenemos

---

por un hecho dado. Un don que sólo percibimos cuando está amenazado o en peligro de desaparición.

---

**COMUNIDAD**

Ferdinand  
Tönnies  
en:  
*Comunidad y  
sociedad*,  
Buenos Aires,  
Lozada, 1947

Comunidad es lo antiguo y sociedad lo nuevo, como cosa y nombre. [...] comunidad es la vida en común (*zusammenleben*) duradera y auténtica; sociedad es sólo una vida en común pasajera y aparente. Con ello coincide el que la comunidad deba ser entendida a modo de organismo vivo, y la sociedad como agregado y artefacto mecánico.

---

**MOVIMIENTOS**

**SOCIALES**

Juliana  
Florez Florez  
en:  
*Lecturas  
emergentes*,  
Pontificia  
Universidad  
Javeriana,  
Bogotá, 2010

Con los nuevos movimientos sociales, nos dice Florez, la acción colectiva “había dejado de estar subordinada a las dinámicas de los partidos políticos y, por ende, habían ganado una mayor autonomía respecto al Estado. Sus objetivos ya no estaban orientados a controlar el Estado (como productor de lo social), sino a promover ante él una democracia igualitaria y participativa. Sus demandas habían pasado del ámbito económico-material al cultural-simbólico; la producción como principal esfera de acción había sido reemplazada por la distribución y el consumo. Su estructura organizativa era más reticular, horizontal fluida, participativa y descentralizada, que jerárquica y centralizada. Sus estrategias se desplegaban en los espacios micro de la vida cotidiana. Su escenario de acción había pasado de la fábrica y el campo a las ciudades, como había sugerido unos años antes Castells”.

---

**AUTONOMÍA**

Cornelius  
Castoriadis  
en:  
*Cuaderno de  
jornadas 03*,  
FfYL, UNAM,  
México, 1993

En la noción de autonomía hay una respuesta, la única que da un sentido positivo a la libertad. Autónomo es aquel individuo que se da a sí mismo sus propias leyes. Dado que hay en la sociedad un número indefinido de individuos, resulta evidente que cada uno de ellos no puede darse su propia ley. ¿En qué sentido, entonces, puedo afirmar que soy autónomo dentro de una sociedad? Se puede decir que soy un individuo autónomo en una sociedad si tengo la posibilidad real, y no sólo formal, de participar, junto con todos los demás, en un plano de igualdad efectiva, en la formación

---

de la ley, las decisiones acerca de ella, su aplicación y el gobierno de la colectividad.

Una sociedad autónoma es una sociedad que crea sus instituciones, en forma explícita y consciente, es decir, con conocimiento. Ello no quiere decir que sea omnisciente o que sea transparente, ni tampoco, en absoluto, que sea la sociedad perfecta. Hay que acabar con el mito de una sociedad perfecta, porque este mito también suscita una demagogia reaccionaria, que nos dice que la perfección no es de este mundo. A esto podemos responder, agradecidos, que ya lo sabíamos. Pero hay que añadir que ese mito de una sociedad perfecta “que es un mito religioso, cuyo origen judeo-cristiano es completamente obvio: el día de la redención, de la paraousía”, esta presente sobre todo en el marxismo, y aún en el propio Marx, quien concibió a la sociedad comunista como sociedad transparente. Ésta es una idea absurda que aparece con frecuencia incluso en el movimiento obrero, el cual confiaba en un cambio que traería a la tierra un estado paradisiaco.

Aún se encuentran vestigios de esta idea, por ejemplo, en muchas de las tendencias de los movimientos anarquistas que hablan como si hubiese un ser humano naturalmente bueno, que ha sido corrompido por el poder en las sociedades donde existe la dominación. Pero si los hombres son por naturaleza buenos ¿de dónde viene ese poder que los ha corrompido? El ser humano no es por naturaleza bueno ni malo; es casi infinitamente dúctil. En cada caso la sociedad es quien lo forma, para adorar a dios, para ser virtuoso o santo, para matar a los infieles, a los enemigos de la nación o a los enemigos del partido. Una sociedad autónoma es una sociedad que se instituye a sí misma sabiendo que lo hace, lo cual significa, que está compuesta por individuos autónomos. Sólo en la medida en que hay individuos autónomos puede esa sociedad cuestionar verdaderamente sus instituciones, discutir con sensatez y producir otros individuos autónomos. De nuevo hay que evitar los malentendidos; un “individuo autónomo” no significa un santo ni significa un

hombre perfecto; quiere decir simplemente, un hombre capaz de criticar su pensamiento, sus propias ideas. La autonomía consiste en controlar los deseos y saber que se los tiene. Cuando se habla de autonomía se habla de algo que es análogo a la capacidad de criticar el propio pensamiento, a la facultad de reflexionar, de regresar sobre lo que uno ha pensado y ser capaz de decir: "pienso esto porque me convence". Tales individuos no pueden existir si la sociedad no los fabrica, para decirlo de alguna manera; es decir, si no los enseña a ser verdaderamente libres en el sentido descrito, ya que sólo tales individuos pueden configurar una sociedad autónoma. He ahí la idea general.

---

**CRÍTICA  
SOCIAL**

en:  
es.wikipedia.  
org/wiki/  
critica\_social

Especialmente a partir de la década del setenta de ese siglo y posiblemente correspondiendo a desarrollos académicos relacionados con problemas en las fundaciones de la consistencia lógica (ver Teorema de la incompletitud de Gödel; Wittgenstein; Derrida y postmodernismo) y socio políticos más amplios (ver contracultura; Mayo del 68; Frantz Fanon; Nueva izquierda y Movimiento por los Derechos Civiles en Estados Unidos) las grandes teorías unificantes dejan de tener el papel dominante y son complementadas con teorías que podrían ser llamadas sectoriales, que buscan dar una voz a los directamente afectados por formas concretas de discriminación sin pretensiones explícitas de explicar científicamente el mundo.

Notables entre esas teorías sectoriales, se cuentan la teoría de la negritud, el panafricanismo las teorías del poscolonialismo, el feminismo, la teoría queer, las teorías del indigenismo, el regionalismo, etc.

Sin embargo, eso no significa que las teorías generales o unificantes han desaparecido. En adición a las que ya se han mencionado, tenemos por ejemplo las que, aceptando la diversidad de posiciones, buscan promover una visión y acción común: por ejemplo, las teorías de las llamadas "prácticas de resistencia" -por



ejemplo, las que han originado la economía crítica- y la Democracia social. Además, existen las que son declaradamente universalistas, tales como el ecologismo, los movimientos en favor de los derechos humanos; la Teología de la Liberación, De especial importancia a principios del siglo XXI, en que se han constituidos en factores aglutinantes para muchas de las otros visiones, son tanto la globalización como la antiglobalización.

---

**PEDAGOGÍA**  
**CRÍTICA**

es.wikipedia.  
org/wiki/  
pedagogia  
\_critica

La pedagogía crítica es una propuesta de enseñanza que intenta ayudar a los estudiantes a cuestionar además de desafiar la dominación, las creencias y prácticas que la generan. En otras palabras, es una teoría y práctica (praxis) en la que los estudiantes alcanzan un pensamiento crítico. Las pedagogías críticas, asentadas en la ciencia social crítica y en el pensamiento contestatario de América Latina, van a situar a la educación de conocimiento como inherente a ella y por lo tanto a ese proceso . Estas pedagogías desarrollan y se desarrollan sobre el cuestionamiento a la idea liberal positivista de que la emancipación social viene de la mano del progreso social y económico; progreso que, a su vez, se sustenta en el desarrollo de una ciencia objetiva (conocimiento universal).

En esta tradición, el maestro trabaja para guiar a los estudiantes a cuestionar las teorías y las prácticas consideradas como represivas (incluyendo aquellas que se dan en la propia escuela), animando a generar respuestas liberadoras tanto a nivel individual como colectivo, las cuales ocasionen cambios en sus actuales condiciones de vida.

A menudo el estudiante inicia cuestionándose a sí mismo como miembro de un grupo o proceso social (incluyendo religión, identidad nacional, normas culturales o roles establecidos). Después de alcanzar un punto de revelación, en el que empieza a ver a su sociedad como algo profundamente imperfecto, se le alienta a compartir este conocimiento en un intento de cambiar la naturaleza opresiva de la sociedad.

**CULTURA**  
**LIBRE**  
en:  
es.wikipedia.  
org/wiki/  
cultura\_libre

La cultura libre es una corriente de pensamiento que promueve la libertad en la distribución y modificación de trabajos creativos basándose en el principio del contenido libre para distribuir o modificar trabajos y obras creativas, usando Internet así como otros medios.

Es un movimiento que se opone a las medidas restrictivas de las leyes de derechos de autor, que varios miembros del movimiento alegan que también obstaculizan la creatividad.

Creative Commons es un sitio web en inglés creado por Lawrence Lessig, donde se puede encontrar un listado de licencias que nos permiten compartir bajo varias condiciones, y también nos ofrece una búsqueda en línea de varios proyectos de *creative-commons*.

El movimiento de la cultura libre, con su distintivo libre intercambio de ideas, es uno con el Movimiento de software libre. Richard Stallman, el fundador del proyecto GNU, y activista del Software Libre, aboga por la libertad de compartir información. El dicho de que el software libre significa libre como en "libertad de expresión", no "barra libre".

Hoy en día, el término es sinónimo de muchos otros movimientos, incluyendo el *hacker*, el movimiento *copyleft*, entre muchos otros.

El término "Cultura Libre" (en inglés "free culture") fue originalmente el título del libro del 2004 por Lawrence Lessig, uno de los padres fundadores del movimiento de la cultura libre.

---

Para recuperar y visibilizar algunas de las voces que nutrieron este proyecto con sus reflexiones y prácticas, se solicitó a una decena de personas que escribieran en una hoja de texto, colaborativa y en línea, la relación que hasta ese momento guardaban con Gutenberg para construir un epílogo colectivo que cerrara el documento.

---

**CRISTINA  
FUENTES**

Académica  
de la UAM  
Iztapalapa y

primera  
opción de  
tutora

Narrar desde lo experiencial

Frente al proyecto de Enrique siempre recordé la lectura del libro de Ulrich Beck, *Los hijos de la libertad*. En el prólogo Beck explica su pretensión de mostrarle al obispo de Munich, quien criticaba la formación de los jóvenes, como estos eran individualistas, pero salían de su guarida simbólica e íntima, donde se recreaban como si fueran artistas o aristócratas, para apoyar a los otros.

Uno de los artículos estuvo a cargo de un investigador americano quien trabajó una muestra de sujetos individualistas como los *boys scouts* y los bomberos americanos. Toda su musculatura la trabajan para los demás.

En el peculiar trayecto de la investigación/acción/taller de Enrique, así como en su asistencia a los laboratorios españoles, también llegué a pensar en el individuo desterritorializado contemporáneo del que habla F. Bourriaud, sujetos no ontológicos, en busca de nuevas identidades,

---

---

abiertos a la experiencia del presente, que en cada instalación o intervención cultural y artística, van echando raíces de donde alimentarse y sostenerse... inventarse. El contacto con Internet abre puertas y ventanas, aparecen otros mundos posibles, multiplica los trayectos y estos son más rizomáticos, existenciales o la trayectancia no programada en los trayectos definidos por la institución, de la que habla Bernard. Además la tecnología toma la forma del lugar al que llega o del sujeto al que llega, por ello no olvidemos que la complejidad está en el sujeto, como diría Cochet, no en las herramientas para escribirla.

Finalmente reconocí en él la figura del edupunk de los alumnos con los que trabajó Piscistelli en el proyecto Facebook para la Universidad de Buenos Aires. Concepto exportado del pensamiento educativo canadiense que da cuenta de esos, los mas tecnologizados, que se lanzan a trabajar con las herramientas digitales mas allá los trayectos institucionales, que no contemplan aun las TIC en la docencia. Aprendieron a usarlas construyendo albergues identitarios desde el entretenimiento, con lenguajes multidimensionales, creando hipertextos, a través de prácticas informales, experimentando y buscando espacios de libertad. Solos, pero acompañados con la red (individuos/masa). A veces intentando escapar del determinismo tecnológico de los programas (softwares) y nuevas ofertas del mercado en relación a las máquinas.

Agradezco a Enrique por mostrar y traer esta reflexión de la escritura de la pantalla a la pantalla. Mostrarnos al sujeto digital actual en sus narrativas, con una postura más fenomenológica. Desde la formalidad de la academia siempre intentamos borrar la subjetividad, es decir, las necesidades existenciales de los sujetos, y parece que ahora es su tiempo. Vivimos una sociedad mas subjetivizada... donde el sujeto se encuentra, se despliega, con la técnica, a través de sus habilidades, desea mostrarse, aprender jugando, conocerse, estar con los otros, comunicar con ellos y ser autor, debido entre otras cosas a las características

---

---

desastrosas de su tiempo y a las de las herramientas tecnológicas, su interactividad y sus múltiples lenguajes; visuales, auditivos etc.

Para entrar en las practicas de esta nueva cultura de la participación ciudadana digital, y no solo para la reconstrucción de sus entornos modificados fuertemente por la globalización y expresados en paisajes glocles, el sujeto digital necesitará más que nunca de dispositivos de aprendizaje y de corrección de estilo. Junto al “autos” griego, la autonomía, ha aparecido lo colaborativo debido a la imposibilidad de regularnos individualmente o a través de las instituciones académicas. Una nueva tarea para la escuela de editores, frente a las formas de escribir digitalmente.

---

**OSCAR  
PINEDA**

Doctorante  
en Ciencias  
Sociales por  
la UAM-X

lector

Editar como ejercicio de autonomía

El tema que más me ha resonado es el de las mediaciones como canales o espacios de flujos comunicativos, organizativos y contenedores de lo utópico, no sólo como idea sino también como un punto de encuentro, donde se puede apostar a lo material, a lo constructivo, llevar a cabo la teoría, pero al mismo tiempo, espacios para comprometer el cuerpo y que la experiencia sea vivencial además de intelectual.

Como siempre, mi corazón está del lado de las construcciones colectivas y me parece que los medialabs o los laboratorios de creación y producción son una buena mediación; al mismo tiempo, me gusta mucho que desde sus orígenes, el Gutenberg Lab lleve consigo el cuestionamiento a un orden económico, político y social que no es para nada neutral y que en esta mediación, el crear y el producir sea en clave emancipatoria me parece importante y necesaria.

Para los movimientos sociales, el libro siempre ha sido una herramienta de comunicación y de organización, lo cual es la columna vertebral de toda colectividad. La producción de ideas siempre ha estado en la trinchera de los movimientos contra los gobiernos, los imperios y mu-

---

chas veces contra sí mismos.

Después de la caída del muro, y con la neoliberalización de las cadenas de producción y tecnologías del libro, parece que tanto los movimientos sociales, como los libros que estos promovían se vinieron a pique; sin embargo, el periodo de luchas contra el neoliberalismo y la reapropiación de otras formas de hacer política, en lo micro y lo cotidiano, también se vieron reflejadas en la forma como los movimientos trabajaban sus ideas y las traducían en lenguajes y mediaciones prácticas que fortalecieran las experiencias existentes.

Han sido Traficantes de Sueños, pero antes que ellos, las pedagogías de la liberación y las corrientes anarquistas (entre otras corrientes de lucha), quienes han nutrido la forma como los movimientos se han reapropiado de los libros, pensados más como manuales, como introducciones, como ventanas para repensar sus prácticas cotidianas, para hacer memoria y para autoformarse sin mirar tanto las fórmulas preestablecidas de occidente, del partido o del líder político. Aunque esto no siempre ha salido del todo bien o útil.

Me recuerda también al Colectivo Situaciones, en Argentina (compitas de Traficantes), quienes en plena movilización de diciembre de 2001, comenzaron a articular las experiencias piqueteras a partir de hipótesis (que derivaron en "Hipótesis 891") que se iban machacando junto con quienes se movilizaban en las rutas y que, al mismo tiempo que se hacía la protesta de libro, se reflexionaba sobre dichas prácticas y todo eso se ve reflejado en cómo lxs compas expresan su historia, pero también cómo han transformado su "sentido común" apostando a lo colectivo por sobre lo individual y eso es tan sólo una de las pocas pruebas contundentes de que la lucha social, la confrontación y la disputa intelectual y material que se vivió en 2001 y sus años consecuentes tienen un eje pedagógico y revolucionario.

Los libros pueden ser pensados como bienes comunes cuando el conocimiento y la cultura (así a secas) son vistos también como comunes. Los saberes son fruto de largos procesos de intercambios que se han transmitido y resignificado a lo largo de la historia aumentando de esa forma en tamaño y cantidad. Las búsquedas, creaciones, serendipias, experiencias y acumulaciones que han hecho posible gran parte de las culturas y ciencias que hoy nos rodean han crecido y avanzado fundamentadas en estos intercambios libres, abiertos y sinceros.

Los contenidos que estos libros albergan son recursos abundantes que al ser compartidos presentan una doble característica: aumentan sobre sí mismos y producen sinergia. Necesitan ser compartidos para crecer.

La invención de la imprenta supuso dos procesos opuestos (¿contradictorios?) que todavía siguen vigentes en nuestros días: por un lado la democratización de esos textos que antes estaban reservados a unos pocos en gigantescos templos del saber y por el otro el proceso de cercamiento de esos conocimientos creados y engordados durante siglos (muchas veces por personas anónimas) que en adelante irían teniendo dueños.

Antes de la modernidad, el traducir, copiar, resignificar o versionar una obra era una práctica habitual. Gran parte de los que hoy se consideran piratas fueron procesos habituales empleados para hacer perpetuar obras que de otro modo estarían perdidas en la historia. Incluso el mismísimo Quevedo fue un gran recopilador, traductor, versionador de textos de otras personas a las que nunca se le pidió su consentimiento para ello. Y así como él lo hizo, muchos otros lo hicieron con él. Por ese entonces estaba algo más naturalizado el hecho de compartir saberes.

Sin embargo junto con esta enorme posibilidad de continuidad del conocimiento adquirido que pasó de la tradición oral al papel, también llegaron los cercamientos y las apropiaciones. Con las licencias libres y abiertas se busca recuperar las contribuciones a ese sistema cultural y

social del que somos parte y sin el cual no podríamos ser y hacer.

El libro impreso es además un común porque comparte imaginarios que a la vez evocan otros sentidos: en el tacto, en el olfato y en el oído están esos otros universos que compartimos con otras personas. Puede ser explícito o implícito. Pero el solo hecho de la posibilidad de préstamos y reproducciones conecta personas, crea atmósferas y hace coreografías (esto, según el sueco Mårten Spångberg).

En resumen la cultura impresa ha tenido el tino de plasmar conocimientos, mitos e historias creadas colectivamente; ha tenido además la sana intención de producir y reproducir textos anteriores en recopilaciones; ha democratizado y viralizado el conocimiento que se encontraba encerrado en los monasterios y ha posibilitado además crear lazos cercanos, momentos de café, conversaciones intergeneracionales y seguramente no presenciales. Ha permitido, en definitiva, engordar el procomún social global con más palabras escritas e incluso con cualesquiera otros formatos. La necesidad de volver en un tiempo muy cercano a reconocimientos autorales no restrictivos permitiría que todo este caudal siguiera existiendo y creciendo en común, que es lo que en definitiva le ha dado a la cultura impresa su dote de revolución.

---

**MARIANA  
OZUNA**

Académica  
de la FFyL  
de la UNAM  
  
lectora

El libro como producto e industria

El libro es una mercancía cultural, ese doble rostro se sostiene al tiempo que genera dos discursos o relatos: a) como mercancía el libro es objeto sujeto a los avatares de cualquier otra mercancía (es re-producible, canjeable, adquiere plusvalía, transita por medio de redes y circuitos de circulación, genera hábitos de consumo, etc.) con las restricciones que le impone su otra naturaleza b) como objeto cultural implica relaciones cualitativas con los individuos, dichas relaciones también se sostienen en un relato ya no objetual sino de las cualidades del objeto y de cómo estas cualidades casi trascendentales se transmiten o comparten con los poseedores del objeto libro. El discurso mercantil sobre el li-

---



bro se ha invisibilizado o ha sido desplazado o reemplazado por el segundo discurso, de suerte que los libros parecen ser sólo objetos culturales y no mercancías, parece que hablar de libros es hablar de sus contenidos y valores intelectuales, filosóficos, educativos, sin considerar la cadena industrial que permite su existencia. Tal esencialismo sobre el libro lo desmaterializa, por lo tanto el lector no es un consumidor, sino un cualificador de la esencia del objeto: un libro malo lo es sólo por su contenido, no por su soporte material, ni por la cadena industrial que permite su existencia. Si está mal impreso, o en su tránsito de existir viola derechos laborales de aquellos a los que se supone beneficia, o bien destruye árboles y medios de subsistencia de otras racionalidades, esto queda invisibilizado por la fuerza del discurso esencialista o culturalista del libro. En este sentido, (re)materializar el libro resulta una labor crítica urgente, que visibiliza la manera en que el libro se encuentra desde el siglo XVI en el centro del vórtice capitalista y de la Modernidad. Pensada ésta de manera crítica, la modernidad sólo es posible gracias a los procesos de colonización, de ahí la dupla modernidad/colonialidad.

El libro ha sido alabado desde el discurso y proceso modernizador que parece desatar, sin embargo, se ha dejado de lado sus formas de colonialidad, que no son sólo discursivas, sino también materiales. El libro ha seguido a pie juntillas el desarrollo de la dupla modernidad/colonialidad con sus atrocidades éticas, y sus lógicas jerárquicas asimétricas de centro/periferia, legitimando la violencia colonial del proceso: leer vale los bajos salarios y la depreciación de la materia laboral de quienes intervienen en la elaboración del libro; leer vale la destrucción ecológica; leer vale la violencia física (ceguera, debilidad visual, escoliosis, jorobas de mis profesores, cuestiones que nadie considera accidentes de trabajo o enfermedades producidas en un ambiente laboral cuando eres profesor o estudiante universitario).

Con todo, los procesos de liberación crítica en comunidades que

han combatido y resistido el modelo modernidad/colonialidad también pueden tocar al libro, (re)materializándolo críticamente, y reintegrándolo a dicha materialidad su fondo humano, dado que tales comunidades en resistencia han logrado liberarse a partir sobre todo de proceso de cuestionamiento éticos. En este sentido, ¿para qué el libro?, ¿para qué su impresión y distribución?, ¿para qué su costo?, ¿para qué la puesta en página? Evidenciando la naturaleza de su materialidad el discurso esencialista vigente se matiza y queda al descubierto. Vale la pena pues repensar la materialidad de los textos, la industria y su lugar en términos éticos, una ética de y para la producción editorial.

---

**GABRIELA**  
**RUIZ**

Editora, por lo general, de libros de textos  
colega

Oficio editorial entre la autoformación y el gremio

Impresores, tipógrafos, vendedores, agentes literarios, asesores y hasta ilustradores, los editores de la era Gutenberg han sido siempre multitareas y han debido velar continuamente por su futuro; un futuro guiado y determinado permanentemente por los intereses lectores del “gran público”, más numeroso conforme pasan los siglos. Del taller de impresión hubo que pasar a las librerías y luego salir a las calles a vender; poner carteles, redactar contratos y cuidar de los autores fueron algunas de las siguientes habilidades que hubo que desarrollar. No se hable del dominio de idiomas varios ni de oscuros saberes filológicos, gramaticales, lingüísticos y hasta semióticos, ya que se da por descontado que todo editor es nativo de esos territorios.

Del trabajo con la imprenta de tipos móviles a la exploración de los secretos de la litografía y de la linotipia, y el posterior encuentro con la Apple Macintosh y PageMaker, nunca hubo una posibilidad real de alejarse por fin de ese pasado renacentista que persigue a los editores. Hoy, rodeados como estamos de oportunidades para crear, socializar y contribuir con todos en todos lados, pareciera menos probable que los editores dejen del lado los antiácidos y los ansiolíticos: el número de lectores aumenta, las herramientas tecnológicas nos desbordan, el co-

nocimiento se vuelve cada vez más matemático, por aquello del crecimiento exponencial y la influencia de la computación, y la labor editorial se aleja más de las letras y menos de la web semántica.

Como antes, los editores se enseñarán unos a otros a sobrevivir, pues no habrá academia o curso o diplomado o MOOC que alcance el nivel de enseñanza que deja un cierre editorial hecho a destiempo y con escaso presupuesto. La diferencia será quizá que el estrés y la neurosis la viva cada integrante del equipo editorial en su casa y todo el proceso se vuelva muy 2.0. Aunque, si se mira bien, el trabajo editorial siempre ha sido colectivo, colaborativo, abierto y open source (¿no hizo Gutenberg un mashup de ideas y tecnologías creadas por otros?). La personalización e individualismo en la profesión es más bien reciente, resultado de la intromisión en nuestras vidas de alguna filosofía previa al constructivismo y el crowdsourcing. Se esperaría entonces que las cosas para los editores sigan más o menos igual: colectivas y permanentemente agitadas por el desarrollo de las tecnologías de reproducción de la información.

Sólo se estaría condenado a la academia, al aislamiento y al desasosiego por el futuro, en caso de no contar con: una buena conexión a la red de redes, una computadora con un estupendo procesador y tarjeta de gráficos (la memoria se expande aparte, sin problemas), y habilidades para la comprensión de lenguajes de marcado hipertextual y metadatos. Cubiertas estas exigencias, el editor debiera quedar protegido contra la incertidumbre y ser libre, como siempre, de buscar no la siguiente herramienta que deberá aprender a manejar, sino la siguiente idea que pudiera redefinir la forma en que percibimos el mundo.

---

**ALBERTO  
RAMÍREZ  
LEÓN**

Estudiante

Cultura impresa y cultura libre en la universidad

Recuerdo que hablamos algunas veces, con especial entusiasmo, sobre la problemática del pensamiento crítico en las universidades, la cuestión es ¿qué tan crítico es el pensamiento crítico de los académicos

---

y alumnos en relación con sus herramientas de trabajo? esta cuestión deriva principalmente en la conciencia que se tiene de los procesos de edición, de las diferentes variedades de publicación, acercamiento al texto en tanto materialidad y la edición como proceso creativo.

Lo último se enlaza con el segundo punto, pues quizá se encuentra muy anquilosada la forma de enseñanza de la, llamémosle "old school" (aunque ni tan así pues el modelo replicante para nuevas generaciones de profesores es el mismo, la mayoría de las veces que el de sus predecesores). De alguna manera ha comenzado a minarse esta práctica del académico solitario y capaz que trabaja en un proyecto personal, con algunas prácticas de investigación colectiva y multidisciplinar que fomentan la construcción de conocimiento y campo laboral cercano a la idea del procomún y de la cultura libre. El trabajo de divulgación de ese par de conceptos es todo un tema, pues si bien debe ser una labor ardua y constante, también hay que diseñar estrategias que acerquen a la comunidad a experimentar con estas formas de trabajo. Insisto, la divulgación es y será el trabajo más grande por hacer en esta misión titánica.

---

**COOPERATIVA**  
**CRÁTER**  
**INVERTIDO**

Cooperativa y  
colectivo de  
arte y edición

Trabajar como cooperativa editorial: una experiencia

La misión de la Cooperativa Cráter Invertido es la consolidación de una red de afinidades interdisciplinarias (teórico-prácticas) que permitan construir una sociedad de cooperación y experimentación, basada en el intercambio, la producción y la distribución de conocimiento.

Proponemos alternativas de colaboración que a través de asambleas y grupos de trabajos definen colectivamente su organización y sus dinámicas. Por medio de esta estructura de trabajo, tanto el proceso creativo como los resultados de las investigaciones, tienen la misma importancia, no sólo por la articulación igualitaria y orgánica entre proceso y resultado, sino por que emprendemos un camino de autoformación. En otras palabras, no sólo gestionamos las actividades de manera puramente administrativa, sino que nos involucramos en las mismas

buscando desdibujar la estructura que separa la institución de los individuos participantes. Fomentando así una comunicación libre, horizontal y colaborativa.

Paralelamente, nuestro objetivo es la socialización y distribución de los resultados, buscamos que dichas investigaciones tengan sus propias salidas a través de publicaciones tanto impresas como en línea. Esto ha sido posible ya que contamos con una editorial-imprensa: Cráneo Invertido, la cual materializa los conocimientos y experiencias construidos en los procesos de trabajo para compartirlos y distribuirlos de manera libre.

Consideramos fundamental vincular estos dos campos (educativo y editorial) para que pueda existir un proceso integral en el cual el conocimiento no solamente se estudia y discute, sino también genera nuevos contenidos que a su vez alimentan la producción de contenidos independientes desde nuestro contexto específico..

Los contenidos de las publicaciones son creados a partir de investigaciones colaborativas que van desde la experimentación artística, el estudio y desarrollo de textos de temas políticos, sociales, artísticos y ambientales, la construcción de un imaginario, la exploración entre texto e imagen, la republicación y ficcionalización de noticias, la utilización del espacio editorial como soporte de arte contemporáneo que dialoga con el presente político y el contexto cultural local.

Nos consolidamos como una plataforma educativa y editorial que reflexiona y desarrolla propuestas para el desarrollo de la autogestión y autoeducación desde la organización misma del trabajo cooperativo.

Creemos en la autoeducación como forma de experimentar posibilidades para constituir procesos de producción cultural distintos a los dominantes. Con este proyecto contemplamos proveernos y procurar a otros herramientas y técnicas que articulen una plataforma de distribución independiente que conecte con otros sectores.

---

EDICIÓN

LIBRE

LIBRE

COMO

EN

***LIBERTAD DE EXPRESIÓN***

***MEDIOS LIBRES***

***LIBERACIÓN ANIMAL***

***SOFTWARE LIBRE***

***LIBERAL***

***TALLERES LIBRES***

***PEDAGOGÍAS LIBERTARIAS***

***LIBRE TRÁNSITO***

***AMOR LIBRE***

***LIBERTAD DE IMPRENTA***

***ENTRADA LIBRE***

***LIBRERÍA***

La suma de personas, laboratorios, colectivos y organizaciones que han nutrido Gutenberg se encuentra, en gran parte, en la lista de cuentas seguidas en Twitter desde @enriquecesar. Ésta se presenta aquí dividida en seis bloques, que comienzan con las entradas más relevantes, las que se conocen de manera presencial o son referentes constantes, y continúan, bajo el subtítulo de *bonus*, con otras que han sido localizadas y consultadas de forma general; ambas permiten trazar la escena de agentes y espacios afines a la edición libre. Queda decir que se ha preferido hacer referencia a las cuentas de esa red social, en vez de a los sitios oficiales, porque permite, por lo general, conocer el estado actual de cada una y saber qué diálogos y circuitos está generando cada una en su relación con otras tantas.

# 1

## ¿SOÑARON LOS LIBROS CON ESCRIBAS ELÉCTRICXS?

Especialistas en edición digital, trabajando desde el activismo, la Internet, las editoriales, las aulas o los medios.

### Aaron Swartz

Programador y activista de Internet. Fue director técnico de #OpenLibrary y, en 2010, demandado por descargar, a través de un script, cerca de cinco millones de artículos y documentos de JSTOR con la intención de liberarlos en otros sitios.

### Alejandro Piscitelli

@piscitelli  
Post-gutenbergiano. Internetómano. Amante de los felinos. Bibliómano. Appleomano.

### Bernardo Gutiérrez

@bernardosampa  
Posperiodista, (r)escritor y consultor digital. Nuevas narrativas, transparencia, tecnopolítica, redes, cultura libre. Suelto de brújula.

### Chris Meade @ifbook

Director of Institute for the Future of the Book, if:book, UK think & do tank; nearl-ywriter, unlibrarian, blogger at bookfutures.com

### Cory Doctorow

@doctorow  
Writer, blogger, activist. If you want a reply, use email. #boingboing

### Diego Leal @qadmon

Developing innovative work related to the future of learning and society. Empowering people to make the world a better place.

### Gabriela Ruiz

[Timotina] @timonette  
educación, libros, edición, poesía, plantas, diseño, tecnología.

### Femke Snelting

snelting.-  
domainepublic.net  
Artist and designer, developing projects at the intersection of design, feminism and free software. Is member of Constant and co.initiated the team OSP.

### Isabel Galina @igalina

Digital humanities, digital resources, electronic publishing. Researcher at the Institute for Bibliographic Studies, UNAM. Red de Humanidades Digitales.

### Joaquín Rodríguez

@futuroslibro  
Autor del blog y el libro Futuros del libro.

### José Antonio Millán

@librosybitios  
Edición, lectura, y el etcétera colindante.

### Julieta Lionetti

@JulietaLionetti  
Escribo, edito y asesoro. Todo esto es solo una excusa para seguir leyendo.

### Kenneth Goldsmith

@kg\_ubu  
UbuWeb, UPenn faculty, WFMU alumni, Uncreative Writer.

### Pablo Francisco Arrieta

@xpectro  
Architect, designer, illustrator, teacher, traveller, in love with life.

### Paula Álvarez

@paulaxalvarez  
art, architecture, research + edition. I seek to make connections between ambivalent constructions, editorial landscapes & political ecology.

### Vivian Abenshushan

@zingarona  
Escritora y fundadora de Tumbona Ediciones.

### ↳ b o n u s

### Arantxa Mellado

@ArantxaMellado  
Entre otras cosas, organizo Liber Digital, escribo en @actualidad\_ed y disfruto conversando sobre edición.

### Adam Hyde @booksprint

Founder Book Sprints, FLOSS Manuals.



**Peter Brantley**

@naypinya

Director of Scholarly Communications, Hypothes.is Project. Write for Publishers Weekly. Interested in the technological disruption of human communication

**Martín Gómez**

@martingomez78

en [el ojo fisgón] análisis tendencias del mercado editorial. trabajo en gestión de contenidos para empresas del sector del libro y del ámbito digital.

**2**

## PRÁCTICAS DE PUBLICACIÓN EN CÓDIGO ABIERTO

Editoriales, medios, mediaciones y repositorios afines a los ejes de la edición libre.

**15M.cc** @15M\_cc

'Paraguas' de proyectos sobre el 15M. El objetivo es facilitar el mayor número posible de narraciones: que todo el mundo pueda contar "su 15M" :-)

**15Mpedia** @15Mpedia

Enciclopedia libre para recopilar todo el conocimiento sobre el #15M Construyámosla entre todos.

**666ismo crítico** 666ismo-critico.wordpress.com

Tenemos muchos nombres: 666 Satan-ismo crítico, Co-

operativa de Trabajo Hormiga, Seminario Itinerante de Crítica Cultural y Práctica Artística. No es el nombre lo que importa, sino la posibilidad de ser muchos, de construir una comunidad de saberes cooperantes y acciones disidentes. Para nosotr@s, quien escribe, quien habla, quien discute es una colectividad.

**826 Valencia**

@826\_Valencia

Non-profit organization dedicated to encouraging literacy and excitement for learning among San Francisco and Bay Area youth.

**Biblioteca Digital de la Universidad de Veracruz**

@bdh\_uv

Proyecto editorial de @uv\_mx Descarga, lee, no cuesta nada (literalmente)

**Bookcamping**

@bookcamping

Biblioteca abierta y colaborativa nacida a la luz del 15M #YesWeRead [blog.bookcamping.cc](http://blog.bookcamping.cc)

**Capitán Swing Libros**

@Capitan\_Swing

Editorial. Herramientas para la crítica.

**Cráter Invertido**

[craterinvertido.org](http://craterinvertido.org)

Cooperativa que desarrollar proyectos editoriales y alberga un archivo conforma-

do por fanzines, libros especializados en arte contemporáneo y diversas publicaciones para consulta y fotocopiado gratuito.

**El Diagonal-Periódico**

@El\_Diagonal

Medio de comunicación crítico e independiente, sin directores ni jefes, sustentado sobre la base de miles de suscripciones.

**Enter.co** @ENTERCO

Somos periodistas y bloggers con una enfermedad crónica en común: estamos obsesionados con la tecnología y la cultura digital.

**FLOSS Manuals**

[flossmanuals.net](http://flossmanuals.net)

Help us to develop free manuals and educational materials about free software. Our wiki lets anyone read, write, remix articles or textbooks.

**Greyscale Press**

@greyscalepress

We are turning data into books

**Geografías Comunes**

@Geografias\_C

Agencia editorial crowdsourcing para impulsar modos compartidos de producir el entorno, desde un enfoque transdisciplinar y crítico, bajo licencias libres.

## **Kosmopolis**

@kosmopolisCCCB

La Festa de la Literatura  
Amplificada al CCCB, 14-16  
de març 2013  
#kosmopolis #k13

## **Liberateca**

@Liberateca

Página de enlaces de nueva  
generación. Código libre,  
desarrollo abierto, sin pu-  
blicitad, sin ánimo de lucro,  
comunitaria y autogestio-  
nada.

**LIBREria** n-1.cc/g/libreria\_  
contenidos\_libres\_para\_mu-  
ndos\_libres

Proyecto de bibliotecas de  
contenidos libres en el es-  
pacio publico. #Intervención  
Urbana #descarga

## **Libros de Baubo**

@LibrosdeBaubo

Biblioteca digital gratuita  
de estudios sobre la risa

## **Make: en Español**

@makeenespanol

Anula la garantía, tira la  
guía de usuario, fríe un cir-  
cuito, quema un fusible, pí-  
cate un ojo. Make: Los  
arriesgados, los protagonis-  
tas, los inventores.

## **Más Libros Libres**

@libroslibresmlg

La 1ª librería #autogestiona-  
da y #gratuita en España.  
Literatura, pensamiento y  
música para hacer ciudada-

nos. Haz que fluya la cultu-  
ra! @albertomll

## **MIT Press @mitpress**

La editorial del MIT.

## **Open Source Publishing**

**OSP** osp.constantvzw.org

Graphic design collective  
that uses only Free, Libre  
and Open Source Software.  
Brussels.

## **Opent Font Library**

openfontlibrary.org

The Open Font Library pro-  
motes your freedoms as it  
relates to the use of type.  
All the fonts that appear on  
this site come with the  
freedom to use, study, sha-  
re and remix them. Browse  
our catalogue and see  
what's new.

## **O'Reilly Media**

@OReillyMedia

Spreads the knowledge of  
innovators and expert early  
adopters to everyday users  
through books, conferen-  
ces, news reportage, vi-  
deos, and classes.

## **Pensódromo [21]**

@penso21

Edición XXI. Nuevos cami-  
nos y nuevos servicios en el  
mundo de la edición.

## **Periodismo Humano**

@phumano

Información que sí importa  
periodismohumano.com

## **PlutoPress**

@PlutoPress

Independent < Progressive  
Publishing

## **Project Gutenberg**

@Gu10berg

Soon I'm going to change  
the way you study, share,  
and spread the Word.

## **Revista Teknokultura**

@teknokultura

Revista de Cultura Digital y  
Movimientos Sociales.

## **The Occupied Times Newspaper**

@OccupiedTimes

Free, not-for-profit newspa-  
per without advertising de-  
dicated to sociopolitical,  
economic and environmen-  
tal justice. Your donations  
keep us going

## **Tinta Limón**

@tinta\_limon

Iniciativa editorial colectiva  
y autogestionada. Una  
apuesta por aquellos textos  
que exigen un esfuerzo en-  
cendido para ser inteli-  
gibles.

## **Traficantes de Sueños**

@traficantes2010

Librería asociativa, proyec-  
to editorial, alternativa de  
distribución, taller de dise-  
ño, espacio social.

## **Tumbona Ediciones**

@tumbonalibros

Cooperativa editorial.

Libros con espíritu heterodoxo e irreverente, libros con vitalidad estética y riesgo intelectual.

### **Sur+ Ediciones**

surplusediciones.org

Juego de palabras y signos que revaloriza el sur social en un mundo dominado por el norte y que busca contraponerse a una de las acepciones de la palabra francesa surplus: el excedente, lo que sobra, lo que ya no le sirve al sistema.

### **Verso Books**

@VersoBooks

Verso Books is the largest independent, radical publishing house in the English speaking world, publishing eighty books a year.

### **Vibok Works**

@vibokworks

Creative experiments constantly evolving that fuse publishing, art, architecture, design and research. vibokworks.com

### **Wu Ming Foundation**

@Wu\_Ming\_Foundt

Novelists. Authors of Q, 54, Manituana, Altai etc. .

↘bonus tracks

### **Digital Public Library of America @dpla**

The DPLA is working to create a large-scale digital public library with scientific

and cultural materials available to all.

### **Fait Main Magazine**

@FaitMainMag

Électronique α Informatique α Art α Bouffe α Écologie

IICD @IICD

non-profit foundation that specialises in information and communication technologies (ICT) as a tool for development.

### **LLCjournal @LCCjournal**

LLC is an international peer reviewed journal on digital scholarship in the humanities published by OUP on behalf of the ALLC, ACH & SDH/SEMI. EiC: @evanhoutte

### **MAKE magazine @make**

The twitter home of MAKE magazine.

### **Neural magazine**

@\_neural

New media art, electronic music, hacktivism, since 1993.

### **Radical Philosophy**

**Journal @Radical\_Philos**

RP is a UK-based journal of socialist & feminist philosophy, featuring major academic articles, a large & diverse reviews section, commentaries and news.

### **Synusia @Synusia\_**

Acción concertada en la cual el conocimiento es compartido libremente. Librería, autoformació i cultura lliure

SOFTWARE LIBRE  
PARA EDICIÓN

### **FontForge @FontForge**

FontForge is a font editor

### **hackpad @hackpad**

Smart collaborative documents.

### **Booktype sourcefabric.**

org/en/booktype/

The open source platform to help you write and publish print and digital books. Makes it easier for people and organisations to collate, organise, edit and publish books.

### **Scribus @scribus**

Free desktop publishing solution

### **InkScape @inkscape**

An Open Source vector graphics editor, similar to Illustrator, CorelDraw, or Xara X, using the W3C standard Scalable Vector Graphics (SVG) file format.

### **Gimp gimp.org**

GNU Image Manipulation Program. Raster Editor.

### **Zotero @zotero**

I'm the free, easy-to-use Firefox extension to help you

collect, manage, and cite your research sources.

**Calibre** calibre-ebook.com  
Calibre es un gestor y organizador de libros electrónicos libre, que permite la conversión de numerosos formatos de archivos para libros electrónicos.

### 3 COMUNIDADES PARA LA EDICIÓN FUTURA

En abril de 2013, el Media-lab-Prado de Madrid albergó dos encuentros internacionales vinculados que agruparon a diferentes proyectos y personas desarrollando y trabajando con software libre para artes gráficas y la edición.

#### LIBRE GRAPHICS MEETING 2013

Encuentro anual e internacional de las personas y comunidades participantes de la organización LG.  
10-13 abril, Madrid.

#### Libre Graphics

libregraphicsmeeting.org  
Herramientas libres y de código abierto para diseño, ilustración, fotografía, tipografía, edición, maquetación, publicación, cartografía, animación, video, et. Decir Libre Graphics es hablar de software, pero también de estándares, formatos y modos de hacer.

#### Chris Kelty

kelty.org  
Autor del libro *Two Bits: The Cultural significance of Free Software*.

**Lila Pagola** @liminar  
ex-artista. Forma parte de la coordinación de la lista de correo iberoamericana de Gráfica Libre Promotora del Software libre. Wikimedia Argentina.

#### Manuel Schmalstieg

@16kbit  
artist/designer/coder • running post-digital publishing house @greyscalepress • building a local wordpress community @wpgva • dreaming in 72dpi

#### Aymeric Mansoux

@320x200  
Académico del Piet Zwarts Institute.

#### Kat Braybrooke

@kat\_braybrooke  
Canadian open designer + digital anthropologist in London. Currently hacking popular culture @Mozilla. Built @OKFestival Helsinki + #TheOpenBook. Spacewolf.

#### Manufatura Independiente

@ManufaturaInd  
Libre Graphics & Design research studio, Portugal. Tipografía colaborativa. Parte

del núcleo de Libre Graphics mag.

**ginger coons** @ossington  
F/LOSS-y designer, editor of @libgraphicsmag, scholarly layabout. Neither a street nor a bar.

#### Dave Crossland

@davelab6  
peculiar playful gravitas.  
Google Free Fonts.

#### HERRAMIENTAS PARA UN MUNDO LEGIBLE Y EDITABLE

Encuentro y taller para el desarrollo de prototipos de herramientas digitales, objetos culturales que merecen atención puesto que constituyen una parte vital de la práctica creativa.  
15-27 abril, Madrid.

#### proyectos participantes

#### Free Freedom of Speech Kit (F2SK)

freedomof-speechproject.org  
Anuncio digital portátil e interactivo pensado para desplegarse en manifestaciones. Busca ser un dispositivo que empodere a los ciudadanos en el ejercicio de la libertad de expresión, facilitando el despliegue de mensajes enviados vía Internet. La coordinación corrió a cargo de José María Blanco, María Solé Bravo y Anna Carreras.

**Colaboratorio de relatos #Hackmito**  
hackmito.wordpress.com  
Experimento de creación colectiva coordinado por Carla Bosermann. Un laboratorio de reflexión sobre las dinámicas actuales de producción, distribución, acceso a la cultura y al conocimiento, y a los valores asociados a la cultura libre y el procomún. Buscando la poética del código #WikiFanzine

**Design with Git**  
w.xuv.be/projects  
Visualizador del historia de cambios de archivos SVG, similar al sistema de control de versiones Git utilizado en equipos de programación. El proyecto, coordinado por Julien Deswaef, busca mejorar la colaboración entre diseñadores, alentar el uso d sistemas de control de versiones distribuidos.

**El recetario**  
el-recetario.net  
Plataforma colaborativa de investigación y experimentación coordinada por el colectivo Makeatuvida, sobre el aprovechamiento de los residuos par la construcción de mobiliario y accesorios para el hábitat, donde los usuarios comparten lo que hacen y cómo lo hacen, aprendiendo de ello y colaborando con otros.

**Grapa: Libre Copia**  
grapa.ourgproject.org  
Grapa: Un viaje a la tierra prometida de la edición Free/Libre/Open fue el proyecto que resultó del equipo coordinado por Enrique César en torno a la creación de prácticas para repensar la cultura impresa. Somos un colectivo descentralizado enfocado en el desarrollo de actividades de mediación, formación y documentación en torno a las posibilidades de la edición y la publicación con herramientas libres, que se inserta dentro de las búsquedas de generar una estación de trabajo dedicado a edición y creación de publicaciones dentro del Medialab Prado.

**Incoma**  
Una herramienta para potenciar lo colectivo, como uno de los grandes vectores de cambio en nuestras sociedades. El proyecto, coordinado por Miguel Arana y Carlos Barragán, ha consistido en la investigación de procesos de pensamiento colectivo, el diseño de interfaces de interacción de acceso masivo y la producción de la plataforma.

**Kernagic**  
@hodefoting  
Software libre, desarrollado por Øyvind Kolås, para modificar, de forma automática, el espaciado general en-

tre dos caracteres (interletraje), uno de los procesos finales y más tardados en el diseño de tipografías.

**Open Source Digital Pattern Making**  
Proyecto de patronaje digital de código abierto, coordinado por Susan Spencer, enfocado en ayudar a diseñadores, modelistas y consumidores a expresar sus ideas. La herramienta ayuda a la creación de patrones y prendas de vestir a partir de medidas personalizadas.

**Real Time Collaboration in Font Forge**  
fontforge.org  
Proyecto coordinado por Ben Martin que extiende la herramienta de colaboración tipográfica en tiempo real de FontForge a la web, para abrir un debate con tipógrafos y programadores sobre el rumbo de la colaboración en línea para el desarrollo de fuentes.

**Yes, No? Maybe**  
tiny.cc/yesnomaybe  
Proyecto que busca visibilizar las decisiones que se toman durante al trabajar con documentos colaborativos, coordinado por Eleanor Greenhalgh. Está basado en teorías feministas emergentes acerca de cómo alcanzamos el consenso, un proceso fluido, en marcha y a menudo ambivalente.

## 4 MUESTRAS DE LABORATORIO

Panorama internacional de los diversos laboratorios que han servido de inspiración y referencia para el boceto de Gutenberg.

MIT, Boston

### MIT Media Lab

@medialab

Laboratorio fundado en 1985, dedicado a proyectos de investigación en diseño, multimedia y tecnología.

### Nicholas Negroponte @n-

negroponte

Fundador del MIT Media Lab y del proyecto One Laptop per Child

### Joi Ito @joi

MIT Media Lab Director.

Leading thinker and writer on innovation, global technology policy, and the role of the Internet in transforming society in substantial and positive ways. CEO of Creative Commons

RED EUROPEA

LABTOLAB

### Constant constantvzw.org

Non-profit association, interdisciplinary arts-lab based and active in Brussels since 1997. Our artistic practice is inspired by the way that technological infrastructures, data-exchan-

ge and software determine our daily life. Free software, copyright alternatives and (cyber)feminism are important threads running through the activities of Constant.

### Kitchen

kitchenbudapest.hu

Hungary's competitive success in the 21st century lies in it's ideas. We are lab that helps ideas get off the ground through incubation, education and play. Established in 2007 and dedicated to a new generation of young kids, who for the first time were not only consuming, but rather creating technology.

### Medialab-Prado

medialab-prado.es

Programa del Área de Las Artes, Deportes y Turismo del Ayuntamiento de Madrid. Se concibe como un laboratorio ciudadano de producción, investigación y difusión de proyectos culturales que explora las formas de experimentación y aprendizaje colaborativo que han surgido de las redes digitales.

### PiNG

pingbase.net

Nuestra asociación acompaña y promueve iniciativas que permiten identificar, experimentar y evaluar las prácticas sociales de la cul-

tura digital. Valoramos la dimensión cultural de las prácticas digitales, considerándolas a la vez: herramientas de acceso a la cultura y al saber; herramientas de expresión y creación; y herramientas de mutualización y cooperación. Desde 2008, nuestro centro asociativo se sitúa en el barrio de Breil, en Nantes.

RED

IBEROAMERICANA  
LABSURLAB

### labSurlab

n-1.cc/g/labsurlab

Red de iniciativas independientes que agrupa los hacklabs, hackerspaces, medialabs y otros tipo de laboratorios y colectivos biopolíticos operando desde y hacia el Sur de America, buscando desde la experimentación y creación lograr sus propios espacios de acción y representación.

### ComunLab

n-1.cc/g/comunlab

Modelos colaborativos y horizontales para intercambio de saberes y creaciones compartidas con el fin de fortalecer el quehacer colectivo y los procesos sociales existentes en Cali.

### Medialab Bogotá @mlBta

Espacio independiente de encuentro y colaboración inter(in)disciplinario.

**Nuvem** nuvem.tk  
Estação rural de Arte e Tecnologia voltada para experimentação, pesquisa e criação vinculada à tecnologia e sustentabilidade. Difusão do conhecimento livre e da cultura da autonomia.

## MÉXICO

**Centro Multimedia**  
@cmm\_cenart  
Espacio dedicado a la experimentación, investigación, formación y difusión de las prácticas artístico-culturales que involucran nuevas tecnologías

**Cqueer laboratorio**  
@Cqueerpodcast  
Laboratorio corporal de identidades queer. Es un espacio de experimentación. El cuerpo como herramienta política es su consigna.

**Electrovisiones**  
@electrovisiones  
Media art y experimentación multimedia. México-España.

**Laboratorio Arte Alameda**  
@ArteAlameda  
Espacio dedicado a la exhibición, documentación e investigación de las prácticas que ponen en diálogo la relación arte-ciencia-tecnología.

**Rancho Electrónico**  
ranchoelectronico.org  
Hackerspace, un espacio físico de encuentro para las comunidades de hackers, hacktivistas, usuarios de software libre y personas que quieren experimentar con la tecnología y compartir saberes.

**UNAM Mobile**  
@unam\_mobile  
Laboratorio de innovación y desarrollo de aplicaciones móviles de la Universidad más importante de Latinoamérica.

## ↳ bonus

**Access Space**  
access-space.org  
The UK's longest running and most sustainable free, open digital arts lab. At Access Space, people interested in art, design, computers, recycling, music, electronics, photography and meet more like-minded people, share and develop skills and work on creative, enterprising and technical projects. We operate at a very low cost with a minimal carbon footprint, because we recycle donated computers and use free, open source software.

**aLabs** @alabs\_es  
Asociación de servicios informáticos basados en software libre.

**Citizen Lab**  
@citizenlab  
Research and development at the intersection of cyberspace, global security, and human rights; at Munk School of Global Affairs, University of Toronto, Canada

**The Clipperton Project**  
@ClippertonTweet  
The Clipperton Project creates spaces for multidisciplinary practitioners to come together to engage international audiences with global issues.

**The CulturePlex Lab**  
@cultureplex  
Research on cultural complexity and digital humanities. Canada.

**Escuelab Lima**  
@escuelab  
co-creación y aprendizaje de tecnologías por un mundo mejor. Hackerspace, co-laboratorio, coworking, residencia junto a la Plaza San Martín en

**Fab Lab Lima**  
@fablablima  
This is a Fabrication Laboratory, the first in Peru.

**KinoRAW** @kinoraw  
Laboratorio de investigación y desarrollo con hardware y software libre en el audiovisual.

### **The Laboratory**

@theharvardlab  
New Idea & Exhibition Space @Harvard for Experiments in Arts & Sciences

### **Mahendra Mahey**

@mahendra\_mahey  
Project Manager of the British Library Labs project at the British Library.

### **The Public Laboratory for Open Technology and Science**

@PublicLab  
Community which develops and applies open-source tools to environmental investigation.

### **Noise Bridge**

@noisebridge Hackerspace, San Francisco, CA.

### **Science Gallery**

@ScienceGallery  
A new kind of space in Dublin where science and art collide at @TCDdublin. Tweets by @fionnkidney, @ianbrunswick and @Lucy-Twitaker.

### **ZZZINC @zzzinc**

Laboratorio y Espacio de Innovación en Cultura.

## **5 PROCOMÚN Y CULTURA LIBRE**

Organizaciones y agentes que impulsan y divulgan la cultura libre y los bienes comunes.

### **Creative Commons**

@creativecommons  
Nonprofit corporation dedicated to making it easier for people to share and build upon the work of others, consistent with the rules of ©.

### **Creative Commons**

**Search** search.creativecommons.org

Encuentra contenido para compartir, usar y mezclar.

### **Directory of Open Access Journals DOAJ**

doaj.org  
Categorized, searchable links to free, full text, quality controlled scientific and scholarly journals.

### **EFF Electronic Frontier Foundation**

eff.org  
Defending your rights in the Digital World: free speech, privacy, innovation, and consumer rights today.

### **Free Software**

**Foundation** fsf.org  
We empower people to collaborate on software that respects your freedom and helps protect your data from spying.

### **Lawrence Lessig**

@lessig  
law professor, reformer.

### **Open Source Initiative**

opensource.org  
Dedicated to managing and promoting the Open Sour-

ce trademark for the good of the community.

### **P2P Foundation**

@P2P\_Foundation  
Observing the impact of peer-to-peer, technology and thought on society. Keep updated by following us!

### **P2P WikiSprints**

@P2PWikiSprints  
P2PWikiSprints events bring together to hackers, hackers, journalists and P2P advocates to map and document together peer-to-peer experiences around the globe.

### **Public Domain Day**

publicdomainday.org  
To celebrate the role of the public domain in our societies

↳ bonus

### **ColaBoraBora**

@ColaBoraBora  
Isla y proyecto en torno al procomún, el código abierto, las dinámicas colaborativas y el emprendizaje social. Latitud: 43° 25'N.

### **Creative Commons Ecuador**

@cc\_ec  
Queremos explotar todo el potencial de internet, con un acceso universal a la investigación, educación y a la participación plena en la cultura.



### **Free Culture Forum**

@fcforum\_net

A meeting point to sit and put together the answers to the pressing questions behind the present paradigm shift on free culture. It is coordinate by @X\_net\_

### **X.net @X\_net\_**

Defiende cultura libre y neutralidad de la Red. Tecnopolítica para la organización ciudadana. Modelos sostenibles y democracia en la era digital. ExEXGAE

### **Cultura Libre**

@ACulturaLibre

Una postura abierta, crítica y avanzada en cultura y Propiedad Intelectual. Investigación, difusión, asesoramiento y formación.

### **Michel Bauwens @m-**

bauwens

Follow @P2P\_Foundation; updates on open and free, participatory, and commons developments

### **Open Society @OpenSociety**

The Open Society Foundations work to build vibrant and tolerant democracies whose governments are accountable to their citizens.

### **FOSDEM @fosdem**

Free and non-commercial event organized by the community, for the community.

### **Comunes @loscomunes**

Programa de radio sobre propiedad intelectual y copyleft en Radio Círculo (Círculo de Bellas Artes de Madrid).

### **Nociones Comunes @NocionesComunes**

Espacio de producción y de autoformación. Saberes subalternos, críticos y heterodoxos se dan cita en nuestros cursos y talleres.

### **Platoniq @platoniq**

Opensource culture developers and social innovators initiators of Bank of Common Knowledge, Burnstation, @tweetometro + @goteofunding

### **Procomún @procomun**

Hablando de procomún y cultura libre. Cuenta gestionada por Domenico Di Siena.

### **thinkcommons**

@thinkcommons

Live Sessions about Commons, Free Culture & P2P culture. Every Wednesday live at 19h30 (Madrid Time) by @urbanohumano

### **Office of Digital Humanities at the National Endowment for the Humanities**

@NEH\_ODH

We Fund Innovation in the Digital Humanities.

## **6**

### **MÉXICO, DISTRITO DIGITAL**

Escena local de agentes, comunidades y espacios afines a la cultura libre, la cultura digital y la tecnología.

RED DE

CULTURA LIBRE

### **Alan Lazalde**

profesor, blogger, programador

@ccemx @DiarioTuring

@goteofunding @kuboMx

@hackstory\_ @IBERO\_mx

@procomunlabs

@Wikimedia\_mx

### **Alberto León Ramírez**

@LeonRmrz7

Making problems since 1987. Cooperación cultural. #telecápita

### **Andrés Garibay**

@garibayt Cultura libre. Derechos Humanos. Derechos Digitales. Diversidad. Caminante,s corredor y ciclista urbano.

### **Astrovandalistas**

astrovandalistas.cc

Colectivo translocal interesado en interfases para la comunicación humano-máquina y humano-humano, la irrupción del espacio público, el desarrollo de herramientas que posibiliten nuevas formas de manifestación colectiva.

### **Banqueta Lab**

Grupo de gestores y artistas que trabajan horizontalmente en la producción de proyectos culturales desde el espacio público.

### **Cambalache**

@cambalachews  
Comunidad de arte libre. Compartiendo experiencias por una cultura libre.

### **Enter. Colaboratorio Copyleft**

entercc.org  
Laboratorio de colaboración y encuentro entre agentes relacionados con la cultura, el software libre y el procomún. Red de intercambio, investigación y colaboraciones sobre formas más libres de construcción, distribución y acceso a la cultura.

### **Festival de Cine Creative Commons**

Cd. de México @fcccmx

### **Jorge David García**

ruido13.blogspot.mx  
Miembro de Ruido 13, espacio de investigación y experimentación sonora que explora la relación entre el sonido y las sociedades contemporáneas.

### **Labdoo México**

@LabdooMexico  
Reduce la brecha digital sin generar mas basura electrónica, llevando laptops

viejias a proyectos educativos sin acceso a las TICs.

### **Niurka Chávez**

@nk\_uvaluna  
Colaboradora de la Agenda Social y Política para l@s #Jóvenes 2011-21 Transversaliza #ddhh #género #juventudes por la #ciudadanía #jóvenes #mujeres #indígenas

### **Procomún México**

@procomunlabs Repositorio de contrucción colectiva dedicado a los bienes comunes.

### **El Proyecto Sonidero**

elproyectosonidero.wordpress.com  
Plataforma transnacional y transcultural que explora nuestro trabajo con la comunidad de sonideros, los espacios culturales y los ámbitos académicos y artísticos.

### **SurSiendo @SurSiendo**

comunicación e intervención social. ciudad social, bienes comunes, software libre y cultura compartida.

### **Vlax vlax.dyne.org**

Artesano multimedia y periodista independiente bilingue vinculado a medios comunitarios y libres en el sur de México. Defensor de la Cultura Libre y los Derechos Humanos como herra-

mientas de autonomía para el cambio social.

### **Zapopan Lab**

@ZapopanLab  
Laboratorio ciudadano fomentando la Innovación abierta en el municipio de Zapopan. Emprendimientos y acercamientos de la ciencia y la tecnología.

### **RED DE**

**HUMANIDADES DIGITALES**

### **Red de Humanidades Digitales @Red\_HD**

Grupo que busca promover y fortalecer la investigación humanística digital.

### **Élika Ortega**

@elikaortega  
PhD Student @CulturePlex  
Research on reading, cognition, metafiction, digital humanities, books, new media, narrative, storytelling. Tweeting in Spanglish

### **Ernesto Priego**

@ernestopriego  
Lecturer, researcher, writer. Editor-in-chief @Comics-Grid.

### **Ernesto Priani**

@Ernestocrates  
Filosofía. FFyL UNAM. Edición digital.

**Glen Worthey @gworthey**  
Digital Humanities Librarian @Stanford

## Rafael Pérez y Pérez

@rafapyp

I work at UAM-Cuajimalpa. I do research in computational creativity. In particular in narrative generation.

## AGENTES

### Alfredo Narváez

@AlfredoNarvaez

Future(s)Imaginaries research, design/interface/metrics/branding and fast social change are my obsessions... my own private opinions

### Antonio Martínez V. @antoniomarvel

Oficial de comunicaciones en @article19mex, blogger, anticopyright research, internet freedom advocacy, cocinero. Se tuitea a título personal.

### Carmen Alcázar @metik

Wikimedia México.

### Iván Martínez

@protoplasmakid

Presidente del capítulo

@wikimedia\_mx.

Wikipedista

### Irene Soria Guzmán

@arenitasoria

Diseñadora y comunicadora visual de profesión, fotógrafa y docente por pasión. Me gusta el Software Libre y la Cultura Libre. Estoy en construcción.

### José María Serralde

@joseserralde

Pianista, docente y creador audiovisual. Consultor en tecnologías. PRO libre flujo de cultura por la selva digital. Beligerante PRO Software Libre

### Leslie Garcia @microhom

media artist + life hacker + developer + music addict + opensource freak. Astrovandalista\_ Dreamaddictive. colaboradora  
M\_A\_C\_H\_I\_N\_A

### León Felipe Sánchez

@lion05

technolawyer, law hacker.

### Manuel Alcalá

@malalcala

Director de la licenciatura en diseño de medios digitales de la universidad Centro. Tabloide, Videodromo, Projecta Oaxaca.

### María Elena Meneses

@marmenes

Inmigrante digital, profesora e investigadora en el Tecnológico de Monterrey. Medios, Internet, Cultura digital.

### Paola Ricaurte

@paolaricaurte Ubuntu spirit: I am what I am because of who we all are. #OpenKnowledge #Peeragogy #JusticiaABC

## ESPACIOS AFINES A LA CULTURA LIBRE

### Casa Vecina

@Casa\_Vecina

Orientada a la gestión de proyectos artísticos que exploran las dinámicas colectivas y/o colaborativas del arte contemporáneo.

### Cencos @cencos

Haciendo un ejercicio responsable del periodismo y el derecho a la libertad de expresión, damos visibilidad al trabajo de los movimientos sociales y OSC.

### Centro Cultural

de España @ccemx

Fomenta el encuentro de experiencias y recursos en el ámbito de la cultura contemporánea iberoamericana.

### Fábrica de Artes y Oficios, FARO, de Oriente

@farodeoriente Talleres + conciertos + actividades multidisciplinares.

### Museo del Chopo

@museodelchopo

Dependencia de la UNAM, inaugurado en 1975,

### Telecápita @Telecapita

Es una Iniciativa de jóvenes generadores de contenidos y creatividad; una revista digital de crítica, y un Encuentro de Arte, Pensamiento y Nuevos Relatos.

**Telmexhub** @telmexhub  
Donde el futuro no solo se imagina, sino se crea.

COMUNIDADES  
DE DESARROLLADORES

### Arduino México

@ArduinoMx  
Evangelista #OpenSoftware #OpenHardware #DIY  
en busca de proyectos interesantes

### Computer Club House Faro de Oriente

clubhousefarodeoriente.-  
blogspot.mx  
Red mundial de aprendizaje  
extraescolar para jóvenes  
de comunidades de bajos  
recursos a través del uso  
creativo de nuevas tecnologías.  
Creado por miembros  
del Media Lab MIT.

### Joomla México

@JoomlaMex  
Aprende a crear sitios web  
sin necesidad de programar  
con el mejor CMS Open  
Source del mundo, Todo  
GRATIS en Comunidad  
Joomla México

### Mozilla México

@mozillamx  
Comunidad Mozilla México.  
Creemos que Internet debe  
permanecer público, abierto  
y accesible.

**One Laptop Per Child**  
México @OLPC\_MeXico

### Super Happy Dev House

**Mexico City** @shdhmc  
Un lugar para que hackers y  
pensadores se sienten lado  
a lado para poner manos a  
la obra con sus ideas y proyectos.

### Ubuntu DF @Ubuntudf

Somos una comunidad de  
Ubuntu en el Distrito Federal,  
difundimos el S.O.  
Ubuntu y damos talleres  
para que la gente se familiarice  
con su uso.

### Wikimedia México

@Wikimedia\_mx  
Somos el capítulo de la Fundación  
Wikimedia en territorio mexicano.

### WordPress México

@wordcampmx  
Noticias de la comunidad  
de WordPress en México.

## 7

### LAP/TIC NOAMÉRICA

Artistas, investigadores y  
proyectos afines a la cultura  
libre.

### camilo.cantor

@camikant  
cartografiasdelazar.wordpress.com  
+ elniuton.com

### Cinthia Mendonça

cinthia.mobi  
teatro, dança, performance,  
intervenção urbana e  
tecnologia

### Cristóbal Cobo

@cristobalcobo Oxford Internet  
Institute Research Fellow.  
'Das Freie Wissen ist die Energie  
des 21.Jh-dts''Human creativity  
is the ultimate interface'

↳ bonus

### Iván Adaime @ivanis

VP Digital at Impremedia.  
En mediamorfosis permanente.  
Fanático de la soda lves

### Karla Brunet @ksbrunet

Artista e investigadora.  
Arte, tecnologia, meio ambiente,  
software livre e viagem. Artist  
and researcher. Art, technology,  
environment, free software and  
travel

### Roberto Bustamante

@elmorsa  
Investigador en temas de  
cibercultura y literacidad digital.  
Solo opiniones personales.  
bustamante.pe

### Red Latinoamericana de Portales Educativos, REL- PE @zonarelpe

Por aquí hablaremos de TIC  
y educación en la región y  
el mundo.

### Iconoclastas

@iconoclasistas  
Mapeo colectivo, recursos  
gráficos y herramientas de  
código abierto para poten-

ciar lo común y activar cambios y alternativas

### Trueque Digital

@truequedigital

Escenario itinerante donde decenas de personas se reúnen a compartir contenidos digitales de licencias abiertas y del dominio público.

↳ bonus

**Co.operaciones** cooperaciones.mdelibre.co

Trabajamos en conjunto para replicar conocimientos entre comunidades. Tener, construir y apropiarnos de nuestros propios medios con y por nuestros propios medios.

### Cultura Senda

@culturasenda

Organización especializada en la investigación, desarrollo y formación sobre tecnologías de red. Facilitamos el trabajo de grupos, redes e instituciones.

### BogotaMesh

@BogotaMesh

IRed Inalambrica Comunitaria y Libre para la ciudad de Bogotá, trabajamos a diario para la reducción de la brecha digital #ApropiacionTIC

**Plan Ceibal** @Plan\_Ceibal

Por consultas 0800 2342 (línea fija) o \*2342 (celular). Videos de Khan Academy: <http://khan.ceibal.edu.uy>

8

## TARJETA MADRE PATRIA

### Antonio Lafuente

@alafuente Investigador del Centro de Ciencias Humanas y Sociales (CSIC) en el área de estudios de la ciencia. Hoy trabaja en el procomún.

### Domenico Di Siena

@urbanohumano Architect, consultant, researcher. Network thinking #SentientCity #p2urbanism #commons #opengov #socialinnovation #learning

### Hackerina @robocicla

Plataforma de aprendizaje hácker, robots y narrativas P2P. Carla Boserman y las hackerinas que la acompañan.

### Jara Rocha @jararocha

404 School Not Found, Master DIWO [intermediae.es/project/404](http://intermediae.es/project/404)

### Javier de la Cueva

@jdelacueva

Abogado. Creador e impulsor de los Procedimientos Libres, cuyo primer procedimiento fue la demanda contra el canon en los soportes digitales.

### Juan Freire

@jfreire

La realidad, como la fotografía, es solo otra ficción

### Marcos García

@marcosgcm

Coordinador de programación cultural del Medialab-Prado

### Pedro Soler

@pedrosoler

Dirigió Hangar y LABoral.

### Silvia Nanclares

@silvink

Cofundadora de Bookcamping

### Stéphane M. Grueso

@fanetin

Cineasta documental (y ciudadano problemático) Hago docus como <http://copiadmalditos.net> Ahora soy un PRO-sistema, creo... último lío: <http://15M.cc>

### Susana Serrano

@\_russiandolls

pandémica y urania

### Tíscar Lara @tiscar

Directora de Comunicación de la Escuela de Organización Industrial @EOI Former journalist and Media professor. Living in beta and fascinated by the commons #procomun

### Virginia Villaplana

virginivillaplana.com

Explora la escritura como negociación entre memoria e historia, los relatos de ficción y documentales, las narrativas de género, junto a las nociones de identidad,

autoridad y comunidad a través de estrategias como la Mediabiografía, el "Do it together" DIT, así como el palimpsesto y la participación colectiva.

↳ b o n u s

**Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, CCCB** @cececebe @CCCBlab @CCCBeducacio @KosmopolisCCCB

**Hangar** @HangarBCN  
Somos un centro de producción e investigación artística con sede en Barcelona para dar apoyo a creadores y artistas.

**La Casa Encendida**  
@LaCasaEncendida  
Cultura + Solidaridad + Medio Ambiente + Educación. Un centro de Fundación Especial Caja Madrid.

**LABoral Centro de Arte y Creación Industrial**  
@LABoral  
Institución multidisciplinar que produce, difunde y favorece el acceso a las formas culturales nacidas de la utilización creativa de TIC.

**Matadero Madrid**  
@mataderomadrid  
Creación contemporánea. Espacio público. Cultura compartida.

**La Tabacalera**  
latabacalera.net  
Centro social autogestionado ubicado en el barrio de Lavapiés. Llamamos transformador a lo que se hace desde la autogestión y la autonomía y no desde la dependencia.

**yproductions**  
@yproductions  
Difunta plataforma de investigación que se centró en la economía política de la cultura. @sirjaron y @rubenmartinez trabajamos desde 2003 en YP

**Zemos98** @zemos98  
jugamos a procomún, (h)amor y remezcla. educación. comunicación audiovisual. Comunidades.  
#CopyLove

↳ b o n u s

**La Invisible**  
@LaCasaInvisible  
Centro Socio-Cultural que nace con objeto de fomentar la auto-organización ciudadana, el pensamiento crítico y la creación colectiva.

**Todo por la praxis**  
@todoporlapraxis  
Colectivo de acción directa cuyo objetivo es desarrollar herramientas socialmente efectivas.

**10**

**UNITED STATES OF SILLYCON VALLEYS**  
Algunas referencias ubicadas en EUA.

**Code Meet Print**  
@codemeetprint  
Storytelling + silicon + software. Contemplating, experimenting and building. Via @soonisnow

**One Laptop per Child**  
@OLPC  
Non-profit organization working to provide access to education to every child in the world

↳ b o n u s

**Tim Berners-Lee**  
@timberners\_lee  
Director of the World Wide Web Consortium #W3C the place to agree on web standards. Founded webfoundation.org - let the web serve humanity

**Eyebeam** @eyebeamnyc  
Eyebeam is the leading not-for-profit art and technology center in the United States. \*THINK MAKE SHARE\*

**Cultural Observatory**  
@culturomics  
The Cultural Observatory at Harvard University