

Memòria del projecte GERMINADOR

Desembre 2006

David Gómez i Jaume Ferrer

TAG Taller d'Intangibles

Desembre 2006

versió 1.2 (revisió 1/2007)

Introducció

El projecte "GERMINADOR de propostes de creació col·lectiva en xarxa" es va posar en marxa l'octubre de 2005 i l'estem impulsant des del col·lectiu artístic i de recerca TAG Taller d'Intangibles. Comptem amb infraestructura tècnica pròpia a més de la que ens facilita l'Institut Universitari de l'Audiovisual de la Universitat Pompeu Fabra. En el període 2005-2006 el projecte ha comptat amb el suport econòmic del Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya, mitjançant els "Fons per a la recerca i l'experimentació" destinats a *(...) projectes de recerca, experimentació, anàlisi, crítica i comissariat, com a fase prèvia a la fase de creació (...)* que inclouen *(...) d'una banda, les despeses derivades pròpiament de la tasca de recerca i, d'altra banda, les despeses de subsistència de l'investigador mentre realitza la recerca (...)* (DOGC 4326). Sense aquest suport hauria estat difícil tirar endavant un projecte com aquest.

Durant poc més d'un any hi ha hagut una tasca de recerca personal i d'equip consistent a revisar tot allò relacionat amb la creació col·lectiva que teníem a l'abast, i a estirar el fil de possibles línies noves i explorar-les. Identificar, recollir i descriure propostes. Comparar-les, organitzar-les i reflexionar sobre algunes qüestions que plantegen. Buscar estratègies per explicar-les i per generar noves propostes.

També hi ha hagut un treball de contrast i d'implicar altra gent. Cap a la meitat del projecte (maig - juny 2006) tres persones han compartit amb nosaltres punts de vista sobre el material recollit i la temàtica: en Roc Parés, en Jaume Nualart i la Laia Sadurní. Les entrevistes amb cadascuna d'elles ens han servit per contrastar i intercanviar idees, alhora que ens obrien noves vies d'exploració.

Al llarg del projecte també s'han fet diversos tallers i activitats que han servit per divulgar els resultats parcials del projecte alhora que han facilitat la participació d'altres persones en l'aportació, generació i discussió de les propostes. Algunes d'aquestes activitats s'han organitzat específicament; en altres casos hem incorporat la dinàmica del projecte a activitats on ja participàvem. Diferents entitats, organismes i persones han contribuït a fer possibles: els estudis de multimèdia de la UOC; el graduat en disseny de l'escola Elisava; la Gala Pujol, l'IGAC i les Sales Municipals de Girona; la Fundació UPC; el hacklab Kernelpanic i el Centre d'Iniciatives La Quimera; el claustre de mestres del CEIP El Doff; el Departament de Recerca de la Comunitat de Madrid i els organitzadors del blogAUT; el CSOA La Fibra i els participants / coorganitzadors del hackmeeting HackIluro.

En la traducció al castellà i l'anglès d'aquesta memòria, l'informe parcial, les pàgines d'explicació sobre el funcionament del projecte al wiki i d'alguns dels continguts generats hi han participat l'Òscar Nogueras l'equip de Consonant i en Miquel Vidal.

Durant els mesos d'estiu de 2006, de la proposta de participar en el Festival Maçart amb una intervenció que treballés sobre el teixit social i associatiu de Maçanet de Cabrenys, en va sorgir un

projecte paral·lel i autònom. [GERMINADORMaçart](#) disposava del suport econòmic i organitzatiu específic per part del Festival, i la participació activa de persones i entitats de Maçanet. Aquesta intervenció compartia en part l'àrea d'interès del projecte GERMINADOR, especialment pel que fa a portar a terme experiències de creació col·lectiva; però també s'adaptava al context local, ampliant-se en altres temàtiques (les activitats col·lectives, l'apropiació d'objectes i eines) que servien també de complement i de contrast.

Bona part del nostre treball (fins i tot més del que havíem pensat inicialment) ha estat dedicada a la instal·lació, configuració i manteniment de la infraestructura tècnica; a la ressenya d'activitats i resum d'entrevistes, recopilació i publicació d'informació; a la gestió vinculada a l'aspecte econòmic i legal del projecte; a la preparació del material per als traductors i la publicació del material traduït; a la coordinació i el contacte amb les persones i entitats col·laboradores; i a la difusió del projecte, així com a la organització de l'entorn i els recursos de treball *online*.

També hem dedicat una part del nostre temps a recollir llavors, fer-les germinar en germinadors de cuina, a vegades plantar-les o menjar-nos els germinats; fer fotos d'aquest procés i tractar-les per incorporar-les com a acompanyament visual de les propostes.

No voldríem que aquesta memòria s'entengués com un "tancament". Amb ella procurem deixar constància de què és GERMINADOR en aquest moment, mirant d'incloure-hi el que podem aportar a partir d'una revisió del camí recorregut des d'octubre de 2005 fins a desembre de 2006, i de les possibilitats de treball que el material recollit i les estructures creades poden permetre encetar.

D'altra banda, aquesta memòria és inevitablement parcial per diversos motius:

- Parcial perquè està escrita en un moment determinat en el temps i la voluntat és que l'impuls del projecte continuï més enllà d'aquest moment
- Parcial perquè està escrita des d'un determinat punt de vista que no pot representar les perspectives de tothom qui hi ha participat
- Parcial, finalment, perquè tot i que s'intenta fer un ampli repàs a allò que el projecte GERMINADOR ha estat fins ara, no podem evitar deixar-nos coses o destacar-ne unes més que altres.

Qui llegeixi aquesta memòria farà bé en completar la lectura amb la seva pròpia aproximació al projecte, a les propostes i al material generat.

Creació col·lectiva

"Què és la creació col·lectiva?" és una pregunta interessant que no ens hem preocupat de respondre.

El fet de no obsessionar-nos-hi ha estat útil en el procés del GERMINADOR per poder recollir una àmplia varietat de propostes que intuïem que hi podien estar relacionades.

L'expressió "creació col·lectiva" té una força especial per aglutinar al voltant seu un camp de recerca i experimentació que es relaciona amb altres expressions com "creació conjunta", "cocreació", "coautoría", "col·laboració", "cooperació", "participació". Distingir a què es refereix o a què ens volem referir amb cadascuna d'elles és una tasca que ens pot ajudar a comprendre els fenòmens i les pràctiques sobre les que posa atenció aquest projecte. Però no cal perdre de vista que el seu significat pot ser dinàmic i canviar segons el context.

En qualsevol cas, a l'hora de recollir propostes hem adoptat una visió no normativa, incloent i no excloent. No hem deixat fora una "llavor" o un "germinat" perquè tinguéssim dubtes sobre si eren o

no una proposta de creació col·lectiva, si de cas, hem intentat expressar aquests dubtes com un complement de la descripció.

Remoure, fertilitzar, pol·linitzar, germinar

L'aspiració (ni molt menys conclusa) d'aquest projecte ha estat contribuir a remoure el panorama de la creació col·lectiva. Recollir experiències, sistemes sociotècnics, pràctiques artístiques, jocs... i formular-los com a "propostes". Intentar generar noves propostes a partir d'aquestes, fent variacions, hibridacions o adaptacions a altres contextos i mitjans. Estudiar les característiques de les propostes recollides per entendre-les millor, per poder-les comparar i contrastar entres elles, i com a base per a la reflexió sobre el que impliquen.

Treballar a partir del treball d'un altre sol estar mal vist en alguns circuits artístics. És una activitat que es practica però que no se sol reivindicar, que se sol disfressar d'homenatge o paròdia si es pren un treball del "món de l'art", o d'apropiació transgressora si es pren de fora. En tot cas, és habitual lloar l'originalitat i la diferenciació respecte a treballs anteriors, més que no pas assenyalar la continuïtat en les línies de recerca i desenvolupament. No és així en altres camps del coneixement i sobretot en el desenvolupament de software lliure. El lema de "no intentar reinventar la roda" convida a prendre com a punt de partida la feina que ja s'ha fet, a aprofitar codi d'altres projectes, a recolzar els projectes que ja estan en marxa i no iniciar-ne de nous per cobrir els mateixos objectius.

L'impuls del net.art ha donat lloc a una apropiació de les tecnologies que a vegades es qüestionen i/o se n'exploren possibilitats poc convencionals. Aquesta actitud d'experimentació ha donat lloc, al llarg dels darrers quinze anys, a projectes rellevants pel que ens interessa aquí, especialment aquells que impliquen participació, col·laboració i creació conjunta. La major part han estat desenvolupats per persones individuals o petits col·lectius. A la proposta de "regles del joc" i l'experiència col·lectiva de creació les sol acompanyar el desenvolupament del software específic que les fa possibles. Malgrat algunes excepcions, pocs d'aquests programes són software lliure o publiquen el codi font. Encara que en alguns casos es reconeix el deute o l'afinitat d'uns projectes respecte als altres pel que fa a conceptes i plantejament.

L'expansió per l'interès a col·laborar a la web ha donat una nova dimensió a la recerca, desenvolupament i difusió del *groupware*. Els Wikis, els espais d'autopublicació, sistemes de gestió de continguts (*CMS's*) amb recursos col·laboratius, tagsonomies per relacionar contribucions, etc. Potser els models són relativament pocs en relació a la seva difusió, però una bona part es basa en software lliure i sobretot cada innovació es consolida i dóna lloc a una àmplia experiència (per diversitat de contextos i nombre de persones implicades) que modela la seva evolució. El terreny de la "col·laboració" a la web és el de les tensions entre grans corporacions comercials i organitzacions sense afany de lucre, comunitats d'usuaris i desenvolupadors, i una diversitat de sectors socials que es fan pròpies les tecnologies.

Ens agradaria que l'aportació del projecte GERMINADOR servís per crear i reforçar sinapsi, per crear algunes relacions potencialment fructíferes, per contribuir a apaivagar alguns tabús que imposen barreres a la reutilització i l'experimentació. Esperem, com a mínim, haver oxigenat una mica el camp, haver aportat alguns nutrients, escampat el pol·len i les llavors, així com haver fet germinar algunes propostes que poden servir d'estímul per seguir experimentant.

Procés obert, recurs col·laboratiu

El principal recurs de treball en el projecte és el "GERMINADOR wiki". Un wiki és un sistema

de publicació web on cada pàgina pot ser editada directament des del navegador. Hi ha diferents programes que proporcionen aquesta funcionalitat, per al GERMINADOR hem adoptat el software [MediaWiki](#) desenvolupat com a infraestructura tècnica de la [Wikipedia](#), utilitzat per molts altres projectes en tant que és software lliure i es distribueix sota la llicència [GPL 2.0](#). Utilitzar un programa lliure que està sent utilitzat en un gran projecte on milers de persones n'estan fent un ús intensiu garanteix la minimització d'errors i una àmplia experiència d'ús a la qual recórrer per buscar exemples de com utilitzar-lo per determinades necessitats. L'ús que li donem és força diferent a la creació d'una enciclopèdia, però també per altres tipus de projecte hi ha força exemples d'utilització de MediaWiki.

Al llarg del projecte hem utilitzat el "GERMINADOR wiki" per descriure i organitzar les propostes. Hem fet servir la distinció entre "llavors" i "germinats" per diferenciar les propostes "recollides" de les que generàvem a partir de variacions o hibridacions d'aquestes. L'ús d'un sistema de plantilles ens ha ajudat a mantenir una part comuna en forma de fitxa per les diferents propostes. El wiki ha servit per moltes més coses: com a quadern per prendre apunts —que a vegades han quedat incomplets— de la recerca, de les reflexions en el procés, les entrevistes o les trobades; com a espai de treball o com a guió per a tallers i activitats; com a entorn on redactar i publicar textos, etc. Haver-nos dotat d'un recurs com aquest ha permès que part del **procés de treball pogués ser obert** i d'accés públic en tot moment. Alhora, en un entorn on la majoria de pàgines són editables per qualsevol, hem pogut anar organitzant el material recollit i les estructures de treball endegades com un **recurs col·laboratiu** on poder seguir la tasca iniciada, ampliant-la i, si s'escau, transformant-la.

D'altra banda la major part dels continguts —si no s'indica el contrari— són copyleft (utilitzem la llicència [GFDL](#)) i poden ser transferits a altres publicacions online o reproduïts en qualsevol format, mentre es mantinguin en les mateixes condicions.

Aproximacions

Entenem que proposar una única aproximació al que el projecte GERMINADOR ha recollit i generat seria un empobriment de les seves possibilitats. Les aproximacions són múltiples i el fet que el material i l'activitat es desenvolupin principalment a internet permet que es puguin anar desenvolupant en funció dels interessos de cadascú. En proposem algunes:

1. **APORTAR PROPOSTES:** per a qui vol incorporar propostes que coneix i no s'han recollit, vol crear propostes noves o variants de les que hi ha.
2. **EXPERIÈNCIA:** per a qui té ganes de participar en experiències de creació col·lectiva
3. **DESENVOLUPAR:** per a qui té ganes de desenvolupar sistemes de creació col·lectiva i vol partir d'alguns dels sistemes proposats
4. **DEBAT I REFLEXIÓ:** per a qui li interessi la reflexió teòrica, el coneixement de les característiques de les propostes, i les implicacions socials i polítiques de la creació col·lectiva.

Aportar propostes

El wiki és un recurs viu que es pot seguir utilitzant per recollir i generar propostes. Hi ha una [pàgina específica](#) on intentem orientar sobre com fer-ho. El nostre treball d'aquests mesos ha servit també per crear una certa metodologia —bastant flexible— i una sèrie de recursos —com les

etiquetes per descriure i classificar les propostes. Hi ha unes pàgines anomenades "[potser llavors](#)" i "[potser germinats](#)" per si algú vol només posar alguna "cosa" perquè sigui considerada com a proposta. I hi ha orientacions per si algú vol crear una pàgina específica per descriure una proposta que considera rellevant o per crear-ne una de nova.

Tampoc tanquem la possibilitat de seguir organitzant activitats, presencials o *online*, per fomentar la generació de propostes.

Participar en experiències

Hi haurà qui estarà interessat en participar en experiències de creació col·lectiva i podrà utilitzar el GERMINADOR com a mitjà per conèixer-les. Per a qui té ganes d'experiència, el "GERMINADOR wiki" té una pàgina que porta per títol "[Experiències CCX](#)". Des d'allà podrà accedir als sistemes de creació col·lectiva en xarxa que s'han recollit com a propostes i participar-hi. També es dona informació sobre activitats de creació col·lectiva que es poden organitzar, així com de propostes descrites com a instruccions DIY (*Do-It-Yourself*, fes-ho tu mateix) per qui les vulgui portar a terme.

La recerca per [característiques](#) podrà servir també com a forma complementària d'accedir a conèixer les propostes que a un li poden interessar.

Desenvolupar sistemes

Qui tingui ganes de programar i desenvolupar sistemes de creació col·lectiva, si no té manies per partir del que ha proposat algú altre, té material per fer-ho al "GERMINADOR wiki". La pàgina "[Desenvolupar CCX](#)" intenta agrupar aquelles propostes que estan a punt per ser desenvolupades o per crear prototips a partir d'elles. També identifica aquells programes referenciats que són software lliure, per si algú té ganes de modificar-los o participar en el seu desenvolupament.

Bona part de les propostes necessitarien almenys de la creació d'un prototip per poder contrastar el seu plantejament a partir de l'experiència, i per poder veure els problemes pràctics que es plantegen i així proposar noves solucions que vagin perfilant la seva definició.

En alguns casos, com en la proposta [Argila](#), es plantegen reptes tècnics que cal veure com resoldre.

Debate i reflexionar

El tema, les propostes recollides i les experiències portades a terme donen per debatre i reflexionar. A qui li interessi aquesta aproximació pot consultar la pàgina "[Reflexió i debat CCX](#)" del wiki on intentem enllaçar les línies de debat obertes, les explicacions sobre conceptes teòrics, els textos, les classificacions, etc.

Els tallers i trobades presencials són una bona ocasió per al debat, especialment quan van lligades a un temps dedicat a compartir una experiència de creació col·lectiva, que després es posa en comú. Pensem que el material recollit i generat pot ser un recurs útil per a qui vulgui organitzar una activitat d'aquest tipus.

Hem generat alguns textos durant el procés i en seguim generant. A part dels apunts al wiki hem

redactat textos més elaborats amb motiu de jornades i congressos o d'articles per a publicacions. Alguns tenen una perspectiva global sobre el projecte però en altres mirem d'entrar en aspectes concrets per aprofundir-hi.

Propostes

Característiques de les propostes

Un cop hem recollit un cert nombre de propostes, una manera d'entendre la seva diversitat és fixar-nos en les característiques que comparteixen o les diferencien. Així com contrastar com es concreten en cada cas solucions similars.

Per aquest propòsit hem creat un [llistat](#) obert (que pot ser ampliat) de característiques, i les hem utilitzat com a "etiquetes" per descriure les propostes. Utilitzant les categories del sistema wiki ens hem servit d'aquestes etiquetes per agrupar les propostes en llistats automàtics segons les característiques que comparteixen.

Algunes de les característiques tingudes en compte són les següents:

Síncron/asíncron: segons si es proposa que les contribucions dels participants es facin en temps simultani o no.

Un paradigma de concurrència en el temps seria una [jam session](#) on els músics toquen junts dalt d'un escenari o un [happening](#) on varies persones es troben en un mateix espai per crear conjuntament una experiència estètica. Hi ha diversos exemples que segueixen l'estela de les *jam* i els *happenings* però on la coincidència en el temps no es correspon amb una coincidència en l'espai. Seria el cas de l'[Open Studio](#) (dibuix online) i del [Wikipool](#) (composició d'imatges i textos online) i de propostes en una línia similar com [WOD](#) [WebOpenDraw](#) o [HOjam](#). En aquests, la proposta s'orienta cap a la participació síncrona però, per les seves característiques de sessions permanentment obertes, no s'impedeix la asíncrona.

Hi ha algunes de les propostes recollides que considerem síncrones no perquè s'estigui creant simultàniament una experiència estètica, sinó perquè els participants estan treballant en paral·lel, cadascú pel seu compte, per després posar el que han treballat en conjunt i obtenir una única obra. Seria el cas del "joc" literari [Conseqüències](#) i les seves variants. Així com del treball en paperets de l'activitat [REN](#), la incorporació d'ítems a una llista a [PoLLECo](#) o el dibuix de caselles que es van validant a [Draw&vote online](#).

La comunicació asíncrona és una característica d'internet i també ho és la participació asíncrona en experiències de creació col·lectiva en xarxa. S'han recollit diverses propostes on es participa "en temps escollit" de manera que els participants poden o no coincidir en el temps: [Glyphiti](#), [Gridcosm](#), [HyGrid](#), [PIXELdraw](#), [Pixelfest](#), [SwarmSketch](#), [Communimage](#), [DiscGrf](#), [E-coo-sound](#), etc. També hi ha propostes on la participació asíncrona és absolutament necessària ja que, pel seu propi plantejament, una contribució ha de venir darrera una altra. Seria el cas de la pràctica del [cadàver exquisit](#), els [dibuixos comunicats](#) i de les seves variants a internet (com [FreakMachine](#)), cadascú dibuixa una part i deixa unes línies perquè el següent continuï el dibuix. Aquesta col·laboració "en cadena" es dona en algunes propostes narratives com [The Floating Admiral](#) on, successivament, cada

escriptor redactava un capítol de la novel·la.

Amalgama-mosaic: segons si el que s'està obtenint de la creació col·lectiva és una "amalgama" on les contribucions queden integrades, o un "mosaic" on aquestes s'encaixen però es mantenen identificables.

El modelat de l'[Argila entre mans \(G\)](#) pot ser un bon exemple d'amalgama. Encara que algú faci un element —una figura, per exemple— molt característic, no deixa de formar part del conjunt i algú altre el pot transformar o reintegrar al bloc. Passa una cosa semblant amb la imatge de [Glyphiti](#), encara que estigui creada a través de caselles, com que aquestes es poden canviar i els participants són anònims, no es pot dir que les contribucions es mantinguin diferenciables. Al programa d'edició gràfica compartida [OPEN Studio \(L\)](#) la mescla de contribucions sobre un mateix espai de dibuix és encara més clara. En canvi la [Wikipedia](#) i [SwarmSketch](#) tenen una característica compartida, tot i que un és un entorn de redacció de text i l'altre un entorn de creació gràfica. Els dos sistemes estan orientats a produir una amalgama de contribucions (la versió actual de l'article o la darrera versió del dibuix) però tenen mecanismes per recuperar cada contribució per separat (l'historial i la comparació de versions a la Wikipedia, la votació de línies i l'animació del procés al SwarmSketch). Entre les propostes de creació gràfica col·lectiva, n'hi ha unes quantes que formen "mosaics". Algunes de les més evidents són [Communiimage](#), [PIXELdraw](#) o [REN, Retícula d'Enllaços](#) on el participant incorpora una imatge a una composició comú. Un cop incorporada no es pot modificar, i tampoc pot fer-ho el propi autor. La proposta [Dins-Fora \(G\)](#) porta una idea similar a l'embolcallament d'un edifici a través de projeccions. [Gridcosm \(L\)](#) té de base aquesta idea de mosaic però la pròpia dinàmica (social?) del projecte fa que els autors intentin "fusionar" la seva part amb les altres. Precisament un dels seus aspectes interessants des d'una perspectiva d'espectador és veure com una imatge coherent ha estat realitzada per diferents autors, cadascú treballant una casella.

Hi ha altres propostes que difícilment visualitzem com a mosaics però que tenen la característica d'encaixar aportacions que no s'integren sinó que es connecten. És el cas dels [cadàvers exquisits](#) i similars que ja hem comentat. També de [COiNTEL](#), un còmic que es va ramificant (i on cada vinyeta la dibuixa una persona), i d'[Un conte de mil maneres](#) on cada pàgina té diverses versions (dibuixades per autors diferents).

Protocols-decisions: segons si hi ha regles o protocols que regulen la integració d'aportacions i/o si hi ha mecanismes col·lectius de presa de decisions.

La major part de propostes que hem citat on les aportacions "encaixen" tenen algun tipus de regles o protocols que fan que això sigui possible. Cal respectar una mida i unes proporcions de les imatges ([Communiimage](#), [Dins-Fora](#)), cal connectar determinats punts amb una línia ([REN](#)), cal prolongar unes línies perquè el següent participant les segueixi ([cadàver exquisit](#) i [dibuixos comunicats](#)). Segons el cas, els protocols són més o menys formalitzats, més o menys explícits, i el nivell de tolerància a les contribucions que se n'apartin més o menys rígid. En el cas de la proposta [DiscGrf](#), on es busca la diversitat entre imatges consecutives, el propi software impediria que es posés una imatge de la mateixa alçada o de massa similar pel que fa a la distribució de colors entre píxels. Cal complir les regles perquè no hi ha ningú amb qui negociar-les.

Poques propostes tenen un mecanisme massa elaborat de presa de decisions. Però hi ha diversos casos on s'utilitzen sistemes de votació com a procediment de filtrat. És el cas de [COiNTEL](#) on a través d'una votació durant un curt període de temps es decideix quina vinyeta (entre varies alternatives) passarà a formar part de la línia principal (que s'imprimeix

periòdicament) i quines seran ramificacions secundàries. Amb [vota6](#) aplicat a l'ús de [wikipool](#) es proposa un mecanisme de presa de decisions similar però per a una experiència de creació síncrona i s'introdueix la possibilitat d'argumentar i de fer votacions successives. En l'esbós col·lectiu de [SwarmSketch](#) el participant pot fer una línia molt curta però, en canvi, pot influir en la opacitat de les que han fet altres abans que ell. L'acumulació de "vots" és el que determinarà la opacitat final de la línia i, per tant, la seva rellevància en el dibuix final. A [Draw&vote online](#) les contribucions (caselles que formaran una imatge comú) d'un participant també són valorades per la resta que les pot acceptar o rebutjar. En cas de ser rebutjada la podrà refer. I a [E-coo-sound](#) es proposa un mecanisme de votació que influeix en la "visibilitat" de les peces musicals (similar als sistemes de filtrat en blogs de notícies o en fotoblogs).

A la [Wikipedia](#) el filtrat de les contribucions té a veure amb la revisió i correcció que puguin fer altres participants. Però aquest procés s'inscriu en la seva peculiar estructura social que hem descrit com de [capes de ceba](#). A les accions individuals de restauració de versions o de correcció d'una aportació sobre un article s'hi afegeixen mecanismes de presa de decisions com ara els processos de votació en casos de conflicte o en l'elecció d'usuaris com administradors. L'agrupament dels wikipedistes en comunitats lingüístiques i els mecanismes de comunicació associats (pàgina de discussió de cada article, pàgina de tertúlia o cafè de cada Wikipedia, llista de correu, etc.) faciliten el contrast d'opinions i la deliberació conjunta.

Participant anònim-identificat-registrat: segons si la participació en la creació col·lectiva implica o no identificar-se, si aquesta identificació és implícita o explícita, si es requereix un procés de registre i en què consisteix.

En un sistema com [Glyphiti](#) l'anonimat dels participants és un aspecte central de l'experiència. Les dinàmiques que es creen i, en bona mesura, l'atractiu de la proposta tenen molt a veure amb la impossibilitat d'identificar qui o quantes persones estan participant. En canvi a [OPEN Studio](#), on el participant també és anònim, tenim una noció sobre amb quantes persones estem interactuant i ens podem identificar a través del xat. A [SwarmSketch](#) no hi ha una identificació explícita però el sistema utilitza la IP per impedir una doble intervenció i per identificar la "procedència" geogràfica del participant. Hi ha altres casos on l'adreça IP d'accés serveix d'identificador a efectes interns del sistema.

A la [Wikipedia](#) cert anonimat és possible (les edicions anònimes precisament s'identifiquen per la IP d'accés) però es promou que els participants s'identifiquin com a *wikipedistes* registrant-se com a usuaris en el sistema. El procés de registre no obliga a donar massa dades personals i tampoc hi ha cap procés d'autenticació de la informació aportada. La identificació que es dona a través d'un nom d'usuari es va configurant com una identitat reconeguda en funció de l'activitat sobre els articles i les opinions en els espais de discussió. Una situació similar es dona en la "comunitat" [SITO.org](#) on la participació en els projectes SYNERGY de creació col·lectiva ([HyGrid](#), [Gridcosm](#), etc.), la intervenció en els fòrums, juntament amb la pàgina personal i el portafolis a l'*Artchive*, dona a l'usuari registrat una "personalitat". Per raons tècniques alguns sistemes necessiten del registre per poder oferir determinats "serveis", sobretot els que impliquen recuperar informació registrada en sessions anteriors.

Hi ha varies propostes on es dona un tipus d'identificació efímera o dèbil. Són experiències en què en un determinat moment es demana un nom, que serveix per identificar l'"autoria" d'una contribució o per fer possible la interlocució; però que no implica un procés de registre. Passa a [Bubblr \(L\)](#) on identifica la tira de foto-còmic creada o a [FreakMachine](#) on identifica l'autoria de la part del dibuix i en el missatge que rep el proper participant serveix per

identificar a qui li envia. A [Communiimage](#) serveix per reservar la casella on s'insertarà una imatge i, amb un ritme més ràpid, es proposa una funció similar del *nick* a [DiscGrf](#).

Altres característiques que hem definit com a etiquetes o que estem considerant incloure són: si la percepció del que s'està creant per part del participant és **global** o **parcial**; si la participació és **oberta** o **restringida** a un nombre (o tipus) d'usuari; quan el procés de participació o l'estructura resultant de les contribucions es pot interpretar en forma de **cadena** o d'**arbre**; quan hi ha un fort **component social** en l'experiència; quan l'estructura social comunitària segueix el model de **capes de ceba**; si l'objectiu que guia els participants és la creació d'un **bé comú**; aquelles propostes que es plantegen com a **jocs** o que tenen un marcat component lúdic; si la proposta té una durada **indefinida** o **limitada** en el temps. A més identifiquem algunes característiques **tècniques** (si és offline o online i, en aquest segon cas, si dóna recursos per a l'edició online; si implica software i/o hardware; si és una proposta no tecnològica o amb poca rellevància de la tecnologia) i els **mitjans** implicats en el procés de creació (text, gràfics, àudio, mitjans audiovisuals).

propostes ready-made

El concepte de [ready-made](#), tal com senyalàvem a l'[informe de juliol de 2006](#), forma part des del principi de l'equipatge conceptual del projecte. Amb l'antena posada per localitzar possibles "llavors" ens hem pres la llibertat de recontextualitzar pràctiques i activitats, situant-les sota els paràmetres de la creació col·lectiva en xarxa, reinterpretant-les i descrivint-les com a "propostes" a partir de les quals poder experimentar. A continuació es comenten alguns casos on, a partir d'un acte religiós, una novel·la, un joc de carrer, un conte o una regulació dels drets d'autor, s'han definit propostes.

[Ofrena floral a la Virgen de las Angustias.](#)

S'ha reinterpretat aquest acte religiós com a pràctica d'art en xarxa. Analitzant el procés que porta a crear dues composicions de flors davant la façana de l'església de la Virgen de las Angustias a Granada, s'han identificat els actors implicats com a *contribuents*, *enrutadors* i/o *incorporadors*, proporcionadors de la infraestructura física i floristes que influeixen en la configuració del ram com a unitat bàsica de la composició. [Comparant](#) aquest "sistema" amb el projecte [Communiimage](#) ens adonem de les possibilitats d'automatització del paper d'alguns actors en el pas a un sistema digital.

[The Floating Admiral.](#)

Va ser Miguel Ángel Falcón Pliego, participant al [taller net.art CCR](#), qui va assenyalar aquesta novel·la com a referent per la seva proposta [Cierta histeria de amor \(G\)](#). El procediment per escriure la novel·la s'ha descrit com a proposta de creació col·lectiva i, de manera més abstracta, com a [instruccions DIY](#). Es recupera l'experiència dels escriptors de novel·la negra del *Detection Club* i es descriu com a "sistema" que pot donar lloc a noves experiències.

[Monstres d'ombra.](#)

Ajuntar les ombres per formar una figura estrofolària és un joc que surt espontàniament de l'experiència quotidiana. Resseguir la figura formada (i a vegades treballar a partir d'ella) s'ha utilitzat com a recurs creatiu en entorns educatius i de lleure. En el marc del projecte s'ha experimentat aquesta activitat com a part del [GERMINADORMaçart](#) i s'ha descrit com a proposta de creació col·lectiva. Ves per on, la Yoko Ono l'havia descrit també com a

[instruccions DIY](#) l'any 1963.

Sopa de pedres.

La invitació a participar al Festival Maçart que duria com a lema "la sopa de pedres" va coincidir amb l'inici del projecte GERMINADOR. La recerca i la reflexió sobre el conte tradicional ens va anar acompanyant i va acabar formant part de les activitats del [GERMINADORMaçart](#). El que passa al conte també es va incorporar com a [proposta](#) de creació col·lectiva on algú —el soldat— posa en marxa un procés que porta tothom a contribuir en una "obra" —la sopa— que després és compartida. A partir d'aquí es van generar diversos materials i l'experiència-germinat "[Sopa de Pedres, un conte de moltes maneres](#)".

Copyleft.

El copyleft fa un ús creatiu de la legislació dels drets d'autor per atorgar drets a l'usuari que li permeten crear obres derivades mantenint les mateixes condicions. Aquesta regulació es propaga a través de coautories acumulades que estenen la llibertat d'ús i de modificació. El marc regulador del copyleft pot ser interpretat com les condicions que fixen els límits d'una creació col·lectiva que es ramifica i entrecreu.

Pràctiques de creació col·lectiva

Hem procurat estar atents a recollir pràctiques de creació col·lectiva en qualsevol àmbit, tot i que no utilitzessin internet i el fet de ser "en xarxa" estigués subjecte a interpretacions. Com hem vist, explorar el potencial de descriure-les com a "proposta" ens sembla interessant. Aquesta és una tasca de ben segur inacabada i que caldrà anar completant en el futur. A continuació presentem algunes de les pràctiques recollides.

El [cadàver exquisit](#) i altres [pràctiques surrealistes](#).

En la seva exploració de tècniques per produir processos creatius lliures del control conscient, els dadaistes i surrealistes es van apropiari de diversos jocs tradicionals que tenien algun component d'atzar o d'imprevisió. En aquesta apropiació, afegien al component lúdic del joc el seu ús com a instrument de recerca artística. Seguint aquesta línia van definir noves activitats amb els mateixos propòsits. Moltes d'aquestes pràctiques (reapropriades o inventades de nou) comporten la cocreació d'una obra i/o la construcció col·lectiva d'una experiència. Com a propostes hem recollit el [cadàver exquisit](#) en les seves variants gràfica i escrita, el joc [Conseqüències](#) i els [Dibuixos comunicats](#). Les pràctiques dels surrealistes han estat reapropriades i adaptades posteriorment a molts contextos diferents, especialment en l'àmbit educatiu. Hem recollit una variant de "Conseqüències" que hem titulat [QuiQuanOnQuè](#). Com a part del [GERMINADORMaçart](#) vam portar a terme una experiència adaptant els "Dibuixos comunicats" que hem descrit a la proposta [Dibuixos comunicats - regals en cadena](#). A partir d'ella hem "fet germinar" la proposta [Qumran-enginy](#). Utilitzem una [etiqueta descriptiva](#) per identificar aquelles propostes relacionades amb pràctiques surrealistes, i una categoria anomenada [proposta Cadàver Exquisit](#) per agrupar tot el material del "GERMINADOR wiki" relacionat amb aquesta pràctica.

Jam sessions

La idea de "jam session" és un referent potent que forma part de l'imaginari de l'art que vol incorporar la participació en l'obra i el procés. No podia faltar, doncs, la descripció com a proposta de creació col·lectiva de la jam session, un acte musical on els músics es reuneixen per tocar conjuntament sense haver acordat un repertori o haver-se trobat abans per assajar.

Happening

Una altra proposta que descriu una pràctica d'una manera genèrica. Tot i no entrar en les condicions d'un cas concret, la pròpia idea de la participació oberta que no es centra en la producció d'un objecte sinó d'un esdeveniment havia d'estar present.

Sistemes online

Quan vam subtitular "propostes de creació col·lectiva en xarxa" estàvem pensant sobretot en sistemes *online* que proporcionen les condicions per crear conjuntament o que tenen en compte la participació del públic/usuari en la creació de l'obra. A continuació es relacionen alguns dels sistemes que s'han recollit com a propostes.

SITO-SYNERGY

SITO, iniciat el 1993 i mantingut per Ed Stastny i Jon Van Oast, és un dels projectes-comunitat d'art en xarxa més veterans. Sota el nom de "SITO-SYNERGY" s'agrupen diverses experiències i sistemes de creació col·lectiva com Gridcosm on es van creant imatges a partir de 9 caselles on la del mig és la versió reduïda de la imatge anterior (de manera que es forma una mena de túnel). HyGrid comparteix també aquesta perspectiva de mosaic de contribucions però donant lloc a una estructura laberíntica i hipertextual. A més de "Gridcosm" i "HyGrid" hem descrit com a llavor Impulse Freak, un projecte on es crea col·lectivament un còmic a partir d'un personatge protagonista que dona unitat a les contribucions i al "fil argumental".

Communimage

El col·lectiu "calc" i Johannes Gees, creadors de "Communimage", reconeixen la filiació del projecte respecte a SITO però enfoquen la creació del mosaic col·lectiu com una gran imatge en creixement constant a partir de les aportacions dels participants. Igual que a "Gridcosm" o "HyGrid" l'usuari reserva una casella i té un temps per treballar amb el seu editor d'imatges i després pujar el resultat al servidor.

PIXELdraw

Un altre mosaic d'imatges quadrades de petit format creat per les aportacions dels participants que, en aquest cas, dibuixen sobre un editor de gràfics que funciona online. Desenvolupat per en Joan Soler-Adillon.

COiNTEL

Hannes Niepold i Hans Wastlhuber són els responsables d'aquest sistema per crear col·lectivament, vinyeta a vinyeta, un còmic a partir d'un simple editor gràfic *online*. Cal destacar el sistema de filtrat que ja hem comentat.

FreakMachine

"FreakMachine" és una de les adaptacions del [cadàver exquisit](#) surrealista a internet. Desenvolupat per Nick Langridge, és un altre dels sistemes que incorporen l'edició gràfica online, en aquest cas per fer una de les tres parts del dibuix que conformarà un "monstre".

Artcontext

Utilitzant el lloc web [artcontext.org](#) com a plataforma de treball Andy Deck ha desenvolupat diversos sistemes que aporten la infraestructura i defineixen les condicions per a una experiència de creació col·lectiva. Fins al moment d'escriure aquesta memòria hem descrit com a propostes [Glyphiti](#) (on es crea una imatge a partir de l'edició online de les seves caselles) i [OPEN Studio](#) (que proposa una experiència síncrona de dibuix col·lectiu). Són dos sistemes que són objecte de la nostra atenció i reflexions des de fa anys. En el marc del projecte a partir de Glyphiti ha sortit el germinat [GlyAlphiti](#). Els sistemes d'artcontext són dels pocs projectes "artístics" sota la llicència lliure [GPL 2.0](#).

Dibuix online

L'edició gràfica *online* sobre un espai de dibuix compartit en un entorn multiusuari és un dels aspectes de la creació col·lectiva en xarxa que ens ha interessat. A més de "OPEN Studio" n'hem localitzat altres com [Pixelfest](#), un dels "experiments" de Cameron Adams al web *The Man in Blue*, on d'una imatge cada participant decideix el color d'un píxel; o [SwarmSketch](#), desenvolupat i mantingut per Peter Edmunds, on, com ja hem comentat anteriorment, es proposa un tema i cadascú contribueix al dibuix amb una sola línia alhora que pot incidir en la opacitat que tindran les línies dels demés.

Wikipedia

Com s'ha pogut percebre al llarg d'aquest text l'experiència de la "Wikipedia" per crear col·lectivament una enciclopèdia és un referent important. A més de la llavor del projecte pròpiament dit hem recollit la del software [Mediawiki](#) i la categoria [Proposta Wikipedia](#) per agrupar el material del "GERMINADOR wiki" relacionat amb ella.

Wikipool

L'any 2003 des del TAG vam desenvolupar el "Wikipool" com un sistema de composició visual compartida on publicar textos i imatges en una mena de [happening online](#). En el marc del projecte s'han generat diversos germinats, com s'explica més endavant en aquesta memòria. Donat el material acumulat, hem creat la categoria "[Proposta Wikipool](#)" per agrupar els continguts publicats al wiki que s'hi relacionen.

Propostes generades

Hi ha una gran varietat de propostes generades en el curs del projecte GERMINADOR. Algunes propostes són només un breu apunt d'una idea sorgida manipulant el material sobre creació col·lectiva o apuntada en una discussió en un taller. Altres són propostes més elaborades, a nivell de disseny del seu funcionament, a nivell teòric o a nivell d'especulació/anticipació de l'experiència a què podrien donar lloc.

S'han considerat com a **llavors** aquelles propostes que, tot i haver-se generat durant el projecte, no parteixen directament d'alguna proposta prèvia recollida. Solen ser el resultat d'un "què passaria si féssim que..." amb una genealogia difícil de rastrejar.

I s'han considerat en conseqüència com a **germinats** aquelles propostes que parteixen o prenen com a referent una o més propostes recollides. En alguns casos són variacions o desenvolupaments molt directament emparentats amb una proposta concreta. En altres són hibridacions de varies o noves construccions però que tenen un/s referent/s clars.

A continuació es repassen algunes de les propostes generades.

Llavors

Argila

"Argila" és una proposta teòrica que planteja el desenvolupament d'un sistema de creació col·lectiva en xarxa que pugui ser profundament modificat d'una manera fàcil i robusta. Això planteja una sèrie de reptes tècnics i un debat sobre la dimensió social i política del software. A partir de la "[Proposta Argila](#)" (per a la qual hem creat una categoria per agrupar els molts materials publicats al wiki) s'han fet diverses activitats que inclouen debats, les experiències d'[Argila-entre-mans](#) i el germinat "[Ur \(G\)](#)". Més endavant en aquesta memòria s'entra en detall sobre "Argila" com a projecte/s que pren autonomia pròpia respecte al GERMINADOR.

HOjam

"HOJam" és poc més que la formulació d'una idea: poder disposar d'un editor WYSIWYG d'HTML en un entorn multiusuari online.

vota6

La proposta "vota6" és la recuperació d'un conjunt d'idees per crear un sistema de votació en entorns multiusuari (especialment síncrons) que havíem definit l'any 2003. Amb ell es pretén aconseguir un mecanisme de filtrat i negociació d'aportacions que doni possibilitats a l'argumentació de les parts confrontades. A partir de la proposta s'ha generat un germinat on es descriu la seva [possible aplicació a Wikipool](#)

PoLLECo

Aquesta proposta respon a l'interès perquè un grup de persones creessin una llista d'ítems i després la possessin en comú en un context de taller o educatiu. A partir de la "llavor" es va desenvolupar un prototip i es va fer l'experiència en cursos amb tècnics locals a la Fundació UPC, així com en estudis de disseny a l'EDRA (escola d'art de Rubí).

Germinats

variacions de [Wikipool](#)

Hi ha diversos germinats que parteixen de "Wikipool". D'una banda durant aquest temps hem localitzat el codi d'arrossegament de capes **copyleft** que ens ha permès modificar el programa traient les parts de codi propietari que tenia i que ens impedia [alliberar-lo com a software](#)

lliure. D'altra banda s'han proposat germinats com [Wikipool MMW](#) (aprofundir en Wikipool com a variant d'un sistema Wiki) o [Wikipool amb vota6](#) (l'aplicació de [vota6](#) al sistema). Els participants del [taller que es va fer a la Sala d'Exposicions de la Rambla de Girona](#) van [proposar diversos germinats](#) i hibridacions amb [Omisa](#) —la majoria pendents de desenvolupar. I a partir de la conversa amb en [Jaume Nualart](#) va sortir la idea d'una hibridació entre "Wikipool" i [Casual](#) que portés a [wikipoolitzar Casual o a casualitzar Wikipool](#), aquest interès recíproc ha obert una línia de treball que ha donat lloc a la formulació de propostes i prototips.

germinats al voltant de l'[edició gràfica online](#)

Ja hem dit que aquesta era una de les línies d'exploració i també s'han generat alguns germinats com [WOD WebOpenDraw](#), quasi una crida al sentit comú proposant crear un entorn de dibuix multiusuari basat en estàndards web i no en aplicacions incrustades de Flash o Java. També [Draw&vote online](#), basat en la proposta que l'estudiant d'[Elisava](#) Josep Ferrando va desenvolupar a partir d'un procés de generació de propostes, on també va intervenir l'estudiant Melody Brown.

conte mM

Amb la categoria [Proposta conte mM](#) agrupem els germinats i el material relacionat amb les propostes de fer "un conte de moltes maneres". Tot parteix del germinat [un conte de mil maneres](#) que és una exploració de la [narració col·lectiva](#) no basada en contribucions al fil argumental, sinó en obtenir diverses interpretacions gràfiques de cada part. A partir d'aquesta proposta i fent servir el conte "la sopa de pedres" vam portar a terme l'experiència [Sopa de Pedres, un conte de moltes maneres](#) que es va presentar al [Festival Maçart](#) i on van participar casals d'estiu de Maçanet de Cabrenys, Banyoles i Premià de Mar. La proposta s'ha descrit com a instruccions DIY amb la intenció d'orientar qui vulgui portar-la a terme: [Conte en 10 cadires - DIY](#).

[GlyAlphiti](#)

Com es pot reconèixer pel nom, aquesta és una variació de [Glyphiti](#). No es modifica res del funcionament gràfic del programa però s'introdueix la possibilitat de fer servir text i es fa intentant respectar l'esperit d'anonimat de les contribucions característic del programa. La proposta surt de la discussió sobre "Glyphiti" al [taller fet a La Quimera amb Kernelpanic](#).

participació en la línia de temps

Vàries propostes derivades del treball realitzat a l'[assignatura de net.art a Elisava](#) tenen en comú el fet de plantejar la participació en una línia de temps. [Animació col·lectiva](#) és una proposta genèrica que vol servir de crida a desenvolupaments futurs i que recull en part la proposta de l'Àlex Camacho. Acabant de perfilar la proposta de'n Tomàs Luckacs s'ha descrit [E-coo-sound](#) que converteix un entorn d'edició musical en un programa multiusuari en línia. Plantejant la participació síncrona en el fluir del temps a [ImageChat](#), a partir del treball de l'Anna Martínez, es recupera la idea de canal de chat per crear una conversa amb text i imatge. Cavalcant sobre una línia de gràfics i buscant la discontinuïtat entre ells hi ha el germinat [DiscGrf](#) que elabora les propostes de l'Adrià Llahí i la mateixa Anna Martínez.

noves propostes amb mosaics

Hi ha dos germinats sorgits del [taller de creació col·lectiva en xarxa a la UOC](#) que volen fer aportacions en la creació col·lectiva de [mosaics](#) d'imatges. Un, [Tablero de imágenes](#) de Carlos Salgado, és l'inici del desenvolupament d'un sistema per aplicar en qualsevol projecte amb mosaics. L'altre, [Dins-Fora](#) de la Isabel Pérez Vidal, es proposa utilitzar projectors per "folrar" d'imatges un edifici a partir de les contribucions gràfiques que la gent envia des del mòbil o d'internet.

instruccions *Do-It-Yourself*

Hi ha una tradició que arrenca de les pràctiques artístiques i de l'escena *punk* i alternativa de la segona meitat del segle vint coneguda com a DIY, acrònim de *Do-It-Yourself* (fes-t'ho tu mateix). Recollint aquesta tradició en el "GERMINADOR wiki" hem començat a descriure algunes propostes a partir d'una seqüència d'instruccions que ajudin a portar-les a terme a qualsevol grup de persones.

Alguns d'aquests germinats són el [Conte en 10 cadires - DIY](#) que explica d'una manera esquemàtica i genèrica l'experiència feta a Maçart; el [REN DIY](#) per a qui vulgui dur a terme l'experiència de mosaic d'enllaços; i [Cadena flotant DIY](#) que generalitza com a proposta l'experiència dels escriptors de [The Floating Admiral](#). També fem referència al DIY "[Obra d'ombra](#)" de la Yoko Ono, molt similar a la proposta [Monstres d'Ombra](#).

Estratègies

metàfores

'Quan no entenem alguna cosa, busquem analogies amb altres sistemes com a metàfores del que no entenem. Si ens prenem massa seriosament la metàfora i la desenvolupem teòricament, acabem embarcats en un paradigma metafòric, que, si bé pot resultar suggestiu, amb freqüència bloqueja el camí de la recerca directa de la cosa mateixa.'

Jesús Mosterín *La naturaleza humana* Austral:Barcelona 2006. Pàg. 162.

Aquest és un projecte construït sobre una metàfora. La metàfora del **germinador de cuina** on posem **propostes-llavors** per a fer-les **germinar**. Conscients del perill del qual ens adverteix Mosterín ens hem pres en tot moment la metàfora com a quelcom provisional. Hem intentat ser autoreflexius per poder adonar-nos de quan deixava de ser útil o de quan l'estàvem forçant. També l'hem complementat amb un [equipatge conceptual](#) (sistema sociotècnic, ready-made, escultura social, hacking, etc.) que s'ha anat ampliant, alhora que hem procurat buscar altres metàfores que ens donessin altres punts de vista.

La metàfora del GERMINADOR aspira a dibuixar en l'imaginari de qui s'hi aproxima la idea d'un "lloc" o "recipient" on deixar i anar a buscar propostes; alhora que la d'un "procés" que afavoreix la generació de noves propostes a partir de la manipulació desacomplexada del material que es va acumulant.

La idea de les "llavors" i els "germinats" resulta un instrument útil per organitzar el treball i per entendre alguns aspectes del procés; però és insuficient —fins i tot inútil— per entendre les propostes. Per això l'hem deixat de banda a l'hora d'organitzar-les a partir de les seves característiques.

En la proposta "[Argila](#)" també hem recorregut a la metàfora per explicar un sistema que podia ser "modelat". Intents previs de definir el que volíem explicar com un "sistema no linial" resultaven incomplets i no tenien la força que la metàfora del fang ens proporciona.

Una manera d'exorcitzar els perills de bloqueig deguts a les metàfores ha estat recórrer a la literalitat de l'analogia i viure l'experiència de fer germinar llavors o de pastar l'argila. Aquesta perspectiva experiencial ens ha ajudat a entendre els límits de la metàfora i les diferències entre el referent i el símil.

explicar propostes

Una de les preocupacions d'aquest projecte ha estat també el "com explicar" les propostes. Es van definir algunes fitxes per tenir camps compartits entre elles i s'han creat les etiquetes que permeten descriure i classificar propostes segons algunes de les seves característiques.

Però s'ha explotat també el potencial del wiki com a mitjà flexible per assajar diferents estratègies per comunicar en què consisteixen les propostes. Buscar diferents perspectives per "explicar" ens ajuda també a "entendre" millor el que estem explicant. Això ens pot portar a elaborar més una proposta o bé a generar-ne una variació.

A continuació expliquem algunes de les estratègies de comunicació utilitzades:

Diagrames

Des d'un esbós fet a mà a un diagrama elaborat, els esquemes ens ajuden a vegades a explicar com funciona un sistema o els elements que intervenen en una experiència. Un exemple són els dos esquemes complementaris que fem servir per explicar "[Dibuixos comunicats - regals en cadena](#)": una fotografia amb anotacions i àrees destacades per explicar el context de participació es complementa amb un diagrama que explica el procediment. En una proposta derivada d'aquesta, "[Qumran-enginy](#)", s'inclou un esquema ràpid fet a mà com a recurs per deixar constància d'una idea. A [Vota6](#) també es fa servir un diagrama per explicar les accions en paral·lel de 3 possibles participants.

Esquemes il·lustrats

A partir de la presentació de material per a ser projectat en alguna presentació, vam trobar en els dibuixos de ninots una manera esquemàtica i, fins a cert punt, caracteritzada, per explicar algunes propostes. Vam desenvolupar aquesta "estratègia" per explicar "hacks" i "activitats col·lectives" al [GERMINADORMaçart](#) i després la vam seguir desenvolupant per explicar diverses propostes de creació col·lectiva.

Hem utilitzat diversos esquemes il·lustrats per explicar [Argila](#), tant en les pàgines del wiki com en plafons exposats al Hacklluro. Seguint la via inversa, de gràfics en paper utilitzats al [taller de la Quimera](#) a material recollit al wiki, hi ha l'esquema de la [Sopa de pedres](#) i el que explica els rols en la [ofrena floral a la Virgen de las Angustias](#). També s'han utilitzat esquemes il·lustrats per explicar [Capes de ceba](#), la [Wikipedia](#) o algun aspecte de [Glyphiti](#).

Escenaris d'interacció

La definició d'escenaris d'interacció, escenaris d'usuari o casos d'ús (en anglès *interaction scenario* o *use cases*) és una tècnica definida per Alan Cooper i utilitzada en disseny d'interacció on es narra una situació fictícia en la que una persona fa ús d'un sistema interactiu. Es busca crear una narració creïble que ens permeti visualitzar la situació com si

fos un cas real i així preveure les situacions que es poden donar. La descripció d'escenaris està pensada per poder centrar l'atenció en l'usuari enlloc de centrar-la en el productor, el dissenyador o les qüestions tecnològiques.

En el projecte aquesta tècnica s'ha utilitzat per tal d'intentar recrear, des de la perspectiva de l'experiència subjectiva, situacions on es dona o es podria donar la creació col·lectiva.

L'utilitzem especialment com a recurs per intentar visualitzar aquells sistemes que no existeixen encara i s'estan proposant com a "[vota6](#)" o en la seva aplicació a "[Wikipool amb vota6](#)".

La feina d'explicar propostes mitjançant esquemes, diagrames, escenaris d'interacció o altres estratègies comunicatives és una feina que es pot seguir desenvolupant. Hi ha encara moltes propostes insuficientment explicades o que admetrien perspectives diferents de la adoptada

generar propostes

Com estimular la generació de noves propostes? Pensem que disposar del "GERMINADOR wiki" com un recurs que és alhora un repositori d'informació i un espai de treball pot ser una manera de fer-ho. Però també estem interessats en explorar estratègies alternatives o complementàries.

A continuació se n'expliquen dues, resultat d'algunes experiències portades a terme durant el procés del Germinador:

hacking the bottle

Una manera perquè els participants d'un taller tinguem un referent clar de com podem recontextualitzar o modificar un sistema de creació col·lectiva pot ser fer el símil amb un objecte d'ús quotidià com una ampolla.

Recollim propostes de canvis d'ús o context sense modificacions (en podem dir *ready-made*) i canvis que impliquin modificacions (en podem dir *hacks*) sobre una ampolla de plàstic. Un cop tots tenim clar el procediment presentem el sistema (o sistemes) sobre el que volem treballar i ens disposem a fer el mateix amb ell, propostes de recontextualització i/o de modificació. Podem treballar individualment o en grups i després fer la posada en comú. A partir de les idees que surtin, si hi ha ocasió, es poden desenvolupar propostes més elaborades. Es va seguir aquesta estratègia al taller que es va fer a la sala d'exposicions de la Rambla de Girona (març 2006) i també va ser utilitzada en l'assignatura de net.art d'Elisava (tercer trimestre curs 2005-06) i al taller amb Kernelpanic (setembre 2006). També vam recollir nombroses propostes *hacking the bottle* en el "Germinador@lloc" (setembre 2006).

sorteig de constriccions - intercanvi de propostes

La literatura potencial ens mostra com autoimposar-se traves i condicions pot ser un estímul per a la creativitat que porti a solucions interessants. Des d'aquest punt de vista es podrien estudiar les propostes de creació col·lectiva pensant-les com un conjunt d'acotacions que fan possible l'experiència compartida. D'aquest plantejament en podem dependre que treballar amb constriccions pot ser una bona estratègia per generar propostes.

Partim d'una llista de condicions que el sistema que volem dissenyar podria haver de complir. A l'atzar n'agafem algunes (2 o 3 condicions) i mirem de definir una proposta que les tingui en compte.

Si som un grup de persones seguint aquest procediment, un cop hem fet un primer esborrany hi afegim una nova condició i ens l'intercanviem amb una altra persona. Aquesta haurà de

partir de la nostra proposta i modificar-la introduint la nova condició.

Aquest procediment va servir a l'[assignatura de net.art a Elisava](#) per estimular la generació de propostes. A partir d'aquests dos passos teníem un "banc de propostes" a partir del qual cada estudiant en desenvolupava una més elaborada.

Paral·lels i derivats

Moltes propostes o línies de treball iniciades en el "projecte GERMINADOR" poden ser potencialment projectes que prenguin autonomia i arrenquin a "caminar pel seu compte". Que això passi forma part de les intencions de partida del projecte. A continuació expliquem 3 projectes vinculats al GERMINADOR que en el moment d'escriure aquesta memòria tenen o comencen a tenir consistència pròpia.

GERMINADORMaçart

[GERMINADORMaçart](#) és el resultat de la confluència entre el projecte GERMINADOR i el Festival Maçart on el TAG Taller d'Intangibles va ser convidat a participar. En aquesta 9a edició del festival de cultura contemporània que se celebra a Maçanet de Cabrenys (Alt Empordà), el lema "sopa de pedres" orientava la participació dels col·lectius artístics cap al treball amb el teixit social del poble.

Treballant a partir de la idea de la [sopa de pedres](#) la dinàmica i l'objecte de treball del projecte es van transformar i adaptar al festival. La identificació de propostes de creació col·lectiva s'ampliava a diversos tipus d'acció o activitat de caire col·lectiu. També es prestava especial atenció a l'apropiació per part de la gent d'objectes, eines i tecnologies. A partir de juliol de 2006 un seguit de visites i contactes amb persones i entitats de Maçanet van conformar un procés que desembocava en la transformació de l'Oficina de Turisme en l'espai "GERMINADOR@lloc" on confluien documentació, activitats, objectes i plantes.

Al "GERMINADOR@lloc" era possible participar en diverses experiències de creació col·lectiva com els [dibuixos comunicats/regals en cadena](#), el [conte de moltes maneres](#) instal·lat sobre 10 cadires o l'[argila entre mans](#). També es podien aportar idees per hackejar una ampolla o utilitzar amb altres persones els "esquís cooperatius". El "GERMINADOR@lloc" funcionava també com un espai de treball. Havíem recollit descripcions d'activitats col·lectives i, sota el lema ambigu de "tots som hackers?!", exemples de reutilització i modificació de màquines, eines i objectes. Tota aquesta informació recollida al wiki la imprimíem i la penjàvem en estenedors. Mentrestant seguíem treballant recollint altres testimonis i dibuixant esquemes que ajudaven a entendre el material recollit.

Fora de l'espai de l'Oficina un cartell convidava a fer monstres d'ombra i monitors, nens i nenes del casal Estiu Creatiu amb qui havíem col·laborat presentaven una roda de jocs d'arreu del món.

L'ampliació durant els mesos d'estiu del focus d'atenció que el "GERMINADORMaçart" representava respecte al "projecte GERMINADOR" va servir per oxigenar-lo i donar elements de contrast. D'una banda es tractava de portar una dinàmica de xarxa cap a un àmbit local. Però d'altra es comparava la creació col·lectiva amb altres activitats col·lectives (jocs, organització d'esdeveniments, defensa forestal...) no orientades a la creació d'una "obra". I la recontextualització de l'adjectiu "hacker" ens ajudava a reflexionar sobre la posició que prenem davant els objectes i les tecnologies més enllà de l'àmbit digital i de xarxa.

Argila

"[Argila](#)" és una proposta teòrica que planteja la possibilitat de crear un sistema multiusuari *online* orientat a la creació col·lectiva que reuneixi les següents característiques:

- Que pugui ser reprogramat mentre és usat
- Que la programació sigui fàcil per a qualsevol participant
- Que sigui robust malgrat els canvis
- Que sigui distribuït per garantir un control descentralitzat

El propòsit d'aquest plantejament no és tant aconseguir un disseny viable com obrir un debat que ens permeti qüestionar el principi d'autoritat que s'exerceix des de l'autoria o des del coneixement expert sobre les tecnologies que utilitzem col·lectivament.

Fins ara hem tingut ocasió de debatre i contrastar idees sobre aquesta proposta en dues xerrades-taller, a la Quimera amb kernelpanic (Gràcia, Barcelona) i al HackIluro (Mataró) respectivament; així com en els fòrums online del Congrés de l'Observatori de la Cibersocietat a partir d'una ponència presentada al grup sobre art i tecnologia.

El "Germinador@lloc" en el Festival Maçart ens va donar la ocasió de portar a la pràctica el que anomenem "[Argila entre mans](#)" (per contrast amb la proposta "Argila" com a sistema tecnològic). Durant 3 dies la gent va poder treballar en una peça de fang que s'anava modificant. L'experiència es va repetir, també durant 3 dies, a Mataró durant el hackmeeting "HackIluro" on el procés va ser enregistrat per una càmera web. I recentment la mestra Anna Luna de l'escola El Dofí ha portat a terme una variant amb els seus alumnes de 5è de primària.

Ens sembla que "Argila" i "Argila entre mans", juntament o per separat, són propostes amb un fort potencial per generar reflexió a partir del debat i l'experiència, alhora que semblen fàcilment adaptables a diferents contextos.

Wiki Llicències

Per tal d'identificar les llicències utilitzades pel software o els continguts en les propostes de creació col·lectiva, vam trobar útil i necessari disposar en el "GERMINADOR wiki" d'un llistat al qual poder enllaçar i així completar la informació. Però ens hem adonat que aquest material pot ser útil també per ser enllaçat des d'altres wikis, pàgines web o weblogs com a manera de contextualitzar referències i comentaris relatius a aquestes llicències. A més, per la compatibilitat que dóna utilitzar [GFDL](#), els continguts poden ser traspassats a la [Wikipedia](#) i a l'inrevés. També és un material que pot ser lliurement reproduït i modificat en qualsevol format.

El **projecte Wiki Llicències** sorgeix d'una manera "natural" com un projecte derivat del "Projecte GERMINADOR" amb l'objectiu d'aconseguir una [pàgina de referència](#) sobre llicències vinculades a drets d'autor/usuari que estigui disponible *online* sota la llicència copyleft [GFDL](#) i que pugui ser millorada i actualitzada col·laborativament sobre un sistema wiki.

CzW-WzC

CzW-WzC és un acrònim per "Casualització de wikipool, wikipoolització de casual" que identifica una línia de treball iniciada en la darrera etapa del projecte amb la col·laboració d'en

Jaume Nualart. A partir de l'entrevista que vam tenir amb ell vam anar madurant la idea d'explorar les possibilitats d'hibridació dels sistemes [Casual](#) i [Wikipool](#). Donat l'interès de la idea vam decidir que valia la pena dedicar-hi cert temps i alguns recursos del projecte. De l'intercanvi d'idees van sortir diverses propostes i línies de treball que s'han anat explicant en del wiki. Aquesta col·laboració també ha portat a la revisió del software implicat i al treball de desenvolupament que ha de permetre (ja en un altre projecte o en una nova fase d'aquest) la convergència entre els dos sistemes per tirar endavant algunes de les propostes.

Anotació de copyright

David Gómez i Jaume Ferrer 2006.

Aquest text està sota llicència [Creative Commons Atribució No Derivades 2.5](#) el text íntegre de la qual pot ser consultat a: <http://cat.creativecommons.org/llicencia/>

Sou lliures de reproduir-lo conservant la mateixa llicència i aquesta anotació.

En cas de publicar-lo us agrairem que ens ho comuniquieu a: tag(arroba)enlloc.org

Referències

Publicació inicial d'aquest text al wiki del projecte:

[http://netart.iua.upf.edu/germinador/index.php/Memoria_Germinador - Desembre 2006](http://netart.iua.upf.edu/germinador/index.php/Memoria_Germinador_-_Desembre_2006)

Web GERMINADOR: <http://www.enlloc.org/germinador/>

Wiki GERMINADOR: <http://netart.iua.upf.edu/germinador/>

Llista de correu del projecte: <http://iua-mail.upf.es/mailman/listinfo/germinador/>