

## PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Universidad Autónoma Metropolitana - Unidad Lerma

13 de marzo de 2017

i) Título del proyecto:

**Dominios, públicos y acceso. Una arqueología del acceso.**

ii) Tipo de proyecto:

**Investigación-producción cualitativa de corte histórico.**

iii) Departamento de adscripción

**Departamento de Arte y Humanidades**

iv) Área(s) o línea(s) de Investigación

**Área “Estudios de Arte, Ciencia y Tecnología” (en conformación)**

**Líneas de investigación “Arqueología de medios” y “Estudios visuales” (en conformación)**

v) Responsable del proyecto e integrantes del equipo de investigación:

a) **Dra. Paz Sastre Domínguez**

b) **Profesor-investigador titular de tiempo completo nivel “C”**

c) **Departamento de Arte y Humanidades, División de Ciencias Sociales y Humanidades**

## 1. Antecedentes y justificación

“Dominios, públicos y acceso” es una colección en línea ([dpva.org](http://dpva.org)) dedicada a catalogar, conservar y documentar proyectos que proponen o investigan formas de acceso para el público en general a la producción, distribución y consumo de bienes y servicios. Combinando los medios de comunicación masivos con prácticas sociales heterogéneas los proyectos cuestionan la gestión vertical y centralizada del acceso por parte de las instituciones públicas y privadas históricamente asociadas con los dominios del arte, la ciencia, la cultura, la economía, la política y la tecnología como, por ejemplo, los museos, las galerías, las bibliotecas, los archivos, las editoriales, los laboratorios, las universidades, la prensa, las empresas, los bancos, los hospitales, los transportes, los gobiernos, las fábricas, etc.

Los proyectos que ensayan formas de acceso más horizontales y descentralizadas aparecen en la web asociados a términos de reciente aparición como acceso abierto, datos abiertos, contenido abierto, educación abierta, gobierno abierto, diseño abierto, espectro abierto, ciencia abierta, criptomonedas, periodismo ciudadano, ciencia ciudadana, economía colaborativa, crowdfunding, crowdsourcing, software libre, cultura libre, p2p, urbanismo táctico... Estos términos conviven con otros de más larga data como el procomún, el dominio público, los bancos de tiempo, los medios comunitarios, la economía solidaria, las monedas sociales, la criptografía, las cooperativas, los medios tácticos, el DIY o la piratería. Todos ellos constituyen el vocabulario de las formas de acceso del presente.

La colección reúne proyectos surgidos en diferentes países desde la segunda mitad del siglo XX hasta nuestros días, con especial atención a aquellos aparecidos en México por ser el país donde comienza la investigación. La única condición es que los proyectos estén asociados al vocabulario de las formas de acceso del presente. Siguiendo este criterio la colección incluye por igual proyectos puestos en marcha por instituciones públicas, privadas y actores sociales diversos, ya que el cuestionamiento del acceso vertical y centralizado por parte de las instituciones históricamente asociadas a los diferentes dominios está teniendo lugar dentro y fuera de ellas. La colección responde de este modo a la convivencia e hibridación actual entre nuevas y viejas formas de acceso que presentan grados diversos de centralización y descentralización, de verticalidad y horizontalidad.

A diferencia de otras colecciones en línea como el directorio de Consumo colaborativo o el de la P2P Foundation, el wiki “Dominios, públicos y acceso” no privilegia ninguna forma de acceso particular sobre

las demás. Al contrario, la colección comprende proyectos que movilizan los términos de las discusiones actuales en torno al acceso sin tomar partido por ninguno. Trata de ofrecer un panorama lo más amplio posible de las formas de acceso del presente para evitar la carga ideológica que adquieren los términos cuando se aíslan entre sí.

“Dominios, públicos y acceso” trata de evitar también otro de los riesgos implícitos en las colecciones en línea vinculadas con el vocabulario de las formas de acceso del presente: su carácter efímero. El objetivo principal de la colección es conservar las huellas de los proyectos que aparecen y desaparecen día a día en diferentes países aprovechando las herramientas disponibles en línea. Como se trata de proyectos recientes todos cuentan (o contaban) con un sitio web que se archiva en Wayback Machine, el servicio gratuito que ofrece Internet Archive para conservar páginas web en el formato WARC. En Internet Archive se conserva también toda la documentación recolectada en torno a las formas de acceso.

La poética del proyecto se convierte en el objeto de estudio de una arqueología del acceso. La poética se ocupa del conjunto de principios o de reglas que caracterizan la producción de un género literario o artístico, una escuela o a un autor. Para Boris Groys ((2010) la poética desplaza a la estética en la teoría del arte contemporáneo debido a que los productores se han multiplicado con el auge de los medios masivos de comunicación. En lugar de espectadoras seríamos artistas dedicadas a la producción pública del Yo en un ejercicio de auto-poética constante que transforma la subjetividad en un proyecto audiovisual. Pero no solo el arte se ha vuelto público. *Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea* (Groys, 2010) se observan también en otros dominios que no buscan la individuación del productor. Por ejemplo, los proyectos que aparecen en la web de ciencia ciudadana, economía colaborativa, monedas sociales, gobierno abierto o diseño abierto transforman al consumidor en científico, empresario, banquero, político, ingeniero o diseñador. Estas iniciativas movilizan a los espectadores en torno a un proyecto compartido en el que participan activamente. La poética de estos proyectos excede el dominio del arte y la auto-producción del Yo para caracterizar la organización de la producción en las sociedades contemporáneas.

Sin embargo, los proyectos relacionados con el vocabulario de las formas de acceso del presente son iniciativas emergentes cuyo papel en la organización de la producción al interior de las sociedades contemporáneas no está del todo claro. Sean artísticos, científicos, culturales, económicos, políticos o

tecnológicos los proyectos son, como afirma Groys, “sobre todo, la declaración de un nuevo futuro que se cree que va a venir una vez que el proyecto haya sido llevado a cabo” (Groys, 2010:73), y este futuro es incierto. Hasta ahora solo puede constatarse que estos proyectos ofrecen diferentes poéticas de las formas sociales que están surgiendo al interior de los estados nación y del mercado transnacional.

El proyecto como objeto de estudio parte del análisis de las poéticas de las formas sociales de Fredric Jameson (1991, 2002, 2005). Desde la teoría cultural marxista Jameson investiga las consecuencias políticas y estéticas del cine, la literatura, la pintura y la arquitectura a partir de su análisis formal. Alexander Galloway (2004, 2006, 2012) continúa la investigación acerca de las poéticas de las formas sociales analizando la interfaz, los protocolos informáticos y los videojuegos. En ambos casos el análisis formal está orientado a la crítica cultural del presente. Pero a diferencia de estas investigaciones la colección no se orienta hacia la crítica cultural sino hacia la catalogación, conservación y documentación de las poéticas de las formas de acceso del presente como paso previo al ejercicio crítico.

La colección convierte la catalogación, conservación y documentación de proyectos en el objeto de estudio de una arqueología del acceso porque las innumerables iniciativas que están surgiendo a escala global, aunque no homogénea, corren el riesgo de desaparecer por completo. La arqueología del acceso tiene como principal cometido rescatar los proyectos antes de que esto suceda y recuperar los rastros de aquellos que ya han desaparecido. Para ello combina el horizonte político de las arqueologías del presente con la metodología de la arqueología de medios. Las arqueologías del presente se ocupan de localizar, excavar y preservar los restos de la cultura material contemporánea (Harrison, 2011; Harrison, Graves-Brown & Piccini, 2013; Sastre & Lafuente, 2013; González Ruibal, 2012). Muy especialmente, las arqueologías del presente valorizan los márgenes de la cultura material, desde la basura (Rathje & Murphy, 2001) a las fosas comunes (Cohen Salama, 1992). Los proyectos vinculados con el vocabulario de las formas de acceso del presente están hoy situados en los márgenes del tejido institucional público-privado (Lovink & Rossiter, 2005). En este escenario, una arqueología del acceso ha de ocuparse de rescatar y analizar estos proyectos que aparecen y desaparecen sin cesar en el *ágora contemporánea* de Internet y la web. La cultura medial es parte de la cultura material del presente. Su rescate y análisis requiere, por tanto, de los recursos que la arqueología de medios ha puesto en marcha (Ernst, 2013; Parikka, 2012) para la conservación de sus poéticas formales de operación.

## 2. Objetivos del proyecto (Generales o específicos)

El objetivo general del proyecto es rescatar y preservar los proyectos vinculados con el vocabulario de las formas de acceso que surgen en Internet desde la segunda mitad del siglo XX hasta la actualidad. Para ello el proyecto define 8 objetivos específicos:

1. Ampliar la catalogación y preservación de proyectos en su contexto de aparición inicial, cuando esto sea posible o, en su defecto, recurrir a fuentes secundarias de información para recrear el contexto inicial de aparición. Para ello se utilizarán las herramientas empleadas durante el proyecto de investigación anterior: el wiki <http://dpya.org> y el webcrawler de Internet Archive (<https://archive.org/>) Wayback Machine (<https://archive.org/web/>).
2. Ampliar y preservar la documentación bibliográfica relacionada con el vocabulario de las formas de acceso que se encuentre disponible para su consulta y descargar mediante licencias libre y abiertas. Para ello se utilizarán las herramientas empleadas durante el proyecto de investigación anterior: el wiki <http://dpya.org> y el webcrawler de Internet Archive (<https://archive.org/>) Wayback Machine (<https://archive.org/web/>).
3. Ampliar y preservar las entrevistas con los responsables de los proyectos catalogados.
4. Coordinar una publicación con artistas locales vinculados con los proyectos.
5. Realizar 12 Encuentros públicos sobre “Dominios, públicos y acceso”.
6. Convertir el wiki en una herramienta de enseñanza-investigación mediante la creación de una asignatura opcional para los alumnos de la Licenciatura en Arte y comunicación audiovisuales de la UAM-Lerma.
7. Desarrollar un marco teórico de aproximación a la arqueología del acceso.
8. Traducir al inglés el wiki [dpya.org](http://dpya.org)

## 3. Hipótesis de trabajo (Puede considerarse en su caso la pregunta de investigación).

La arqueología del acceso explora la hipótesis del surgimiento futuro de nuevas formas institucionales al interior de los Estados nación y del mercado transnacional. Esta hipótesis se encuentra latente en el trabajo de varios autores. Trevor Scholz ha acuñado el término de *platform cooperativism* (Scholz, 2016; Scholz & Schneider, 2016; Scholz & Lovink, 2007) . Rachel Botsman y Roo Rogers (2010) han popularizado la categoría de consumo o economía colaborativa. Benjamin H. Bratton (2016) define *the stack* como el todo accidental al que da lugar la computación de escala planetaria con sus diferentes

estratos como una nueva arquitectura de gobierno. Tim O'Reilly (2010, 2013) defiende los beneficios de la regulación algorítmica y del gobierno como plataforma. Michel Bauwens (Bauwens, 2006, 2007; Bauwens, Ramos & Vasilis, 2016) lidera el trabajo de la Foundation for Peer to Peer Alternatives en torno a la transición hacia lo que llaman la sociedad p2p. Pero en Geert Lovink (Lovink & Rossiter, 2005; Lovink & Rossiter, 2010; Lovink & Rossiter, 2013; Lovink & Rossiter, 2015) y Ned Rossiter (2006) la hipótesis se plantea de manera explícita distinguiendo entre redes organizadas y organizaciones en red.

Las organizaciones en red hacen referencia a la adaptación del viejo tejido institucional público y privado de gobiernos y empresas a Internet y la web. Al contrario, las redes organizadas surgen al interior de los medios de comunicación en listas de correo, IRCS, grupos de noticias, wikis, etc. Se trata de un concepto que funciona como una herramienta de análisis para las manifestaciones políticas en las sociedades en red (Castells, 2000) y como un horizonte de acción dirigido a la creación de nuevas formas institucionales "bottom-up" (Lovink, 2010).

Las redes organizadas son en sí mismas un proyecto de futuro para responder a la crisis del estado nación y el auge del mercado neoliberal con iniciativas "bottom-up" que establecen su propia responsabilidad, sustentabilidad y escalabilidad a través de plataformas de colaboración en línea (Lovink & Rossiter, 2005). Frente al carácter efímero de las acciones del tactical media de los años noventa (Raley, 2009) o de las multitudes inteligentes (Rheingold, 2002), las redes organizadas ofrecen estrategias de colaboración a medio y largo plazo con el objetivo de inventar nuevas formas institucionales autónomas. Las redes organizadas sustituyen la noción de virtual communities (Rheingold, 1993) donde prevalece el consenso como base de las relaciones sociales. Trabajan a partir de la diversidad y el conflicto estableciendo mecanismos democráticos no representativos en la descripción de la responsabilidad, modelos de negocio en la sustentabilidad y el alcance de sus acciones en la escalabilidad.

#### **4. Estrategia de investigación o producción (Pasos y procedimientos que se seguirán para la conclusión del proyecto).**

La catalogación de los proyectos se realiza a través de un sistema de clasificación facetada adaptado a las categorías y subcategorías del software MediaWiki que utiliza la colección. Los sistemas de

clasificación facetada se utilizan en biblioteconomía para almacenar y recuperar información (Denton, 2003, 2009). Cada faceta o categoría comprende un conjunto de términos o “foci” que la describen y ambos pueden ampliarse a medida que aumentan los ítems indexados sin límite de variables o jerarquía establecidos a priori. Las ventajas de la clasificación facetada son que no requiere un conocimiento completo de los ítems o de las relaciones entre ellos, puede incorporar nuevos ítems fácilmente, es flexible, expresiva y permite muchas perspectivas y acercamientos diversos a los ítems clasificados (Kwasnick, 1999). Todas estas características permiten adaptar las facetas y los foci a las categorías y subcategorías de MediaWiki. Además MediaWiki incorpora en su diseño los dos modos en los que la clasificación facetada se integra a la web: búsqueda por palabras clave y navegación basada en categorías (Denton, 2009).

El sistema de clasificación facetada de “Dominios, públicos y acceso” cumple una doble función: está diseñado para almacenar/recuperar proyectos y para responder a la hipótesis de investigación. La primera función está garantizada por los servicios que ofrece MediaWiki. La segunda se realiza utilizando el sistema de clasificación facetada como herramienta para el análisis de contenido. El análisis de contenido es una metodología de las ciencias sociales que permite codificar el contenido explícito en los medios de comunicación distinguiendo entre rasgos estructurales (e.g. la duración de un video o la extensión de un texto) y semánticos (Bauer & Gaskell, 2000). Como ha demostrado Susan Herring (2008) la clasificación facetada puede aplicarse con éxito para responder a hipótesis de investigación. La colección retoma la metodología de Herring para sistematizar la catalogación de los proyectos pero lo aplica un análisis de texto cualitativo de los proyectos que ponen en marcha las redes organizadas y las organizaciones en red.

La muestra o población de estudio se establece mediante unidades de muestreo (Domas White & Marsh, 2006). En “Dominios, públicos y acceso” las unidades de muestreo son los proyectos vinculados con el vocabulario de las formas de acceso del presente surgidos en diferentes países desde la segunda mitad del siglo XX hasta nuestros días. La selección de población no es aleatoria y no está restringida a un número de proyectos definido de antemano. Cualquier usuario puede ingresar en el wiki los proyectos que considere merezcan ser conservados para futuras generaciones. De este modo la selección se realiza bajo el modelo distribuido de colaboradores o crowdsourcing que posibilita MediaWiki. Cada usuario se convierte potencialmente en curador de la colección haciendo de the sampling units su propia “playlist”. Esta dinámica es intencional. En la medida que todos los proyectos cuentan (o contaban) con un sitio web, el wiki se convierte en un “web crawler social”. De este modo se garantiza que el muestreo es verdaderamente representativo de la población total, no solo porque los proyectos seleccionados estén

vinculados al vocabulario de las formas de acceso del presente sino porque la selección se realiza mediante un mecanismo democrático donde los usuarios pueden elegir qué proyecto les representa o catalogar el proyecto en el que participan. Este “web crawler social” se suma como una extensión política a Wayback Machine, el web crawler de Internet Archive. Las unidades de muestreo se guardan en formato WARC en Wayback Machine a fin de asegurar su la preservación.

Cada proyecto se cataloga siguiendo las categorías y subcategorías que organizan la colección. Las facetas y los términos o “foci” de la clasificación facetada son las unidades de análisis basadas en rasgos estructurales y semánticos (Domas White & Marsh, 2006). Los rasgos semánticos están codificados en las facetas suscritas a “Dominios” y “Acceso”. En “Dominios” se indexan los proyectos según su adscripción principal a una o varias facetas predefinidas: “Arte”, “Ciencia”, “Cultura”, “Economía”, “Política” y “Tecnología”. Estas facetas carecen por ahora de términos y están pensadas para ofrecer un facet-based navigation sencillo y lo suficientemente amplio para incorporar la diversidad de formas de acceso emergentes en todas las áreas de producción social. En “Acceso” se clasifican los proyectos siguiendo el vocabulario de las formas de acceso del presente: “Citizen”, “Collaborative”, “Commons”, “Co-ops”, “Crowd”, “Crypto”, “DIY”, “Free”, “Future”, “Grassroots”, “Indy”, “Occupy”, “Open”, “P2P”, “Pirate”, “Private”, “Public”, “Tactical”. Estas facetas contienen cada una diferentes términos que se van ampliando a medida que se catalogan los proyectos. Por ejemplo, la faceta “Open” incluye: “MOOC”, “Open access”, “Open content”, “Open data”, “Open design”, “Open education”, “Open government”, “Open science”, “Open source economy”, “Open source hardware”, “Open source software”, “Open spectrum”. Solamente los términos o subcategorías “Profit” (“Private” faceta), “Nonprofit” (“Private” faceta) y “State” (“Public” faceta) forman parte de los rasgos estructurales. De este modo se distinguen las iniciativas públicas del Estado de todas las demás y se indica el modelo de negocio y el estatuto legal del proyecto cuando aparecen claramente publicados. Estos criterios de catalogación se aplican también a proyectos que carecen de personalidad jurídica o que no publican con claridad cuál sea su estatuto legal. El resto de los rasgos estructurales están incluidos en “Públicos”. En “Públicos” se etiquetan los proyectos a partir de su universo lingüístico, geográfico y temporal. Se recogen todos los “Idioma(s)” en los que se publica cada proyecto, el “País(es) de inicio”, el “Año de inicio” y el “Año de finalización”.

Toda la información necesaria para la catalogación se extrae de los textos publicados por los proyectos. Incluso la fuente principal de la que se extraen los proyectos que se van incorporando a la colección son los vínculos que ellos mismos establecen con otras iniciativas. Solo en casos excepcionales se recurre a fuentes de información secundarias para completar la catalogación. Estos casos



excepcionales incluyen proyectos ya desaparecidos de los cuales no es posible recuperar su sitio web en Wayback Machine y proyectos anteriores a la World Wide Web ya desaparecidos o carentes de sitio web. Esta es la razón por la cual se privilegia el análisis textual en la clasificación facetada sobre otros tipos de análisis de contenido multimodal que se realiza sobre imágenes fijas, video, registros de audio, etc., teniendo en cuenta su aparición en medios concretos como, por ejemplo, los blogs, los wikis, los chats o las listas de correo. El texto tiene la capacidad de viajar a través de diferentes medios sin perder su cualidad en tanto relato. La importancia otorgada al análisis textual espera con ello resolver dos problemas relacionados entre sí. Por un lado, al privilegiar la forma del relato en lugar del medio del relato se libera la hipótesis de los riesgos del internet-centrismo descritos por Evgeny Morozov (2013). Asumimos que Internet y la web llegaron para quedarse pero nada garantiza que ambas vayan a sobrevivir tal cual existen en la actualidad. Por ello es más importante resaltar la forma social de los relatos que sus medios. Por otro lado, esto permite a la hipótesis de investigación incluir en el análisis de las poéticas del acceso proyectos anteriores a Internet y la web que persisten en la actualidad, y proyectos actuales que no cuentan con un sitio web propio. Incorporar estas poéticas antiguas y marginales es la única manera de dar cabida a los desconectados de las sociedades en red, excluidos de los avances tecnológicos pero históricamente partícipes de la invención de nuevas formas institucionales “bottom-up” (García Canclini, 2006).

La herramienta de análisis textual cualitativo ha sido diseñada para codificar las formas de responsabilidad, sustentabilidad y escalabilidad de las redes organizadas y las organizaciones en red a lo largo del tiempo. Los mecanismos de gobierno descritos en la responsabilidad se despliegan en las categorías y subcategorías de las secciones “Dominios” y “Acceso”. Los modelos de negocio propuestos para garantizar la sustentabilidad del proyecto se analizan mediante las categorías “Public” y “Private” de la sección “Acceso” que están disgregadas en diferentes términos que van apareciendo a medida que se catalogan los proyectos, como, por ejemplo, “Lucrativo”, “No lucrativo”, “Estado”, “Fundación”, “A.C.” o “S.A. de C.V.”. La escalabilidad o dinámica de crecimiento se refleja en la sección “Públicos” donde se analizan los idiomas, el origen geográfico y la duración temporal de las iniciativas. La catalogación distribuida de proyectos en MediWiki permite además que los usuarios vayan incorporando nuevas facetas y términos durante el proceso de investigación capaz de atender a las transformaciones futuras de las poéticas del acceso sin eliminar el rastro de las iniciativas precedentes.

Los proyectos cuentan con su propia página al interior del MediaWiki que funciona como las antiguas fichas de los viejos catálogos de las bibliotecas. Cada ficha contiene los siguientes datos extraídos del análisis:

- Las unidades de análisis (facetas y términos) en las categorías situadas al final de la página.
- Una selección de citas extraídas de los proyectos titulada “Autodefinidos” donde estos describen a qué se dedican y cuáles son sus metas y valores.
- Una “Descripción” que sintetiza el análisis realizado sobre la responsabilidad, la sustentabilidad y la escalabilidad del proyecto.
- Una o varias imágenes de la página principal del proyecto.
- La URL del proyecto (cuando la hay).
- El registro de la URL del proyecto en Wayback Machine (cuando el sitio lo permite).
- El enlace a la entrada de la Wikipedia dedicado al proyecto cuando éste existe y puede ampliar la información relativa al proyecto que ofrece la colección.

De este modo el catálogo de la colección puede ser consultado como si se tratara de un antiguo fichero y las fichas pueden descargarse en archivos .pdf y ser impresas por separado siguiendo criterios de investigación y consulta específicos.

La estructura del MediaWiki posibilita una capacidad de crecimiento ilimitado en términos de volumen de contenidos y número de participantes ya que puede ser replicada y traducida a 193 idiomas. Para garantizar el crecimiento de la colección se ha convertido el wiki en un recurso educativo de la Licenciatura en Arte y Comunicación Digitales de la Universidad Autónoma Metropolitana - Unidad Lerma. Los alumnos podrán cursar “Dominios, públicos y acceso” como asignatura opcional dividida en tres niveles donde los estudiantes se convierten en investigadores acreditados a lo largo de un proceso que comienza con la recolección de unidades de análisis, continúa con el análisis y la visualización de los datos recabados y termina en el último trimestre con una publicación científica de su autoría que puede ser un artículo o una compilación comentada de textos especializados en la forma de acceso particular que se haya investigado.

Además de la aplicación pedagógica el diseño de la colección está pensado para facilitar el desarrollo de otras investigaciones basadas en metodologías de análisis diversas como podría ser el análisis de redes sociales, el análisis crítico del discurso, etc. Gracias a que la clasificación facetada en el MediaWiki permite incorporar de manera sencilla nuevas facetas y términos, los investigadores pueden generar nuevas preguntas de investigación que generen nuevas lecturas y nuevos análisis de los proyectos existentes o de nuevos proyectos sobre los que se desee trabajar. De este modo la investigación abandona la organización metodológica en busca de resultados y respuestas definitivas. Se trata de construir un dispositivo abierto de investigación capaz de operar como meta-investigación, es decir, como una investigación enfocada a favorecer y nutrir otras investigaciones dentro y fuera del entorno académico.

La colección está pensada para dar a conocer al público en general la variedad de formas de acceso que conviven en el presente, porque los límites históricos del acceso no se establecen solamente a través del consenso sino desde las posiciones antagónicas que pugnan entre sí por delimitar su alcance en un momento y lugar determinados. El wiki recoge los términos que informan las discusiones actuales en torno al acceso sin tomar partido por ninguno. Al mostrar este vocabulario en su pluralidad y organizarlo por países, se ofrece una herramienta a través de la cual todas las interesadas puedan participar en la discusión o hacerse una idea de las posibilidades disponibles en su propio contexto para juzgar por sí mismas los riesgos y las oportunidades que cada forma de acceso y cada iniciativa pone en juego. Sin embargo, si se quiere llegar al mayor número posible de interesados la presencia en línea no es suficiente. Para atender a los públicos menos familiarizados con el vocabulario de las formas de acceso del presente se están realizando en Ciudad de México una serie de encuentros presenciales que desde octubre de 2016 hasta octubre de 2017 estarán dedicados a conversar con los productores de los proyectos mexicanos catalogados en el wiki.

A día de hoy la colección cuenta con 130 proyectos catalogados y preservados, 188 proyectos en espera de ser catalogados, disponibles en 46 idiomas y procedentes de 43 países. La colección incluye además tres apartados dedicados a la documentación de las formas de acceso del presente. La “Documentación” cuenta hoy con 28 entrevistas realizadas, más de 100 manifiestos en inglés y en español y 208 textos especializados. Las “Entrevistas” siguen un cuestionario publicado por el fanzine

*Radical Software* en 1970. El cuestionario se aplica a todos los responsables de proyectos que deseen participar aportando su testimonio. Está pensado para enriquecer a futuro el análisis textual cualitativo incorporando el punto de vista *emic* de los productores (Harris, 1980) ya que en estos momentos las entrevistas realizadas no constituyen un material de investigación suficiente. Aunque las preguntas del cuestionario fueron planteadas varias décadas antes por activistas y artistas del video y la TV con el fin de conocerse mejor entre sí, siguen conservando su vigencia en el contexto actual. Lo único que se modificó del cuestionario fueron los medios en discusión. La TV se ha sustituido por Internet como canal de distribución y el hipertexto de la World Wide Web ocupa el lugar del video. La idea es dar voz y rostro a los proyectos que son el resultado del trabajo de personas concretas, aunque siempre se puede aportar un testimonio desde el anonimato ligando solamente la entrevista al proyecto donde el entrevistado colabora. Los “Manifiestos” exponen todo tipo de posturas, reaccionarias y progresistas, que testimonian presentes en transformación emplazando sus posiciones en la historia del género y su relación con los medios de comunicación masivos. Es posiblemente el género literario predilecto de los públicos de hoy. Empresas, gobiernos, organismos internacionales, artistas, activistas, científicos, periodistas, hackers... todas ellas parecen tener algo que declarar sobre los dominios, los públicos y el acceso. Nuevos manifiestos aparecen y viejos manifiestos se olvidan, por ello a esta sección se ha dedicado un proyecto de investigación específico titulado “Rescate y preservación de manifiestos mediales”, aprobado por el Consejo Divisional en su sesión nº55. La “Biblioteca” agrupa libros, artículos, noticias, informes y cualquier texto dedicado a las formas de acceso y los proyectos indexados en el wiki que se encuentren disponibles para su consulta y descarga en línea. Se excluyen materiales con licencias que penalicen su circulación y distribución gratuita. Es otra colección incompleta por definición que no aspira a ser exhaustiva pero que invita a quien desee contribuir a sumar nuevos textos. Todos ellos se conservan en Internet Archive y se catalogan en función del “Idioma(s)”, “País(es) de inicio”, “Año de inicio”, “Autoras” y “Editoriales”.

**5. Programación de metas y objetivos a alcanzar (Calendarización indicando la fecha de conclusión del proyecto).**

<b>Objetivos</b>	<b>Metas</b>	<b>Calendarización 2017-2020</b>
1. Ampliar la catalogación y preservación de proyectos en su contexto de aparición inicial, cuando esto sea posible o, en su defecto, recurrir a fuentes secundarias de información para recrear el contexto inicial de aparición.	- <b>Catalogar y preservar 200 proyectos</b> en el wiki <a href="http://dpya.org">http://dpya.org</a> y el webcrawler de Internet Archive ( <a href="https://archive.org/">https://archive.org/</a> ) Wayback Machine ( <a href="https://archive.org/web/">https://archive.org/web/</a> )	2017 2018 2019 2020
2. Ampliar y preservar la documentación bibliográfica relacionada con el vocabulario de las formas de acceso que se encuentre disponible para su consulta y descargar mediante licencias libre y abiertas.	- <b>Catalogar y preservar 200 documentos</b> en el wiki <a href="http://dpya.org">http://dpya.org</a> y el webcrawler de Internet Archive ( <a href="https://archive.org/">https://archive.org/</a> ) Wayback Machine ( <a href="https://archive.org/web/">https://archive.org/web/</a> )	2017 2018 2019 2020
3. Ampliar y preservar las entrevistas con los responsables de los proyectos catalogados.	- <b>Realizar y preservar 25 entrevistas</b> en el wiki <a href="http://dpya.org">http://dpya.org</a> y el webcrawler de Internet Archive ( <a href="https://archive.org/">https://archive.org/</a> ) Wayback Machine ( <a href="https://archive.org/web/">https://archive.org/web/</a> )	2017 2018 2019
4. Coordinar <b>una publicación con artistas locales vinculados con los proyectos.</b>	- Redactar el manuscrito de la publicación para su posible publicación.	2018
5. Realizar 12 Encuentros públicos sobre “Dominios, públicos y acceso”.	- El programa de los <b>12 Encuentros</b> se puede consultar en: <a href="http://dpya.org/wiki/index.php/Categoría:Encuentros">http://dpya.org/wiki/index.php/Categoría:Encuentros</a>	2017
6. Convertir el wiki en una herramienta de enseñanza-investigación mediante la creación de una asignatura opcional para los alumnos de la Licenciatura en Arte y comunicación audiovisuales de la UAM-Lerma.	- <b>Taller de investigación I</b> “Dominios, públicos y acceso” - Taller de investigación II “Dominios, públicos y acceso” - Taller de investigación III “Dominios, públicos y acceso”	2017
7. Desarrollar un marco teórico de aproximación a la arqueología del acceso.	- Redacción de <b>un artículo</b> científico.	<b>2017</b>
	- Redacción de <b>un artículo</b> científico.	<b>2018</b>
	- Redacción de <b>un artículo</b> científico.	<b>2019</b>
8. Traducir al inglés el wiki <a href="http://dpya.org">dpya.org</a>	- <b>Traducción del sitio al inglés.</b>	2017 2018 2019 2020

**6. Señalar si el proyecto cuenta con recursos externos o sólo recursos institucionales, o bien, se tiene una combinación de ambos.**

El logro de objetivos y metas no es vinculante al financiamiento del Departamento de adscripción o de la División por lo que se recomienda buscar otras fuentes de financiamiento.

Tendiendo en cuenta lo anterior el proyecto cuenta ya con financiamiento de la Fundación Alumnos47 cuyo desglose presupuestario puede consultarse en todo momento aquí:

[-http://dpya.org/wiki/index.php/Dominios\\_p%C3%BAblicos\\_y\\_acceso:Acerca de](http://dpya.org/wiki/index.php/Dominios_p%C3%BAblicos_y_acceso)

El proyecto se establece como colaboración interinstitucional entre el Departamento de Arte y humanidades de la UAM-Lerma y la Fundación Alumnos47 (<http://alumnos47.org/>).

Además espera presentar el proyecto a las siguientes convocatorias nacionales, siempre y cuando los tiempos del trabajo docente, de investigación y difusión así lo permitan:

- PAPIAM Programa de Apoyo a la Producción e Investigación en Arte y Medios (<http://papiam.cenart.gob.mx/inicio>) del Centro Multimedia.
- PROTRAD Programa de Apoyo a la Traducción (<http://fonca.cultura.gob.mx/programa/programa-de-apoyo-a-la-traduccion-protrad/>) del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes.

**7. Señalar la vinculación que el proyecto de investigación tiene con las Área(s) o línea(s) de investigación departamentales o con los planes y programas de estudio con las que se relacione.**

El Departamento de Arte y Humanidades se encuentra en estos momentos trabajando en la conformación de las Áreas y líneas de investigación. Por este motivo el proyecto suscribe el Área de investigación tentativa en “Estudios de Arte, Ciencia y Tecnología” dentro del cual se proponen las siguientes líneas de investigación en: “Estudios visuales”, “Arqueología de medios”, “Estudios críticos” y “Estudios de ciencia y cultura”.

El proyecto de investigación se vincula también a la práctica docente destacando su aportación a las siguientes UEA de la Licenciatura en Arte y Comunicación Digitales:

- UEA IV Estética y Prácticas del Arte Digital Contemporáneo.
- UEA VI Comunicación Creativa en Cultura Digital.
- UEA VIII Producción y Comunicación en la Cultura Colaborativa.

Asimismo se destaca la puesta en práctica del proyecto de investigación-producción como herramienta de enseñanza-investigación mediante tres Talleres para los alumnos de la Licenciatura en Arte y comunicación digitales que ya han sido presentados y aprobados para su ejecución en 2017:

- Taller de investigación I sobre “Dominios, públicos y acceso”
- Taller de investigación II sobre “Dominios, públicos y acceso”
- Taller de investigación III sobre “Dominios, públicos y acceso”

Es importante señalar que la realización de los talleres depende de la respuesta del alumnado a la oferta de Talleres disponibles.

### **8. Señalar las posibilidades de que su proyecto pueda considerarse también como un proyecto de Servicio social.**

Se contempla su presentación como proyecto de investigación-producción para el Servicio social de los alumnos de la Unidad Lerma, con el objetivo de aportar a los egresados herramientas fundamentales de investigación.

### **9. Literatura citada (bibliografía).**

Bauer, M. W. & Gaskell, G. (Eds.) (2000). *Qualitative Researching with Text, Image and Sound*. Sage.

Bauwens, M. (2006). The Political Economy of Peer Production. *CTheory*, October, 2. Retrieved from: <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=499>

Bauwens, M. (2007). *The Peer to Peer Manifesto: The Emergence of P2P Civilization and Political Economy*. Retrieved from: [http://www.masternewmedia.org/news/2007/11/03/the\\_peer\\_to\\_peer\\_manifesto.htm](http://www.masternewmedia.org/news/2007/11/03/the_peer_to_peer_manifesto.htm)

Bauwens, M., Ramos, J. & Vasilis, K. (2016). P2P and Planetary Futures. In R. Carlsón (Ed.). *Critical Posthumanism and Planetary Futures* (pp 193-214). Berlin: Springer.

- Bostman, R. & Rogers, R. (2010). *What's Mine Is Yours. How Collaborative Consumption is Changing The Way We Live*. New York: Harper-Collins.
- Bratton, B.H. (2016). *The Stack. On Software and Sovereignty*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Braudel, F. (1992). *Civilization and Capitalism, 15th-18th Century: The structure of everyday life* (Vol. 1). University of California Press.
- Braudel, F. (1982a). *Civilization and Capitalism, 15th-18th Century: The wheels of commerce*. University of California Press.
- Braudel, F. (1982b). *Civilization and Capitalism, 15th-18th Century: The perspective of the world* (Vol. 3). University of California Press.
- Castells, M. (2010). *The Information Age: Economy, Society and Culture Volume 1: The Rise of the Network Society* (2nd ed.). Oxford: Wiley Blackwell.
- Cohen Salama, M. (1992). *Tumbas anónimas. Informe sobre la identificación de restos de víctimas de la represión ilegal*. Buenos Aires: Catálogos Editora.
- Denton, W (2009, March 28). *How to Make a Faceted Classification and Put It On the Web*. Retrieved from: <https://www.miskatonic.org/library/facet-web-howto.html>
- Denton, W. (2003, October). *Putting Facets on the Web: An Annotated Bibliography*. Retrieved from: <https://www.miskatonic.org/library/facet-biblio.html>
- Domas White, M. & Marsh, E.E. (2006). Content Analysis: A Flexible Methodology. *Library Trends*, 55, 1, 22-45.
- Ernst, W. (2013). *Digital Memory and the Archive*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Galloway, A. (2004). *Protocol: How Control Exists After Decentralization*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Galloway, A. (2006). *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. University of Minnesota Press.
- Galloway, A. (2012). *The Interface Effect*. Cambridge, UK: Polity Books.
- García Canclini, N. (2006). *Diferentes, desiguales y desconectados. Mapas de la interculturalidad*. Barcelona: Gedisa.
- Gil, J. & Schmidt, S. (2002). *Análisis de redes. Aplicaciones en ciencias sociales*. IIMAS-UNAM: México.
- González Ruibal, A. (2012). Hacia otra arqueología: diez propuestas. *Complutum*, 23, 2, 103-116.
- Groys, B. (2010). *Going Public*. Berlin: Sternberg Press.
- Harris, M. (1980). Chapter Two: The Epistemology of Cultural Materialism. In M. Harris, *Cultural Materialism: The Struggle for a Science of Culture* (pp. 29-45). New York: Random House.
- Harrison, R. (2011). Surface Assemblage. Towards and Archaeology In and Of The Present. *Archaeological Dialogues*, 18, 141-161.
- Harrison, R., Graves-Brown, P. & Piccini, A. (Eds.) (2013). *The Oxford Handbook of the Archaeology of the Contemporary World*. Oxford University Press.
- Hayden, C. (2010). Lo procomún y el campo farmacéutico. En C. López Beltrán (coord.), *El retorno de los comunes* (pp. 117-133). México: Fractal (57).



- Hayden, C. (2011). No patent, no generic: Pharmaceutical Access and the Politics of the Copy. In Biagioli, Jaszi & Woodmansee (Eds.), *Making and Unmaking Intellectual Property: Creative Production in Legal and Cultural Perspective* (pp. 285-304). University of Chicago Press.
- Herring, S. (2007). A Faceted Classification Scheme For Computer-Mediated Discourse. *Language@internet*, 4. Retrieved from: <http://www.languageatinternet.org/articles/2007/761>
- Herring, S., Stein, D. & Virtanen, T. (2013). *Handbook of pragmatics of computer-mediated communication*. Berlin: Gruyter Mouton.
- Jameson, F. (2005). *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*. London & New York: Verso.
- Jameson, F. (1991). *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham, NC: Duke University Press.
- Jameson, F. (2002). *A Singular Modernity: Essay on the Ontology of the Present*. London & New York Verso.
- Kleiner, D. (2010). *The Telekommunist Manifesto*. Amsterdam: Network Notebooks 03, Institute of Network Cultures. Retrieved from: <http://networkcultures.org/blog/publication/no-03-the-telekommunist-manifesto-dmytri-kleiner/#>
- Kwasnick, B. H. 1999. The role of classification in knowledge representation and discovery. *Library Trends*, 48, 1, 22-47.
- Lafuente, A., Alonso, A. & Rodríguez, J. (2013). *¡Todos sabios! Ciencia ciudadana y conocimiento expandido*. Madrid: Cátedra.
- Lomnitz, L. A. (1977). *Networks and Marginality: Life in a Mexican Shantytown*. New York: Academic Press.
- Lovink, G. & Rossiter, N. (2005). Dawn of the Organised Networks. *The Fibreculture Journal* 05. Retrieved from: <http://five.fibreculturejournal.org/fcj-029-dawn-of-the-organised-networks/print/>
- Lovink, G. & Rossiter, N. (2010). *Urgent Aphorisms: Notes on Organized Networks for the Connected Multitudes*. Retrieved from: <http://networkcultures.org/geert/urgent-aphorisms-notes-on-organized-networks-for-the-connected-multitudes/>
- Lovink, G. & Rossiter, N. (2013, November 28). *Organised Networks: Weak Ties to Strong Links*. Retrieved from: <http://nedrossiter.org/?p=371>
- Lovink, G. & Rossiter, N. (2015, January 5). *Organized Networks: A Guide for the Distracted Multitudes*. Retrieved from: <http://nedrossiter.org/?p=448>
- Morozov, E. (2013). *To Save Everything, Click Here: The Folly of Technological Solutionism*. Public Affairs
- Mouffe, Ch. (2013). *Agonistics: Thinking The World Politically*. London, New York: Verso.
- O'Reilly, T. (2013). Open Data and Algorithmic Regulation. In B. Goldstein & L. Dyson (Eds.), *Beyond Transparency. Open Data and The Future of Civic Innovation* (289-301). San Francisco, CA: Code for America Press. Retrieved from: <http://beyondtransparency.org/pdf/BeyondTransparency.pdf>
- O'Reilly, T. (2010). Government As a Platform. In D. Lathrop & L. Ruma (Eds.), *Open Government*. O'Reilly Media Inc. Retrieved from: [http://chimera.labs.oreilly.com/books/1234000000774/ch02.html#lesson\\_1\\_open\\_standards\\_spark\\_innovation](http://chimera.labs.oreilly.com/books/1234000000774/ch02.html#lesson_1_open_standards_spark_innovation)

- Ostrom, E. (1990). *Governing the Commons: The Evolution of Institutions for Collective Action*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Parikka, J. (2012). *What is Media Archaeology?*. Cambridge, UK: Polity Press.
- Raley, R. (2009). *Tactical Media*. Minnesota University Press.
- Rathje, W. & Murphy, C. (2001). *Rubbish! The Archaeology of Garbage*. The University of Arizona Press.
- Rheingold, H. (2002). *Smart Mobs: The Next Social Revolution*. New York: Basic Books.
- Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Boston: Addison-Wesley.
- Rodriguez-Castro, B., Glaser, H. & Carr, L. (2010). How to Reuse a Faceted Classification and Put it on the Semantic Web. In, *The 9th International Semantic Web Conference (ISWC)*, Shanghai, China. Retrieved from: <http://eprints.soton.ac.uk/271488/5/rodriguez-castro-iswc2010-submission253-rev325.pdf>
- Rossiter, N. (2006). *Organized Networks. Media Theory, Creative Labour, New Institutions*. Rotterdam: NAI Publishers.
- Sastre, P. & Lafuente, A. (2013, January). *Archaeologies of the present, museum for the future: thinking the relation between heritage and commons*. Presented in 7th World Archaeological Congress, Dead Sea, Jordan. Retrieved from: [\\_2013\\_Archaeologies\\_of\\_the\\_present\\_museum\\_for\\_the\\_future\\_thinking\\_the\\_relation\\_between\\_heritage\\_and\\_commons](#)
- Scholz, T. (2016). *Platform Cooperativism. Challenging The Corporate Sharing Economy*. New York: Rosa Luxemburg Stiftung. Retrieved from: [http://www.rosalux-nyc.org/wp-content/files\\_mf/scholz\\_platformcoop\\_5.9.2016.pdf](http://www.rosalux-nyc.org/wp-content/files_mf/scholz_platformcoop_5.9.2016.pdf)
- Scholz, T. & Schneider, N. (2016). *Ours to Hack and to Own: Platform Cooperativism. A New Vision for the Future of Work and a Fairer Internet*. OR Books.
- Scholz, T. & Lovink, G. (2007). *The Art of Free Cooperation*. New York. Autonomedia.