

14 DICIEMBRE 2010

TALLER

10.00 -14.00 h (Mirador)
Goteo. *Cultura de la microfinanciación*. Con Platoniq.

PRESENTACIÓN

18.00 h (Auditori)
Proyecto Goteo de Platoniq.

DEBATE

19.00-21.00 h (Auditori)
Cloud Culture
Con Charles Leadbeater

PARTICIPA EN

Blog

www.cccb.org/icionline

Delicious I+c+i:

http://www.delicious.com/icionline/economia_distribuida

Delicious Platoniq:

<http://www.delicious.com/platoniq/goteo>

Hashtags Twitter

#goteo
#youcoop
#cult20
#cloudculture

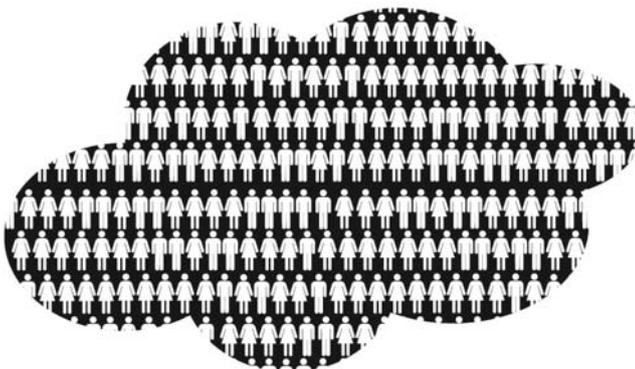
PARTICIPANTES :

PLATONIQU

Platoniq es una organización internacional de productores culturales y desarrolladores de *software*, pionera en la producción y distribución de cultura *copyleft*. Desde el año 2001, llevan a cabo acciones y proyectos en los que los usos sociales de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y el trabajo en red son aplicados al fomento de la comunicación, la autoformación y la organización ciudadana. El resultado de su trabajo genera innovadoras aplicaciones informáticas y metodologías, además de un amplio archivo audiovisual bajo

ECONOMÍA DISTRIBUÍDA

Dedicaremos la última sesión del año a retomar el tema de la economía de la contribución, centrándonos en la microfinanciación. Veremos cómo los modelos actuales del denominado *Giving 2.0* -una modalidad de donaciones en línea aplicada mayoritariamente al *entrepreneurship*- se pueden aplicar al sector creativo.



GOTA A GOTA

Antes de que aparecieran las plataformas de microfinanciación para proyectos del sector creativo, ya existían casos de artistas que pidieron apoyos a sus fans para financiar su nuevo álbum o gira. La banda de rock británica Marillion se convirtió en pionera en el ámbito de la financiación colectiva cuando en 1997 obtuvo 60.000 \$ para financiar su gira en Estados Unidos, tras realizar campañas a través de Internet. En 2003, ArtistShare inició formalmente lo que llamaron *fan-funding*, un sistema que facilitaba a los seguidores la pre-financiación del álbum de su grupo favorito. En 2006 SellaBand copió el modelo aportando un nivel más: cualquiera podía empezar una campaña de recaudación para grabar un álbum. Anteriormente a SellaBand, en 2004, la plataforma de microcréditos Kiva abrió sus puertas y en la actualidad es una de las más exitosas plataformas de micro-financiación, habiendo recaudado más de 165 millones de dólares gracias al sistema distribuido.

En Estados Unidos, donde la cultura ha crecido de la mano de lo privado, no es difícil que se dé el salto a la microfinanciación de proyectos culturales a través de Internet. Kickstarter es una de las plataformas que se ha consagrado rápidamente en este sentido. Sin embargo, aunque es una plataforma global, deja bien claras las fronteras: “sólo a proyectos creativos sin ánimo de lucro” y “sólo para creadores con cuenta bancaria en EEUU”.

La **financiación colectiva**, como la conocemos hasta el momento, saca provecho de Internet, de las oportunidades que ofrecen los Social Media, de las transacciones de bajo coste y de la necesidad de una revolución en el sector de las finanzas. En el futuro, veremos incluso más modelos de microfinanciación con diferentes propósitos, y las reglas y formas de regularlos -que actualmente limitan su uso- cambiarán para adaptarse a la nueva realidad de la financiación.



Actualmente -siete años después de ArtistShare- existen unas 200 plataformas de financiación distribuida y ninguna, por el momento, activa para el sector creativo en España, donde está aún por ver si la microfinanciación privada funcionará en el terreno cultural. En este contexto nace **Goteo***, una investigación sobre el fenómeno del *Crowdfunding* impulsada por la organización Platoniq que sirve de base para desarrollar una plataforma de producción, microfinancia-

licencias libres en Internet.

Desde el 2003, el colectivo es grupo colaborador del Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona, y en los últimos años ha obtenido dos premios internacionales por su proyecto Burn Station, la estación copiadora de música *copyleft* (2004), en el Festival Transito de México DF y en el Festival de Cultura Digital Transmediale de Berlín, además de una mención de honor en los premios Unesco Digital Arts Awards.

Entre sus proyectos destaca también el Banco Común de Conocimientos (2006), una plataforma de intercambio de conocimientos y educación mutua que se ha reproducido en Barcelona, Girona, Sevilla, Lisboa, Cambridge, Berlín y Casablanca; el servidor público de *streaming* OpenServer; la organización de campamentos OpenSource y de laboratorios temporales de medios, Media Space Invaders (2003-2004), y la creación de la primera licencia *copyleft* en el marco legal español Aire Incondicional (2003), que fue aplicada a los contenidos de la exposición del mismo nombre organizada por Platoniq en el Centro de Arte Shedhalle de Zúrich.

www.platoniq.net/

CHARLES LEADBEATER

Innovador independiente y asesor estratégico. Entre 1985 y 1995, trabajó en el *Financial Times* y posteriormente en *The Independent*. En 1998 ganó el prestigioso galardón David Watt de periodismo. Desde 1997 es asesor de la Unidad de Policía de Downing Street y del Departamento de Comercio e Industria en Internet y de la economía derivada del conocimiento. Su tarea consiste en dar forma a las políticas gubernamentales desde diversos frentes. El Gobierno del Reino Unido también le ha solicitado ase-

cción y distribución de recursos para el sector creativo, para el desarrollo de proyectos sociales, culturales, educativos, tecnológicos que contribuyan al fortalecimiento del procomún. Para ello, se trabaja en un esqueleto legal compatible con las licencias *creative commons* y otras licencias libres, que además de regular el uso o la distribución - como se viene haciendo hasta el momento-, se aplicarían a la producción, estableciendo un estándar abierto de financiación distribuida.

* **GOTEQ** es un proyecto de [Platoniq](#). Con el soporte del [Consell de Cultura i les Arts de Catalunya](#), el [Institut de Cultura de Barcelona](#) y el [Centre de Cultura Contemporània de Barcelona \(CCCBLab\)](#)

Más información sobre Goteo en YOUCOOP.ORG

¿QUÉ ES EL CROWDFUNDING?

La **microfinanciación, financiación distribuida, colectiva o multitudinaria**, del inglés *Crowdfunding* e inspirada en la práctica del *Crowdsourcing*, se refiere a la cooperación colectiva de personas, por lo general a través de Internet, que reúnen su dinero para lograr un fin en común o apoyar los esfuerzos iniciados por otra persona, grupo u organización concreta. La financiación colectiva se enfoca a una gran variedad de propósitos: desde la paliación de los efectos de un desastre natural, el afianzamiento del periodismo ciudadano comprometido con una causa de actualidad, la ayuda a artistas buscando soporte de sus fans, hasta la financiación de campañas políticas.

El fenómeno del *crowdfunding* como tal, entendido como un fenómeno inherente a la web 2.0 de principios del siglo XXI (acuñado por Michael Sullivan, de Fundavlog, a mediados de 2006), surge de la implementación de esta estrategia en el modelo de red social de Internet. Así, la red de contactos y colaboraciones que propone el sistema de *crowdfunding* parece uno de los más indicados para dar salida al nuevo factor de la innovación: puesto que buena parte de las ideas para productos, eventos, empresas e iniciativas se originan en la actualidad en esa red de usuarios cooperativos, por lo que parece una tendencia natural que las mismas redes de usuarios ofrezcan apoyo económico descentralizado a esas iniciativas.

CULTURA DE LA NUBE (CLOUD CULTURE)

Según **Charles Leadbeater** estamos entrado en una nueva era de Internet, donde gracias a la computación en nube (*cloud computing*) surge la cultura de la nube (*cloud culture*). En el mundo de la computación en nube nuestros datos (*e-mails*, documentos, imágenes, canciones ...) se almacenan remotamente en una nube digital a la que podemos acceder desde cualquier dispositivo y en cualquier momento (pensemos en la consulta del correo desde un móvil). En este contexto, compartir programas e información cobra mucho sentido, al menos en teoría, ya que abona el terreno para la innovación y la creatividad. Un ejemplo son las plataformas de *software* libre, que se han creado de este modo. Como en el cielo, hay muchos tipos de nubes digitales: las hay comerciales (Google o Amazon), sociales (Wikipedia) o públicas (The World Digital Library), que a su vez pueden ser abiertas (Twitter o Wikileaks) o cerradas (Gobiernos), o también permanentes (las nubes científicas, como por ejemplo las que hay en el entorno del CERN) o transitoria y emergentes (como las campañas de *marketing* viral). El aumento de nubes digitales cambiará la cultura, la creatividad y la relación entre ellas: el almacenamiento de datos en las nubes, la expansión de la banda ancha, las nuevas tecnologías de búsqueda, el acceso a través de nuevos dispositivos deberían crear una cultura más accesible y conectada, aumentando la capacidad expresiva de la gente, en una gran nube *Pro-Am*.

Sin embargo, esta cultura de la nube topa con tres grandes amenazas para las que Leadbeater propondrá soluciones durante la sesión. Una primera amenaza sería el **control** de los poderes que hasta ahora habían dominado y prescrito el discurso (gobiernos, empresas, etc.), que ven cómo la nube permite una mayor diversidad de expresiones culturales, descentralizadas, plurales y colaborativas donde se desdibujan las fronteras entre lo *amateur* y lo profesional y entre consumidor y productor.

soramiento en cuanto a política en materias que van de la salud y la educación al cambio climático y la cultura.

Leadbeater es asesor destacado de empresas en materia de innovación e impacto de la red. Ha prestado sus servicios de asesor a una larga lista de empresas en el ámbito de la estrategia de innovación, como Ericsson, Accenture, British Telecom y Microsoft. Es adjunto de investigación senior de Demos, el destacado *think tank* de Londres, *visiting fellow* de la Escuela de Negocios de la Universidad de Oxford y fundador de Participle, la primera agencia de innovación en servicios públicos, que trabaja con agencias del sector público para crear servicios públicos de nueva generación. Además, es *visiting fellow* del Legado Nacional de Ciencia, Tecnología y Artes, donde ha defendido ideas de innovación abierta y derivada del usuario.

Ha publicado los libros *We think: Mass innovation, not mass production* (2008); *Living on Thin Air* (1998) donde predijo el auge de la economía del conocimiento, derivada de Internet; y *The Rise of the Social Entrepreneur* (1997) que fue uno de los primeros libros que predijo que las soluciones de emprendeduría social y empresas sociales para problemas públicos tendrían cada vez más importancia.

www.charlesleadbeater.net

Una segunda amenaza vendría de la mano de los propietarios del **copyright**, que ven Internet no como una tecnología de libertad cultural sino de destrucción de su modelo de negocio, y que reaccionan aumentando la normativa que dificulta compartir. Y finalmente, tendríamos la amenaza de los **capitalistas de la nube** (*cloud capitalists*), los nuevos magnates mediáticos (Facebook, Google, Apple, Twitter ...) que bajo el pretexto de prestar servicios, organizan la nube para obtener beneficios económicos.

ENLACES DE INTERÉS

Tots els enllaços sobre ECONOMÍA DISTRIBUÍDA en las cuentas Delicious de I+C+i: http://www.delicious.com/icionline/economia_distribuida y de Platoniq: <http://www.delicious.com/platoniq/goteo>

PLATAFORMAS DE CROWDFUNDING Y PRESTAMOS P2P

Kickstarter <http://www.kickstarter.com>

Dedicado a proyectos creativos, funciona a través de donativos que sólo se hacen efectivos si el proyecto alcanza la recaudación prevista en un plazo determinado previamente. Los donantes reciben un “retorno” o gratificación según la cantidad aportada. La plataforma recibe un 5% del dinero.

Flattr <http://flattr.com>

Funciona a través de un sistema de donativos mensuales que cada usuario “recarga” en su cuenta, y que él mismo distribuye entre los sites de los proyectos que más le gusten donde aparezca un botón de Flattr (una especie de “I like”). Todo aquél que recibe está obligado a aportar a otros. Flattr se queda un 10% del dinero.

Vo.do <http://vo.do/>

Promueve y distribuye nuevos trabajos audiovisuales creativos a través de una “Coalición de Distribución” de sites P2P y permite a los usuarios realizar donaciones. Incentivan la esponsorización con obsequios. Vo.do obtiene entre un 25% (esponsorización) y un 50% (merchandising y sindicación, básicamente) del beneficio.

Kiva www.kiva.org

Uno de los ejemplos más consolidados de Beneficencia P2P, se dedica a facilitar microcréditos para emprendedores de proyectos sociales. Iniciada en el 2004, interviene en 45 países en vías de desarrollo y suministra fondos a más de 60.000 emprendedores.

Profounder <http://www.profounder.com>

Plataforma de *fundraising* (recaudación de fondos) para proyectos empresariales, donde el emprendedor determina los términos para las inversiones que necesita. El retorno para los inversores se fija a partir de las rentas que prevé conseguir de su negocio, e incluso se aceptan gratificaciones no monetarias.

Prosper <http://www.prosper.com>

Es el mayor mercado P2P de micropréstamos de América, donde aquél que necesita un préstamo decide qué tarifa quiere pagar cada mes y paga una cantidad fija por intereses según determinados rangos.

Zopa <http://www.zopa.com>

Emplazada en el Reino Unido, es una de las empresas más grandes orientadas a la financiación social, donde los que tienen dinero y los que lo solicitan se ponen de acuerdo en el interés. Los prestatarios pagan una cantidad fija por gastos de gestión y los prestamistas un 1%, llevándose un interés del 7%.

PROYECTOS EXITOSOS QUE HAYAN OBTENIDO CROWDFUNDING

Diaspora <http://www.joindiaspora.com>

Uno de los éxitos más grandes de la plataforma Kickstarter. Iniciativa de cuatro estudiantes para crear una red social *open source* como alternativa a facebook y sus problemas de privacidad. Obtuvo más de \$200.000 a través de Kickstarter, siendo su objetivo inicial de \$10.000.

Musopen <http://www.musopen.org/>

La mayor biblioteca de música online libre de derechos. Dedicada exclusivamente a la música clásica, libera las grabaciones realizadas de los derechos correspondientes a los intérpretes, estando ya libres de los de autor por ser anteriores a 1923. Su objetivo era conseguir \$11.000 y finalmente recaudó casi \$70.000.

El Cosmonauta <http://elcosmonauta.es/>

Proyecto de largometraje que plantea un modelo de *crowdfunding* basado en la creación de una comunidad previa a la producción que aporta pequeñas cantidades como “productores”, los cuales reciben siempre algo a cambio. Ofrecen además todo el material de la película bajo licencia *Creative Commons*. La plataforma es su propia web.

ORGANIZACIONES QUE FOMENTAN LA ECONOMÍA DISTRIBUIDA

P2P Foundation <http://p2pfoundation.org>

Nodo matriz que reúne e interconecta diferentes nodos de movimientos P2P.

Free Culture Forum <http://fcforum.net>

FCF elabora propuestas para presentar la opinión de la ciudadanía frente al debate sobre la privatización de la creación y la propiedad intelectual y su incidencia en el acceso al conocimiento y en la creación y distribución del arte y la cultura.

Open Knowledge Foundation <http://okfn.org/>

Fundada en 2004 con el propósito de promover y proteger el conocimiento libre, con la convicción de que cuanto más abierto es el acceso a la producción y distribución de conocimiento, mayor será el beneficio social y económico.

Onthecommons <http://onthecommons.org>

OntheCommons.org investiga estas cuestiones por medio de blogs, ensayos, críticas de libros, perfiles de expertos involucrados en materias del procomún

CULTURA DE LA NUBE

Cloud Culture: download the book, watch the film, hear the podcast

<http://www.counterpoint-online.org/cloud-culture-a-new-counterpoint-publication-and-ica-debate/>

Cloud Culture. <http://www.counterpoint-online.org/wp-content/uploads/2010/02/CloudCultureCharlesLeadbeater.pdf>

El *paper* encargado por Counterpoint a Charles Leadbeater.

We Think the Mass of Power Creativity

<http://www.wethinkthebook.net/home.aspx>

The Pro-Am Revolution

<http://www.demos.co.uk/files/proamrevolutionfinal.pdf?1240939425>

Cloud Culture: The Promise and the Threat

http://www.edge.org/3rd_culture/leadbeater10/leadbeater10_index.html