

ESCAÑO, Carlos
Relaciones del Arte de Internet con la Cultura Libre
Educación artística: revista de investigación, núm. 6, 2015, pp. 68-83
Universitat de València

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=671971503006>

- ▶ Cómo citar el artículo
- ▶ Número completo
- ▶ Más información del artículo
- ▶ Página de la revista en redalyc.org

Relaciones del Arte de Internet con la Cultura Libre

Relations between Internet Art and Free Culture

Carlos ESCAÑO. *Universidad de Sevilla, (España).* jcescano@us.es

Resumen: ¿Cómo se definen las prácticas artísticas propias de Internet que están contextualizadas en la cultura libre? Esta es la pregunta de la que se parte y a la cual se procura dar una respuesta en las presentes letras. La correlación entre el arte de Internet y las dinámicas propuestas desarrolladas desde los entornos de la cultura libre puede ser tenida en cuenta como una vinculación inexcusablemente muy estrecha. Ambas líneas de desarrollo cultural se han entrelazado desde sus orígenes manteniendo como aglutinante un esfuerzo por desvincularse del vigente paradigma cultural institucional legitimado por las industrias culturales, procurando así un entramado intelectual más abierto y plural, en el que las estrategias democratizadoras de sus acciones prescriben características singulares.

Los resultados que aquí se muestran forman parte de un trabajo de investigación centrado en el análisis de las relaciones entre cultura libre y el arte de Internet, el cual define y desarrolla sus características principales. Estas características están inferidas del estudio de fuentes secundarias oportunas y, por otro lado, deducidas de las entrevistas realizadas a cuatro expertos vinculados a los contextos pertinentes: Remedios Zafra, escritora y antropóloga, profesora universitaria de Arte, Innovación y Cultura Digital; Juan Martín Prada, profesor de universidad y esteta especialista en arte contemporáneo; y finalmente, Pedro Jiménez y Felipe G. Gil, representantes del influyente colectivo cultural transmediático Zemos98.

Palabras claves: Arte de Internet, Cultura libre, Remezcla, Recursividad.

Abstract: How are defined Internet art practices contextualized in free culture? This is the question to respond on these pages. The correlation between art Internet and proposals developed from environments of free culture can be taken into account as an inexcusably very close relationship. Both lines of cultural development have

been intertwined since its origins and its nexus is an effort to disengage from the current institutional cultural paradigm legitimized by cultural industries, seeking a more open and plural intellectual framework in which the democratizing actions prescribed strategies singular characteristics.

The results shown here are part of an investigation focused on the analysis of the relation between free culture and Internet art, which defines its essential characteristics. The characteristics deduced from this study of secondary sources and from interviews with four experts linked to relevant contexts: Remedios Zafra, writer and anthropologist, university Associate Professor of Art, Innovation and Digital Culture ; Juan Martín Prada, university Associate Professor and specialist in contemporary art esthete; And finally, Pedro Jimenez and Felipe G. Gil, representatives of transmedia influential cultural group Zemos98.

Keywords: Internet Art, Free Culture, Remix, Recursivity.

Introducción: Arte y Cultura Libre Digital

El punto de partida de estas letras es dar respuesta a cómo se definen las prácticas artísticas propias de Internet que están contextualizadas en la cultura libre. Tal respuesta conlleva una necesaria inmersión en las características emergentes de la relación entre el arte de Internet -como concreción del net art- y la cultura libre.

Juan Martín Prada aclara el matiz que diferencia el arte de Internet de la conocida etiqueta net art. Esta última implica a todas las prácticas que se basan en las redes de telecomunicación (no sólo Internet) para su interacción; mientras que el arte de Internet asume ésta como red necesaria y condición preceptiva para que la obra artística pueda ser experimentada (Martín, 2012).

Por otro lado, Lawrence Lessig explica que “las culturas libres son culturas que dejan una gran parte abierta a los demás para que se basen en ella; las que no son libres, las culturas del permiso, dejan mucho menos” (Lessig, 2004, p. 42). La idea de libertad se traduce en una apertura y facilitación del acceso a la cultura. Idea esencial para que se haga efectiva la posibilidad del acto de compartir y, en consecuencia, la promoción del progreso cultural.

Fue a raíz de la emergencia del software libre cuando el movimiento de la cultura libre comenzó a fraguarse. El software libre se cristalizó a través de diferentes licencias de uso. Una de sus más visibles y simbólicas fue y es la licencia denominada GNU/GPL, de la que Natxo Rodríguez (2006) apunta que:

Tiene su origen en el mundo del software libre y es, a su vez, la principal responsable de todo el movimiento por la cultura libre y el copyleft. Está basada en las cuatro libertades propuestas por Stallman y la FSF (Free Software Fundation): 1) de uso;

2) de estudio y modificación; 3) de copia y 4) de mejora y distribución de los contenidos, el carácter libre de lo producido continúa así en las obras derivadas cuyos contenidos mantienen la misma licencia. (p. 87)

Precisamente por su influencia cultural la noción de copyleft es especialmente destacable. No todo el software libre puede entenderse como copyleft. Stallman califica al copyleft de método de conversión de un programa en software libre, exigiendo a su vez que las derivaciones del mismo también lo sean. Es decir, garantiza que cada usuario pueda gozar de esta libertad. Asimismo, explica que para poder ejercer la aplicación del copyleft, en primer lugar, debemos reservar los derechos, y posteriormente, añadimos los términos de distribución; una herramienta legal que otorga a los usuarios el derecho a uso, modificación y redistribución del código del programa o derivado del mismo, siempre que no se cambien los términos de distribución (Stallman, 2004).

Así, como queda reseñado, la GNU/GPL mantiene un peso específico dentro de la definición del conjunto del movimiento cultural libre. Quedan enunciadas sus características más básicas relacionadas con la libertad y la colaboración, pero sin embargo, existen diferentes y múltiples pareceres a la hora de dirimir un concepto más exacto de cultura libre en relación con tales libertades. Para ello un análisis filosófico de la cultura puede ayudar a abordar esa multiplicidad, como plantea Roberto Feltreiro, “no tanto para encontrar la versión genuina de lo que podemos llamar cultura libre, sino para rastrear los argumentos básicos de cada postura y encontrar, si cabe, los puntos de acuerdo comunes a todas ellas” (Feltreiro, 2006, p. 69). Las conclusiones aquí recogidas derivan de las entrevistas en profundidad realizadas a cuatro expertos en cultura digital, así como del análisis pertinente de fuentes secundarias, procurando desarrollar un sumario de características que ayuden a definir la praxis artística que, de manera híbrida y ramificada, frecuenta ambos terrenos conceptuales.

La correlación entre el arte de Internet y las dinámicas propuestas en los entornos de la cultura libre puede ser tenida en cuenta como una vinculación inexcusablemente muy estrecha, puesto que, como explicita Martín Prada (2012), “los artistas que optaban por trabajar en la red reactivaban una problemática iniciada a mediados de los setenta, cuando tras los términos “arte conceptual” o “de la idea” muchos habían soñado con la liberación del arte de “la tiranía del estatus de la mercancía y de la orientación al mercado” (p.17). Un esfuerzo por desvincularse del paradigma industrial-cultural vigente e inmiscuirse en un entramado intelectual más abierto, plural y libre.

Presentación de expertos entrevistados

Remedios Zafra [<http://www.remedioszafra.net/>]

Prestigiosa escritora y antropóloga, profesora de Arte, *Innovación y Cultura Digital* en la Universidad de Sevilla y de *Políticas de la Mirada* en la Universidad Carlos III de Madrid. Especialista en Cultura Digital y Acción Artística, Teoría Crítica de la Cultura Contemporánea, la intersección Arte, Ciencia y Tecnología y los Estudios sobre Identidad y Género.

Zemos98 [<http://zemos98.org/>]

Colectivo que autodefine su actividad como equipo que investiga, programa y produce contenidos relacionados con educación, comunicación y creación audiovisual. Un colectivo que *habita en* la cultura contemporánea buscando aperturas transmediáticas y desarrollando una labor remezclada y deconstruktiva, convirtiéndose en la actualidad en clara referencia teórica y práctica de la cultura abierta. Pedro Jiménez y Felipe G. Gil son dos de sus cabezas visibles más significativas y los especialistas entrevistados para la ocasión.

Juan Martín Prada [<http://www.juanmartinprada.net/>]

Uno de los teóricos de arte contemporáneo y estudios visuales con más peso en el panorama estatal español. Profesor de la Universidad de Cádiz y referencia actual en los estudios sobre arte y nuevos medios. La investigación de Martín Prada destaca por su prolífica riqueza informativa a la hora de abordar el vasto y complejo contexto artístico contemporáneo.

Características emergentes de la relación Arte de Internet – Cultura Libre

Técnicamente es cultura libre aquello que de alguna manera permite que esa obra o esa creación sea accesible permanentemente desde cualquier lugar y por cualquier persona. Y, en segundo lugar, que esa obra permita que alguien genere obras derivadas o acceda al código fuente. (J. Martín , comunicación personal, 4 de junio de 2013)

Así es como Martín Prada define una praxis artística centrada en la cultura libre. Una definición básica que ayuda a orientarse en el entramado tipológico de este fenómeno estético desarrollado online. Las características reseñadas permiten conformar un concepto global, aunque muy ramificado, en aras de una mejor comprensión de tales prácticas. Las diferentes características enunciadas a continuación no sólo ciñen su definición al campo de la estética, sino que su itinerario conceptual atraviesa

territorios filosóficos, sociológicos, comunicacionales y políticos, anunciando así el polifacetismo del objeto de estudio.

#1. “NO REPETIR DEL MUNDO”: LA NO-INSTITUCIONALIZACIÓN DEL ARTE

[*En relación con el arte de internet*] Este tipo de prácticas comparten el deseo de utilizar Internet como medio reflexivo para no repetir el mundo. (R. Zafra, comunicación personal, 7 de mayo de 2013)

Remedios Zafra explica que los artistas de la década de los 90, pioneros y potenciadores del arte online, mantenían una vocación que podría ser calificada de activista, con una idea clara: transformar el mundo; asumiendo Internet no ya como instrumento, sino como espacio que facilita la construcción de la colectividad. Una palabra clave (colectividad) que permitirá plantear dinámicas para pasar del **yo** al **nosotros**.

Juan Martín Prada subraya como característica vinculante la clara intención de alterar el discurso estético oficial por parte de los creadores artísticos de la Red, operando fuera de sus lindes con una labor crítica y arriesgada. Martín Prada destaca "su arriesgada apuesta por plantear formas de trabajo y atribuciones del propio concepto *arte* fuera de lo que las instituciones artísticas han tratado de imponernos a lo largo de tantos años" (J. Martín, comunicación personal, 4 de junio de 2013).

#2. PENSAMIENTO CRÍTICO, HABITAR POLÍTICO Y (H)AC(K)TIVISMO

En relación directa con la característica anterior, se deduce que si la acción artística en la Red se vincula a la idea de proceso estético que pretende un enfrentamiento al mundo institucionalizado, para su reconstrucción y no para su reproducción, se estará otorgando un carácter eminentemente crítico y político a la naturaleza de sus estrategias. Así lo subraya Pedro Jiménez cuando dice que el movimiento *Free Culture*, promocionado por Stallman, está en clara conexión con una actitud política, activista y hacker (P. Jiménez, comunicación personal, 20 de mayo de 2013).

Zafra literalmente engarza la cultura libre con los valores de igualdad, pensamiento crítico y democratización, y expresa que “cuando hablamos de estos valores estamos hablando no ya de un discurso sino de una escritura y (...) en ese sentido tiene mucho de crítica al logocentrismo y al discurso y formas del poder” (R. Zafra, comunicación personal, 7 de mayo de 2013). Esta disposición está claramente vinculada a una actitud política en todas sus acepciones. Bajo esta perspectiva se puede entender la diferenciación que efectúa Remedios Zafra sobre los distintos modos de *habitar* la Red; modos sobre los que las prácticas artísticas de Internet nos cuestionan:

1. *Habitar Interfaceado*: un habitar “que nos lanza preguntas sobre dónde queda el sujeto allí donde el cuerpo queda aplazado” (R. Zafra, comunicación personal, 7 de mayo de 2013).
2. *Habitar público-privado*. El discurso estético de la Red nos cuestiona sobre cómo se están reconfigurando esferas que antes diferenciamos como espacio público y espacio privado.
3. *Habitar colectivo*. ¿Cómo son los vínculos de la identidad del *nosotros a través de la Red*?
4. *Habitar político*. De una manera más concreta dentro del ámbito político, las obras propias de la cultura libre en la Red nos hacen reflexionar sobre la construcción de la misma red.

Los cuatro modos de habitar podrían ser considerados modos de *habitar político*, ya que se relacionan con las maneras de articulación de relaciones sociales en un espacio común, pero es el cuarto habitar el que específicamente se orienta a los modos de construcción de la experiencia política en Internet. Así, ejemplos de prácticas como *Life Sharing* (2000-2003), de 0100101110101101.org, wwwwwwwww.jodi.org (1995), de Jodi, o *CarnivorePE* (2001), de RSG, se relacionan con un claro enfoque político activista, “un enfoque de la forma de construir la Red que se pregunta por lo no-inocuo de esa construcción [de la Red] y que nos lleva a plantearnos que no somos simplemente agentes que usan la Red, sino agentes que estamos construyendo la Red” (R. Zafra, comunicación personal, 7 de mayo de 2013).

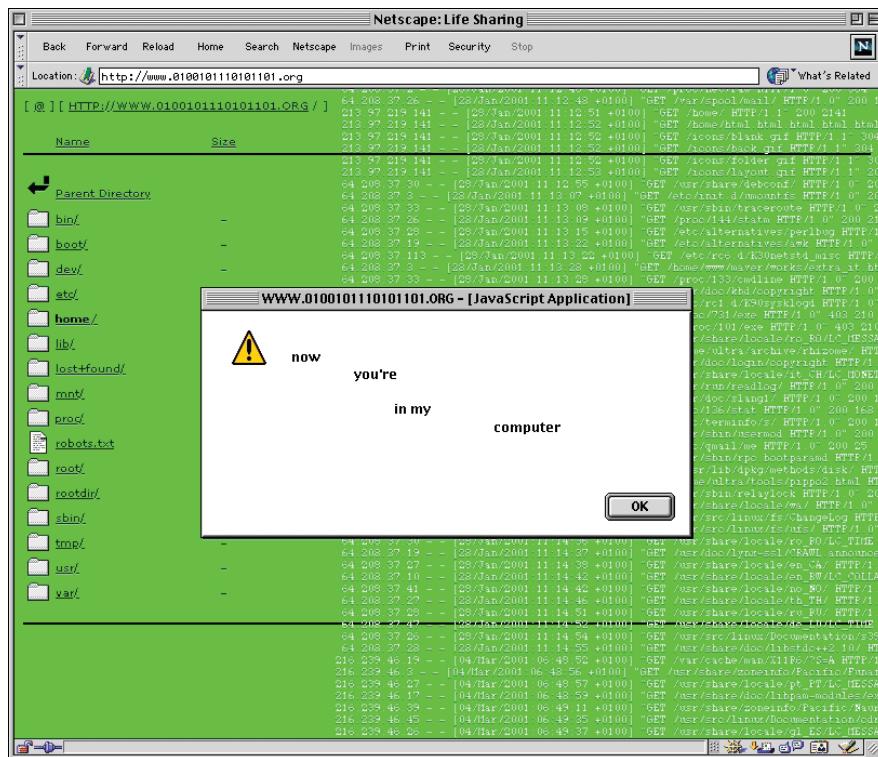


Figura 1.- Captura de pantalla de *Life Sharing* (2000-2003), de 0100101110101101.org.

#3. LOGICAS INDEFINIDAS (Y CONSECUENCIAS PARADÓJICAS)

Remedios Zafra alude al proceso creativo y estructural de la acción artística de Internet como un proceso orgánico, el cual conlleva una inevitable indefinición. Característica que según la autora no se antoja en absoluto negativa:

Esa indefinición es un paso para cambiar las cosas, porque el hecho de definir y de acotar era algo contra lo que muchos artistas en los años 90 se rebelaban. Esa acotación muchas veces sirve a quienes cuentan la historia, sirve a la disciplina y sirve a la institución para acotar y para domesticar. Tenemos que tener en cuenta que son prácticas que no quieren ser domesticadas, son prácticas que, en tanto que tienen una pretensión política, quieren transformar el mundo. (R. Zafra, comunicación personal, 7 de mayo de 2013)

Esta apertura a la indefinición no es peyorativa, pero sí conlleva inevitables paradojas y "contradicciones coherentes", aunque expresado de tal manera pudiera parecer un simple oxímoron. En este sentido, se apuntan algunas de las apreciaciones formuladas por los entrevistados. Pedro Jiménez plantea en relación con los medios y el discurso estético sometido a estudio, que estamos tratando de cultura libre en la Red, "libre y compartida, pero estamos hablando de servidores que no son propios y tecnología obsoleta que no permite ahora su reproducción" (P. Jiménez, comunicación personal, 20 de mayo de 2013); También es destacable que tales contextos digitales aún están lastrados de tradiciones culturales que dificultan la acción interna de una cultura liberada. En este sentido, señala Felipe G. Gil que hay cuestiones que no son fáciles de superar y que se incorporan desde la tradición representante de la institución u oficialidad artística en el campo de la cultura libre. En específico señala el caso de la hipotética no-linealidad de las narrativas digitales: productos de la cultura libre participan en muchos casos de cánones narrativos propios de la linealidad de los discursos artísticos institucionalizados ejemplificándose así la imposibilidad de "un proyecto de creación colectiva donde se disuelva de verdad la autoría y donde el proceso sea más importante que el resultado" (F. G. Gil, comunicación personal, 20 de mayo de 2013). Igualmente, Martín Prada afirma que la naturaleza del net art es libre y que difícilmente es comercializable, pero ha habido casos en los que sí se ha llevado a cabo este acto de cosificación de la obra (J. Martín, comunicación personal, 4 de junio de 2013). Por otro lado, Remedios Zafra, apunta una sugerente idea en relación con la condición biopolítica de la interfaz y la pantalla, la cual está pensada para una organización de multitudes congregadas en red, pero multitudes en soledad: las pantallas están pensadas para trabajar en un *cara a cara* individual: "Solas frente a nuestra pantalla, por la propia biopolítica de la interfaz y porque la pantalla sigue pensando para una persona con unos ojos que están mirando" (R. Zafra, comunicación personal, 7 de mayo de 2013).

Por otro lado, las prácticas artísticas de la cultura libre en la Red corren el riesgo de participar de una visión paradójica de la propia cultura libre. Según Remedios Zafra hay una acepción del concepto que lo instrumentaliza, alejándolo de su apertura democrática, un concepto de cultura libre que está basado excesivamente en la

producción y utilización de determinado tipo de recursos de software libre, lo cual puede ser muy perverso -señala la autora- porque si se considera como un límite se convierte en un agente discriminador excluyente, dejando fuera muchas personas que por determinadas tradiciones y circunstancias no han tenido o no tienen esa afinidad hacia la tecnología.

#4. VISIBILIDAD DEL CÓDIGO

Juan Martín se pregunta sobre la naturaleza del código de una obra de arte y esta reflexión se torna necesaria para comprender la naturaleza de la cultura libre digital: “En una pieza de software podemos saber cuál es el código; esas instrucciones que permiten que aquello pueda funcionar de una determinada manera ¿Pero cuál es el código de una obra de arte? (J. Martín, comunicación personal, 4 de junio de 2013).

Pedro Jiménez utiliza la expresión de “código interoperable y analizable” para calificar al código de la Red; un código que posibilita la idea de transparencia, compartición y, en última instancia, de recursividad. Para Felipe G. Gil desde el origen de las obras de arte en la Red está presente el concepto de código, es decir, esa idea de apertura y visualización de cómo ese proyecto es y está realizado para que otros puedan replicarlo. “La idea de que tú, al mismo tiempo que realizas un proyecto, estás explicando la metodología de dicho proyecto para que otros lo remezclen (...) para nosotros tiene mucho que ver con la cultura libre y la cultura compartida” (F. G. Gil, comunicación personal, 20 de mayo de 2013).

Asimismo, dando una posible respuesta a la pregunta, el mismo Martín Prada explica que ese código debiera ser abierto para participar de los valores de la cultura libre, y destaca:

La obra en sí no es el código, sino las ideas que hacen que esa obra sea posible. El espacio intersticial, los engranajes entre las múltiples ideas que en toda obra existe: unas ideas son de unos autores, otras son de otros, pero lo que ha aportado el autor no son esas ideas, sino el espacio entre medias. Y ese es el código abierto, o ese es el código que debería estar abierto en toda creación. (J. Martín, comunicación personal, 4 de junio de 2013)

#5. ANONIMATO, AMATEURISMO Y CONVERGENCIAS CREATIVAS DE PRÁCTICAS ARTÍSTICAS Y NO ARTÍSTICAS

Remedios Zafra expone que Internet ha permitido hacer confluir la práctica creativa que antes se calificaba amateur con la práctica profesional, señalando que:

Hay muchos procesos que no son exclusivos de la práctica artística (...) De los que también se han apropiado, en las últimas décadas, las prácticas de visualidad de las industrias del imaginario, de las industrias culturales -como la publicidad- pero que ahora son de propiedad pública también. (R. Zafra, comunicación personal, 7 de mayo de 2013)

En esa convergencia entre prácticas profesionales y no profesionales del arte surgen obras que ya no están dentro de lo que estrictamente sería el círculo artístico (así también lo señala Pedro Jiménez aludiendo al trabajo creativo de Eclectic Method). Igualmente, Zafra hace hincapié en esa idea aludiendo al carácter que mantienen tales obras ofreciendo “la posibilidad de infiltrar al *otro* allí donde se desea un cambio, es decir, que estas obras no operen solamente en contextos artísticos, sino en contextos de toda índole” (R. Zafra, comunicación personal, 7 de mayo de 2013).

La hibridación de modos de trabajo repercute en el concepto de autoría artística. En el contexto dibujado la idea de autoría se diluye en el anonimato *amateur* en tanto que ya no es necesario el concepto de 'Autor' para legitimar el discurso histórico artístico. El proceso se torna en el objetivo prioritario en detrimento del mero argumento de autoridad estética. De manera gráfica, Felipe G. Gil, centra su atención en el reciente fenómeno 'Harlem Shake' para explicar esta circunstancia:

Gente que se organiza de manera totalmente anónima sin conocerse unos y otros para replicar un modelo de performance... Porque al fin y al cabo el 'Harlem Shake' es una performance en toda regla: gente que se disfraza, que queda en un sitio y que con un plano fijo y una canción, genera dos momentos: quietud y caos. Con lo cual creo que lo que hace falta ahora es más analizar cómo funcionan esas cadenas virales, miméticas y no tanto quién. La clave está en la cadena o en quién la inició. Más allá de la autoría hay que introducirse en esos procesos. (F. G. Gil, comunicación personal, 20 de mayo de 2013)

#6. COLECTIVIDAD, COMUNIDAD Y RECURSIVIDAD

“La cultura libre exige dar más de lo que recibes, siempre”. (P. Jiménez, comunicación personal, 20 de mayo de 2013).

Possiblemente las características que mejor definen los procesos de cultura libre en la Red son las que aluden a Internet como territorio desjerarquizado (R. Zafra, comunicación personal, 7 de mayo de 2013) y, a su vez, vinculado entre sí. Características que revelan de manera explícita el carácter de producción social de toda creación cultural. En este sentido, Rubén Martínez (2012) subraya que "una de las cuestiones presentes en los movimientos de cultura libre es el origen colectivo de la creatividad y de la producción de conocimiento" (p. 54).

Remedios Zafra señala el concepto de *habitar colectivo*, adelantado en párrafos anteriores, como uno de los modos de existencia con los que se relaciona la cultura digital, cuestionándose “cómo pasamos del yo al nosotros en Internet y cómo se generan los vínculos que nos hacen hablar de un 'nosotros'" (R. Zafra, comunicación personal, 7 de mayo de 2013). Específicamente este *habitar colectivo* en relación con la acción artística libre nos ubica en la idea de comunidad y horizontalidad comunicacional.

Pedro Jiménez explica que la clave de la cultura libre no está en el hecho en sí de cesión de un material dispuesto para ser copiado o reutilizado, sino que "está en que tengas una comunidad que 1) necesite eso, 2) lo active de manera comunitaria y 3) genere cosas nuevas" (P. Jiménez, comunicación personal, 20 de mayo de 2013). Jiménez encaja estos tres puntos conceptuales en una única idea: que la acción sea recursiva. La idea de recursividad, en referencia a Marga Padilla, sirve para justificar que un proceso sea participante de la idea de cultura libre. Margarita Padilla (2012) explica el concepto de la siguiente manera:

El concepto de recursividad va ligado al de repetición. La recursividad exige repetición, pero no toda repetición es recursiva. Hay repetición cuando algo vuelve a ocurrir independiente de las consecuencias de lo ocurrido previamente. Y hay recursividad cuando algo vuelve a ocurrir a partir de lo ocurrido previamente. Por lo tanto, lo que hace que una repetición sea recursiva es la manera de asociarse con otras repeticiones, es decir, con otros procesos anteriores y posteriores. (p.43)

Unejemplointeresante-destacadoporJiménez-de discurso recursivo con un eco que se haamplificadoensuderrolloel proyecto transmedia 15m.cc, quemásalládelpopular producto documental de Stephane Gruesso incluido en el proyecto, se ha generado toda una acción polimórfica de un concepto trabajado por una amplia comunidad.

Pero hay que subrayar que el espacio habitado por el colectivo no es una comunidad entendida en términos de público, sino propiciadora y participante de una lógica productora -no sólo receptora- asociada también a otros elementos como la honestidad en el proceso de trabajo, la transparencia y la facilitación del código fuente de las obras (P. Jiménez, comunicación personal, 20 de mayo de 2013). La comunidad se aleja del concepto tradicional de público o audiencia, puesto que son los lazos emocionales y afectivos los que definen a una comunidad como tal y es gracias a estos cuando los procesos y obras derivadas se realizan.



Figura 2. Captura de pantalla de 15m.cc (2011-en proceso), autoría colectiva.

#7. LÓGICAS (DERIVADAS) DE LA APROPIACIÓN

Juan Martín Prada enunciaba como característica básica de las prácticas artísticas libres su posibilidad y ofrecimiento de generación de obras derivadas a partir de sí mismas. El artista en este marco de acción está más próximo al concepto de coleccionista y transformador que de creador en sí (J. Martín, comunicación personal, 4 de junio de 2013). Esta lógica de la derivación es intrínseca a las estrategias de apropiación y recursividad. La toma de conciencia de la acción derivada es una reafirmación explícita de 'la muerte del autor' de Barthes y de uno de los mecanismos más populares de la expansión histórica cultural. La noción de apropiacionismo es esencial para la comprensión del arte online. Martín Prada (2012) explica que:

Hablar de estética digital en la última década es hacerlo, sobre todo, de una intensificación de los procesos creativos basados en la apropiación de material existente y en su modificación y ajuste, en un predominio de las acciones de selección frente a las de producción, de las de posproducción frente a las de creación. (p. 176)

Es oportuno señalar cómo Juan Martín Prada hace referencia a que el apropiacionismo, como estrategia de lenguaje, supone una radicalización de los recursos de la cita y la alusión, como estrategia crítica implica una actitud revisionista, de relectura de lo dado, de toma de conciencia de la influencia de los sistemas de exposición y comercialización sobre la obra de arte (Martín, 2001). Y conectando con este argumento, en la entrevista desarrollada, el autor plantea literalmente que:

De alguna manera, los artistas que empezaron a trabajar en la Red trataban pulverizar el concepto de propiedad de la obra, trataban de pulverizar el concepto de restricción de acceso a las obras, o incluso la vinculación de las obras a los espacios de su exposición tradicional. (J. Martín, comunicación personal, 4 de junio de 2013)

Existen estrategias o técnicas apropiacionistas que se han conformado como categorías estéticas con cierta popularidad y reconocimiento, las cuales se visibilizan de una manera específica en el ámbito de la cultura libre digital. Estrategias que tendrían que ver "sobre todo con el aprovechamiento de la apropiación para recontextualizar, con la cita, con el remake..." (R. Zafra, comunicación personal, 7 de mayo de 2013), a las que habría que añadir la popular práctica de la remezcla (remix), concepto que Felipe G. Gil y Pedro Jiménez reseñan como elemento característico de la cultura libre.

- Remix:

Juan Martín Prada define la acción de remezcla como "todos aquellos procesos creativos o artísticos vinculados no tanto a la producción de imágenes sino simplemente a la reelaboración, a la metabolización de imágenes" (J. Martín, comunicación personal, 4 de junio de 2013). Esta idea es complementada en su texto sobre prácticas artísticas en la Red:

Hablar de las estrategias de remix (remezcla) es hacerlo no tanto de prácticas de creación sino de diferentes formas creativas de absorción, de asimilación; o de la “digestión” como forma de creación, si se prefiere. Sus acciones: cortar y pegar, mezclar, fusionar, derivar, filtrar, alterar, reelaborar material visual preexistente. (Martin, 2012, p.175)

En su discurso Martín Prada señala como acciones propias de la remezcla las prácticas de Jimpunk y Abe Linkoln o las exposiciones colectivas *Appropriation & Immateriality* (2007) y *Montage: Unmonumental Online* (2008). Martín Prada explica que frente a lo que suele hacer mucha gente en Internet realizando un trabajo de registros de recuerdos (fotos de nuestra vida cotidiana), los artistas vinculados al remix ponen signos en movimiento. Estos tratan de reflexionar sobre cómo se producen hoy los imaginarios y cómo se manifiesta un artista, que no es un creador de imaginarios, sino alguien que interviene en el de los demás (J. Martín, comunicación personal, 4 de junio de 2013).

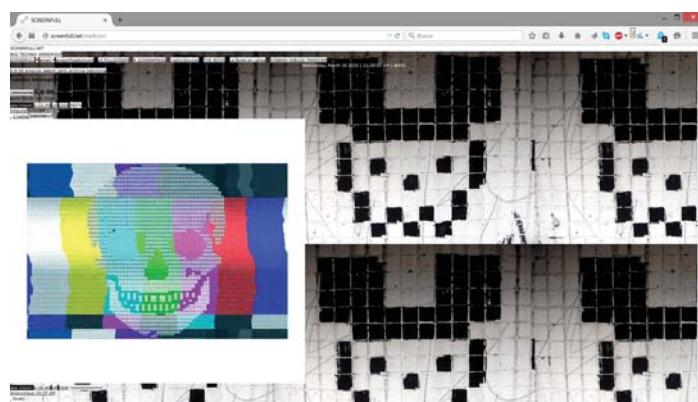


Figura 3.- Captura de pantalla de Screenfull.net (2005), de Jimpunk y Abe Linkoln.

- Remake:

Juan Martin Prada señala que el remake es una forma de apropiación, el cual no es tanto una apropiación dadaísta de fragmentos de una obra, sino un proceso de re-creación de esa obra (del pasado) en el presente. Asimismo, hay que subrayar que “la creación de una nueva versión (remake) de una obra anterior es una de las estrategias operativas más recurrentes en el arte de Internet desde sus inicios” (Martín, 2012, p.183) y apunta como ejemplo idóneo el proyecto *Man with a Movie Camera: The Global Remake* (2007), de Perry Bard. Un trabajo que versiona la emblemática obra de Vertov en un ejercicio abierto y polifónico desde nuestra actualidad, en la que lo más interesante, subraya Martín Prada, no es ya la apropiación de materiales encontrados, sino la de generar todo un proceso social a partir de la obra.

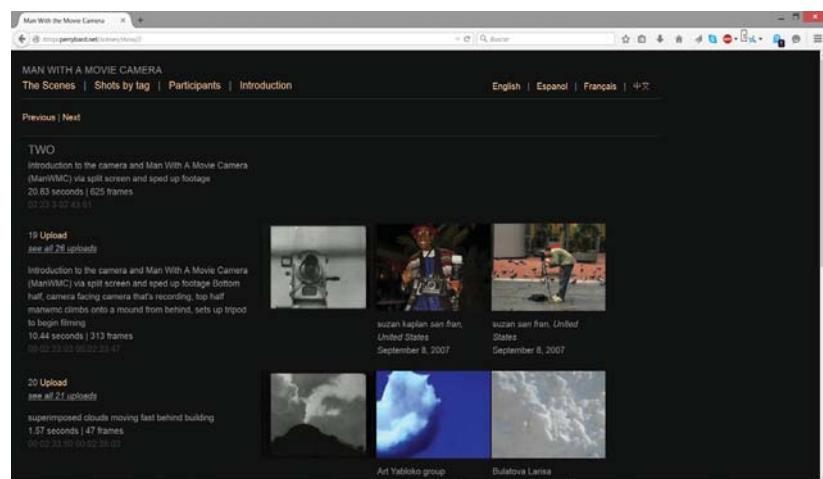


Figura 4.- Captura de pantalla de *Man with a Movie Camera: The Global Remake* (2007), de Perry Bard.

#8. SENTIDO DEL HUMOR

En primer lugar, Remedios Zafra precisa ciertas características relacionadas con una actitud basada en la comicidad para provocar reflexión crítica como “plantear un juego de reversibilidad, trabajar con la parodia o con la ironía, establecer distintas lentes de visión, infiltrar la alteridad o hacer algún cambio en algún tipo de contexto para generar una reflexión...” (R. Zafra, comunicación personal, 7 de mayo de 2013). Esta idea es ratificada por Felipe G. Gil al subrayar de manera explícita el sentido del humor como una característica reseñable de la acción artística digital libre. Algo positivo en la Red, a pesar de que los sistemas de propaganda sigan funcionando, aunque bajo su criterio, ahora vivimos en una sociedad que “vigila y es más desconfiada”; y en esa desconfianza, el sentido del humor, el reírse con y para consigo mismo, supone un plus de funcionalidad: “el humor provoca la conexión y la viralidad” (F. G. Gil, comunicación personal, 20 de mayo de 2013), además de ser usado como arma para la crítica y autocrítica.

#9. IMPLICACIÓN DE LICENCIAS Y SOFTWARE LIBRES EN EL DESARROLLO DE LA CULTURA LIBRE

Ante la pregunta sobre si es necesario el trabajo con software y licencias libres para que emerja la idea de cultura libre, los cuatro especialistas ofrecieron una respuesta unánime: no es necesario. Aunque sí destacaron su lógica y pertinencia si éstas son usadas.

Juan Martín Prada subraya que “la cultura libre ante todo está vinculada al desprendimiento de lo que son las lógicas propietarias en todas sus posibilidades, en todas sus aristas”(J. Martín, comunicación personal, 4 de junio de 2013). Tales lógicas propietarias son exponentes del paradigma cultural presente en tanto que suponen un concepto socio-jurídico del discurso cultural, y en este sentido, para la

desvinculación de semejantes lógicas, Martín Prada no ve necesario ni preocupante la no utilización de software y licencias de naturaleza libre o abierta, interpretándose que lo esencial es la acción cultural emancipadora y no la formal. Remedios Zafra y los integrantes de Zemos98 indicaron respectivamente el peligro que conlleva caer en el purismo terminológico. Felipe G. Gil expresa específicamente que:

Una obra propia de la cultura libre puede realizarse con software propietario. Básicamente por una cuestión de acceso (...) No podemos negarnos a que una obra realizada a través de estos medios se pueda liberar (...) El peligro que se corre es que el purismo, la defensa de esa pureza crítica, te lleve a un aislamiento. (F. G. Gil, comunicación personal, 20 de mayo de 2013)

Remedios Zafra, en esta misma línea, alerta sobre la amenaza de que tales herramientas y requisitos puedan convertirse en handicaps y en agentes de exclusión, llegando a ser algo muy paradójico en relación con la premisa de una cultura libre e inclusiva (R. Zafra, comunicación personal, 7 de mayo de 2013).

Finalmente, Pedro Jiménez, expone, en relación con las licencias -pero que igualmente pudiera aplicársele a la actividad del software libre- que “lo importante es cómo te vas a relacionar con la comunidad, no cual es la licencia -que si es abierta y libre ya es un paso dado-, pero lo determinante es cómo se relaciona de manera comunitaria” (P. Jiménez, comunicación personal, 20 de mayo de 2013).

Conclusiones (abiertas) e interrogantes (posibles)

¿Cómo se definen y se desarrollan las prácticas artísticas propias de Internet que están contextualizados en la cultura libre? Esta era la pregunta que motivaba este ejercicio investigador y sus posibles respuestas apuntan, como se ha desarrollado, a un interesante conjunto de características:

La no-institucionalización del arte procurando no repetir el mundo, ese mundo artístico cimentado por una mirada cultural hegemónica; pensamiento crítico que articula diferentes modos de habitar político y promueve el (h)ac(k)tivismo; lógicas artísticas indefinidas, que están por hacerse y que probablemente conllevan derivaciones paradójicas; apertura y visibilidad del código fuente; potenciación del anonimato, *amateurismo* y convergencias creativas de prácticas artísticas (y no artísticas); colectividad que se convierte en comunidad y recursividad; lógicas (remezcladas y derivadas) de la apropiación; ironía y sentido del humor como parte del modo operativo de la praxis estética; y finalmente, implicación en la medida de lo posible -aunque no en términos de exclusividad- de licencias y software libres en el desarrollo de la cultura libre.

Todas estas características aluden a un modo de comprender la cultura que permanece en *beta* continua. Características que indican otros caminos y abren la puerta a nuevos interrogantes, los cuales favorecen precisamente ese matiz *beta*, potenciando ulteriores investigaciones posibles aún por explorar. En esta línea, y como apunte final, podría formularse entonces ¿hasta qué punto la cultura libre, como perspectiva y modo de comprender la cultura, necesitaría dotárse de una superestructura política y jurídica, siempre democrática, pero inevitablemente organizada, para que pudiera desarrollarse de forma generalizada y real? Y por dotar de superestructura organizada se entendería la mediación gubernamental, la jurídica y/o institucional. Como ejemplo, esta acción se traduciría en leyes que permitieran la implementación de tal concepto cultural (del mismo modo, pero a la inversa, que actualmente las leyes fomentan la cultura del permiso) o una reestructuración y transformación de la actual industria cultural. ¿Supondría esta intervención política una paradoja cultural en relación con el desarrollo del concepto o implicaría una acción necesaria y garante para el fomento de la libertad cultural?

Las posibles respuestas a estas preguntas servirán para seguir construyendo un discurso (diverso e interrelacionado) de la práctica de la cultura libre tan necesario para el desarrollo de la propia cultura como para el fomento de perspectivas culturales críticas.

Referencias bibliográficas

- Feltreiro, R. (2006). *La Filosofía del Software Libre*. Vol. 1. Madrid: UNED.
- Lessig, L. (2004). *Cultura Libre*. Extraído el 9 de febrero de 2015 desde: <http://cyber.law.harvard.edu/blogs/gems/ion/Culturalibre.pdf>
- Martín, J. (2001). *La Apropiación Posmoderna: Arte, Práctica Apropiacionista y Teoría de la Posmodernidad*. Madrid: Fundamentos.
- Martín, J. (2012). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal.
- Martínez, R. (2012). Los cercamientos digitales. En F. Acero, et al. *Cultura Libre Digital* (pp. 44-64). Barcelona: Icaria.
- Padilla, M. (2012). *El kit de la lucha en Internet*. Madrid: Traficantes de Sueños.
- Rodriguez, N. (2006). Arte y copyleft en Copyleft. En J. González et al. *Copyleft. Manual de uso* (pp.77-112). Madrid: Traficantes de Sueños.
- Stallman, R. (2004). *Software libre para una sociedad libre*. Madrid: Traficantes de sueños.

Comunicaciones personales:

Gil, F. G. Comunicación personal, 20 de mayo 2013.

Jiménez, P. Comunicación personal, 20 de mayo 2013.

Martín, J. Comunicación personal, 4 de junio 2013.

Zafra, R. Comunicación personal, 7 de mayo 2013.