

# Software libre y arte colaborativo

**¿Solo es arte lo que encontramos en galerías o en museos? El siguiente artículo pretende demostrarle lo contrario apelando a obras de artistas digitales y a *software* que se sostiene gracias a la creatividad y participación de sus usuarios.**

No es ya una novedad que una práctica artística que se ha vuelto predominante en los últimos décadas sea el arte digital. Por arte digital vamos a entender a aquel creado gracias al empleo de ordenadores (especialmente a partir del año 1983 con la invención de la Apple Macintosh). Desde este momento los colores, los sonidos, las formas se transforman en representaciones numéricas, descritas en términos matemáticos y sometidas a la manipulación algorítmica (Lev Manovich, 2001).

Este cambio brindó y brinda mayores posibilidades de libertad a los artistas: “El ordenador ha ampliado enormemente la creatividad al permitir una mayor exploración del azar, así como la creación de permutaciones estéticas más complejas (diferentes combinaciones de elementos idénticos) de las que creaba, permitía o incluso imaginaba el arte tradicional” (Donald Kuspit, 2006).

Todas estas innovaciones tecnológicas y mediáticas fueron vistas con buenos ojos por artistas contemporáneos que, muchas veces junto a ingenieros y científicos, exploraron estos nuevos recursos para dotarlos de finalidades para las cuales no habían sido pensados por la industria. Por ejemplo, en los últimos años viene cobrando gran relevancia el *Net art* o (empleando un término de Lourdes Cilleruelo Gutierrez, 2000) arte de red. Aquel tipo de arte creado en y para el entorno de Internet. Son innumerables los autores que incursionan en él pero vamos a citar dos que se animaron a hacerlo en las redes sociales virtuales (Facebook y Twitter) “operando fuera de las posibilidades programadas y previsibles de estos medios” (Arlindo Machado, 2004).

Uno de ellos es el artista argentino Esteban Ottaso quien nos invita a pensar a través de su obra “Will miss you” nuestras relaciones en las redes y pone de manifiesto la manipulación emotiva a la que nos vemos sujetos por parte de las empresas privadas. Su trabajo, es “un álbum creado con las capturas de pantalla de sus más de mil contactos, que supuestamente le extrañarían si no estuviera más en la red”. Estos retratos, están “realizados exclusivamente en blanco y azul, los colores corporativos de Facebook” (El arte en la edad del silicio, 2012).

Si bien no todo el software que usemos nos otorgará esta posibilidad, Internet se vuelve un espacio propicio para la colaboración y el Copyleft

El segundo caso será la obra “Fly tweet” de David Bowen. Una intervención en la cual el artista encerró un gran número de moscas en una esfera de acrílico para que las mismas pudieran postear sus tweets a medida

que se iban apoyando sobre las teclas de un teclado incluido en la esfera. Cada vez que se llegaba a pulsar los 140 caracteres (posteriormente se incrementó ese límite a 280) o alguna presionaba la tecla Enter se visualizaba en la red social el mensaje producido por los insectos.

## Juntos creamos más

Ambas son obras abiertas que, parafraseando a Umberto Eco, «se presentan ante el espectador parcialmente terminadas», de forma que cada individuo pueda enriquecerlas con sus propias aportaciones. Cada uno de nosotros pudo (si lo deseó) comentar o compartir este contenido que circulaba en la red e inclusive apropiarse de él, derivarlo en otra obra y volverlo a publicar (siempre que se cite al autor).

Si bien no todo el *software* que usemos nos otorgará esta posibilidad, Internet se vuelve un espacio propicio para la colaboración y el *Copyleft*. Autores como Nicolas Bourriaud nos habla de una postproducción, un conjunto de procesos efectuados sobre los materiales encontrados en la web. Una especie de reciclaje de sonidos, imágenes y formas que implica una navegación constante por los meandros de la red. “No se trata de fabricar un objeto, sino de seleccionar uno entre los que existen y utilizarlo o modificarlo de acuerdo con una intención específica. Es insertar un objeto en un nuevo escenario” (2009). Por su parte, José Luis Brea, nos habla de un utópico “comunismo del conocimiento” ya que en una cultura de apropiación y reprocesamiento las obras pertenecen a todo el mundo: “quien entrega no deja de poseer lo que ya tenía, sino que, al contrario, en la respuesta que pueda obtener verá su posesión crecer, incrementarse” (José Luis Brea, 2004).

Esta lógica de compartir y trabajar colectivamente es característica del *software open source* o código abierto (que puede o no ser gratuito), a los cuales podremos acceder a su código fuente, estudiarlo y (si contamos con el suficiente conocimiento en programación) adaptarlo a nuestras necesidades específicas por ejemplo desarrollando nuevas funcionalidades.

## Softwares específicos

En el caso estricto de los artistas multimediales, lenguajes de programación como *Processing* presentan las características antes mencionadas. A través de una interfaz gráfica, se relaciona la programación con formas visuales, movimiento e interacción con el usuario. Los colaboradores comparten con el resto de los usuarios librerías que ellos mismos elaboran, las cuales son útiles a la hora de incorporar sensores o para el tratamiento de videos, sonidos, los pixeles de imágenes en 2D y 3D, etc.

*Processing* es un lenguaje que surge en el Instituto de Tecnología de Massachusetts en el año 2001 y a diferencia de los *softwares* del tipo privativo donde el desarrollador o propietario se coloca en una posición de poder sobre sus usuarios (como Adobe por ejemplo), aquí todos estamos en igualdad de condiciones para aportar las mejores que nosotros consideremos pertinentes. Es un *software* en permanente cambio.

## Precursores

Pero si bien Internet facilita el compartir y trabajar en conjunto, ya las vanguardias artísticas (varias décadas antes de su aparición) habían comenzado a hacer un arte no elitista, es decir, para el ojo humano no cultivado artísticamente. Fueron los integrantes de este movimiento quienes se decidieron a incorporar a sus obras luces de neón, motores, interruptores y cámaras de vídeo, hibridando arte, ciencia y tecnología. Además, artistas como la argentina Marta Minujín ya “jugaba” con la fugacidad de las obras, con esta falta de perdurabilidad y sujeción del arte a soportes materiales. Por ejemplo, en cada ocasión en la que expuso su “Partenón de libros prohibidos”, requirió y solicitó el aporte de todos los interesados para llegar a la cantidad de libros censurados necesarios para poder recubrir las vigas de metal de la monumental estructura que al cabo de unas semanas sería desarmada y los libros devueltos y puestos a circular otra vez. Muchas obras de arte contemporáneo buscan poner en jaque la institución arte y una de sus particularidades es su estatus efímero.

# Los artistas de este nuevo milenio son concedores de las nuevas tecnologías y de su potencialidad para la interacción entre los seres humanos y las máquinas.

## Conclusión

Según Adorno: “la obra es en el devenir”. Ya sea en el arte o en el *software*, el espectador o usuario se vuelve más participativo que nunca y tiene en sus manos la capacidad de transformarlo. Lejos parece haber quedado ya aquella idea del artista solitario y bohemio. La tecnologías digitales “acercan el arte al común de la gente” (Jesús Martín Barbero, 1999), lo democratizan.

Los artistas de este nuevo milenio son concedores de las nuevas tecnologías y de su potencialidad para la interacción entre los seres humanos y las máquinas. Como nos lo dijo Lourdes Cirelluero Gutiérrez: “en las obras colectivas e interactivas la labor del artista se limita a ofrecer las pautas para la intervención” (2000).

¡Bienvenidos al arte digital! Un tipo de arte que atenta contra los principios del arte de la modernidad. Un tipo de arte inmaterial y reacio a cualquier fijación. Un tipo de arte que “no tiene ningún tipo de existencia, ni previa, ni posterior a su visualización” (Diego Levis, 2001).

**Barbero, J. M.** (1999). *Mis encuentros con Walter Benjamin*. Madrid, Iberoamericana/ Vevuert.

**Bosco, R. y Caldana, S.** (2012). *Las relaciones afectivas en tiempo de redes sociales*. Disponible en: <https://blogs.elpais.com/arte-en-la-edad-silicio/2012/10/las-relaciones-afectivas-en-tiempos-de-redes-sociales.html#more>

**Bourriaud, N.** (2009). *Postproducción*. Buenos Aires, Adriana Hidalgo editora.

**Bowen, D.** (2012). *Fly tweet*. Disponible en: <http://www.dwbowen.com/flytweet>

**Brea, J. L.** (2004). *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*. Murcia, Cendeac.

**Calcagno, E.** (2014). *Programación orientada al arte multimedial I*. Bernal, Universidad Virtual de Quilmes.

**Cilleruelo Gutiérrez, L.** (2000). *Arte de Internet: génesis y definición de un nuevo soporte artístico*. Vizcaya, Universidad del país Vasco.

**Kuspit, D.** (2006). *Del arte analógico al arte digital. De la representación de los objetos a la codificación de las sensaciones*. Madrid, Ediciones Pensamiento.

**Levis, D.** (2001). *Arte y computadoras. Del pigmento al bit.* Buenos Aires, Norma.

**Manovich, L.** (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital.* Barcelona, Grupo Planeta.

**Machado, A.** (2004). *Arte y medios: aproximaciones y distinciones.* La Plata, La puerta FBA.