
Experiencia estética de la cultura libre: relación entre libertades del software libre y prácticas artísticas

CARLOS ESCAÑO
Universidad de Sevilla (España)

Recibido: 15 de Febrero de 2015

Aceptado: 20 de Marzo de 2015

Resumen:

Una comparación estructurada entre las libertades que promueve el Software Libre y sus relaciones con la experiencia estética puede facilitar una mejor comprensión de probables soluciones ante el problema irresoluto que ya planteó Richard Stallman (2000) sobre las dudas del desarrollo de una producción estética libre. Este artículo repasa cada una de las cuatro libertades del software libre (libertades de uso del programa con cualquier propósito, de estudio y modificación, de distribución y de mejora, de modo que toda la comunidad se beneficie de esa derivación) y busca las conexiones aclaratorias de una posible producción cultural artística libre.

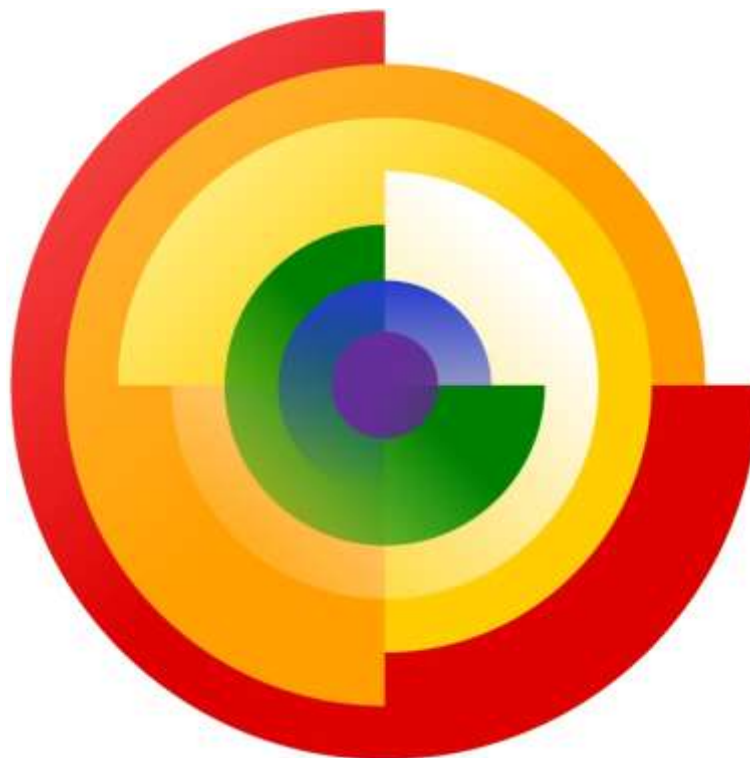
Palabras clave: Software Libre, Cultura Libre, Producción estética libre.

Abstract:

A structured comparison between the freedoms that Free Software promotes and the relations with the aesthetic experience can facilitate a better understanding of probable solutions of the unresolved problem that Richard Stallman (2000) already raised about doubts of the development of a free aesthetic production. This article reviews each of the four freedoms of Free Software (freedoms to run the program as you wish, for any purpose, to study how the program works, to redistribute copies, and finally, modified versions to others, giving the whole community a chance to benefit from your changes) and look for explanatory connections of a possible free artistic cultural production.

Keywords: Free Software, Free Culture, Free aesthetic production.

* * * * *



Logotipo oficial de la Definición de las obras culturales libres

Existe una tercera categoría de obras [además de las obras funcionales y obras que expresan posiciones personales] que son las obras estéticas, cuyo uso principal es el de ser apreciadas: novelas, obras teatrales, poemas, dibujos —en muchos casos—, y la mayor parte de la música. Típicamente se hace para que lo aprecien. Como no son funcionales la gente no tiene la necesidad de modificarlas y mejorarlas, como tienen necesidad de hacer con las obras funcionales. Así que es una cuestión difícil: ¿es vital que la gente tenga la libertad de publicar versiones modificadas de una obra estética? (...) Bien, no estoy seguro de qué es lo que debemos hacer en cuanto a la publicación de versiones modificadas de obras estéticas¹.

Es el mismo Richard Stallman el que habla de problema irresoluto en relación con el concepto de arte libre, el porqué de su existencia y cómo se desarrolla.

Si se presta atención a la definición de obra cultural libre ofrecida por *Freedomdefined.org*² su contenido alude a una disponibilidad de los datos fuente, al uso de un formato libre, sin restricciones técnicas ni tampoco otras restricciones legales, así

¹ R. STALLMAN, El copyright contra la comunidades la era de redes de ordenadores, 2000. Consulta en línea: <http://biblioweb.sindominio.net/telematica/stallman-copyright.html> (15-1-2015) ¶ 34

² FREEDOMDEFINED, Definition of Free Cultural Works, 2013. Consulta en línea: <http://freedomdefined.org/Definition> (10-1-2015)

como al hecho de favorecer las libertades de uso y ejecución, estudio, redistribución de copias, además de permitir obras derivadas. Es decir, la aplicación de las libertades del Software Libre al ámbito cultural. De esta manera, si tales libertades de uso se erigen como principios dilucidarios de la naturaleza libre de un código informático, se hace oportuno un análisis estructurado de cómo éstas se relacionan con la dimensión artística y así aclarar los porqués definitorios de estas prácticas.

Libertad 0

“La libertad para ejecutar el programa sea cual sea nuestro propósito”³.

En primer lugar, hay que subrayar que en comparación con un software, una obra artística visual se define por su carácter de acción o producto orientado a la contemplación y/o experimentación estética, mientras que el primero se acerca más a la idea de medio e instrumento para realizar procesos y tareas. Pertenecen a dos *lenguajes* distintos del desarrollo sociocultural, aunque con puntos creativos comunes. Esta idea básica hace que por definición sea muy difícil establecer libertades idénticas entre ambos conceptos. No obstante, se puede ejercer una “traducción” de las significaciones encontradas en tales libertades hacia el ámbito de la expresión artística y cultural.

Así, el acto de ejecución de un programa independientemente del propósito final, es decir, de ponerlo en funcionamiento y utilizarlo con los fines pertinentes que el usuario estime, puede extrapolarse en su sentido práctico a la dimensión artística e interpretarse como el acto de utilizar –ya que ‘ejecutar’ no es la acepción más adecuada para esta dimensión- una obra artística sea cual sea el propósito que mantengamos como usuario, con el fin del beneficio, disfrute u objetivo que sea oportuno.

Por un lado, para aclarar los términos de la comparación, se subraya la idea de que el software es un medio y, si así se considera, puede usarse con finalidad lucrativa: su uso y los productos o acciones resultantes del trabajo desempeñado lógicamente pueden orientarse al beneficio económico, pero asimismo, tal software puede orientarse a la venta directa y sacar el beneficio económico (otro asunto diferente es que el usuario al que le interese y quiera adquirirlo, así lo haga accediendo al mismo de manera gratuita, ya que para que el software libre se defina así debe respetar también la libertad 2: libre distribución).

Si es asumida esta práctica en el producto intelectual artístico y cualquiera de nosotros utiliza una obra libre como medio para una finalidad lucrativa, está directamente generando una doble idea de usuario. Puede explicarse con un caso práctico que sirve de ejemplo: cuando un usuario utiliza una obra audiovisual libre para sacar beneficio económico con una posible proyección de la misma en una sala de exhibición, por la que cobra una entrada a cada espectador, y no existiera otra alternativa de acceder al disfrute de esta obra, estará imponiendo a este último, ahora convertido en usuario que disfruta de la obra, la imposibilidad de no poder *usarla* libremente.

³ R. STALLMAN, Software libre para una sociedad libre. Madrid, 2004, p.59.

Este es sólo un ejemplo de una extensa casuística. Una obra intelectual estética no es un software y sus vías de posible explotación económica son múltiples (TV, cine, Internet,...) asumiendo en este sentido un peligro de privatización muy significativo. En consecuencia, para evitar este peligro, más que posible en un contexto hipermercantilizado, es muy comprensible que se pueda plantear desde la perspectiva de la autoría que una obra artística quede condicionada por la imposibilidad de lucro por parte del usuario, otorgándole algún tipo de límite en su licencia para así garantizar las consecuentes ideas de libertad de ‘ejecución’ y libre disfrute/uso de tal obra.

Por otro lado, como señala Roberto Feltrero apoyándose Locke, existen argumentos que podrían liberar una serie de usos de tal condición de imposibilidad de lucro:

En cuanto a los usos no lucrativos, los argumentos de Locke (uno es propietario de aquello sobre lo que aporta un trabajo) son buenos ahora para liberar una serie de usos de las obras intelectuales: precisamente aquellos que implican la reescritura, la reinterpretación o la ingeniería inversa. Cuando el uso de una idea, o el intento de mimetizar sus efectos funcionales suponen un trabajo creativo que no interfiere de manera directa sobre los derechos económicos del autor, debe ser permitido⁴.

Estos usos implican un progreso en la cultura que justifican su pertinencia. La re-creación implica conservar, ampliar y difundir cultura y conocimiento. Acciones que están conectadas directamente con las siguientes libertades.

Libertad 1

“La libertad para estudiar el funcionamiento del programa y adaptarlo a tus necesidades -el acceso al código fuente es condición indispensable para esto-”⁵.

Para que se dé libertad de modificación de un software es necesaria la posibilidad de estudio del mismo: su código debe ser accesible. Así, el “software libre significa un control que es transparente y susceptible de modificación, igual que las leyes libres, o las leyes de una «sociedad libre», son libres cuando hacen su control cognoscible y abierto a la modificación”⁶. En relación con las obras artísticas nos hallamos en un terreno de acción bien distinto puesto que, incluso asumiendo que aún pudiera subyacer el heredado mito romántico de que el arte fuese inalienable y que fuera un contexto por encima de leyes, actuar con una 'libertad total' no garantizaría la propia libertad: habría que incluir la posibilidad de estudio para garantizarla y los productos artísticos visuales se presentan mayoritariamente como productos terminados en los que su “código fuente” es opaco. No olvidemos que una obra artística es indudablemente un vehículo del conocimiento y como tal debe ser abierto para su estudio y transmisión. Supone un trabajo necesario abrir el objeto artístico para el análisis y generación de conocimiento puesto que:

⁴ R. FELTRERO, La Filosofía del Software Libre, Vol. 1. Madrid, 2006, p.71.

⁵ R. STALLMAN, ob. cit., p. 59.

⁶ R. STALLMAN, ob. cit., p. 12.

El arte se utiliza para mantener los valores, actitudes y el sentido de la realidad de una generación a otra. Se utiliza para dar carácter, identidad y status a los grupos, individuos e instituciones por medio de la mutua comprensión de símbolos. Algunas culturas lo utilizan para “autorreflexión grupal”, como sucede con la crítica social, para identificar modelos de conducta, épocas históricas o ideas significantes como ocurre en la educación⁷.

Ideas que nos sirven como razones para establecer la mayor apertura y transparencia posibles en los procesos artísticos y así facilitar el estudio, y consecuentes beneficios, del mantenimiento de valores, identidades y estatus del conjunto de la sociedad.

En aras de conseguir un mayor grado de transparencia dentro de la acción artística cultural es posible establecer prácticas que puedan funcionar a modo de explicación de los procesos internos de creación, tales como la elaboración de informes explicativos de sus motivaciones y lógica procedimental, la presentación de documentos que visibilicen el proceso (borradores, diario de trabajo, publicar fuentes de referencia, etc.) o la facilitación de aquellos documentos que son incluso preceptivos en ciertas obras para su realización, como señala Roberto Feltrero en el caso cinematográfico: guión técnico o informes detallado sobre el montaje⁸.

Libertad 2

“La libertad para redistribuir copias y ayudar así a tu vecino”⁹.

Esta libertad cuando se extrapola al ámbito de las artes es muy definitoria: una creación artística *que se deja copiar* por naturaleza, del modo más literal, no se trata de una representación o trasposición de lenguajes (transtextualidad o simplemente derivación) como podrían ser el caso de la realización pictórica a partir de una fotografía (y viceversa) o el de una obra literaria que se adapta al audiovisual (todos los largometrajes de ficción con guión adaptado). Se trata de una *copia directa* de la obra, de la posibilidad de duplicación. Por lo tanto, el campo de las artes que puede aprovecharse de esta libertad está condicionado al ámbito de la reproductibilidad técnica: todo arte producido desde y por la tecnología, desde diseño gráfico, cine, vídeo o fotografía hasta toda práctica generada en y a través del contexto digital *“donde la distancia entre original y copia es cero”¹⁰.*

No obstante, teniendo en cuenta esta determinante posibilidad de copia, no podemos asumir que el arte libre se traduzca en un mero *dejar copiar*, sino que atendiendo a libertad número 0 y número 1, implica *dejar copiar* para abrir y difundir conocimiento a través de esa libre distribución. La copia debe estar subyugada a la difusión, a la socialización de conocimiento y al progreso cultural. Ello implica que la

⁷ J.C. ARAÑÓ, Estructura del conocimiento artístico. En R. MARÍN (ed.). Investigación en Educación Artística, Granada, p. 26.

⁸ R. FELTRERO, ob. cit.

⁹ R. STALLMAN, ob. cit., p. 59.

¹⁰ L. PAGOLA, Cultura Libre y actitud copyleft: Nuevos nombres para viejas Prácticas, 2007. Consulta en línea: http://www.cartodigital.org/interactiva/interactiva07/ensayos/lila_pagola.pdf (10-1-2015) p.1

creación artística no puede estar asociada al automatismo *copy-paste* sin reflexión, puesto que anularía la posibilidad de adquisición de conocimiento y avance cultural:

Socializar el conocimiento es poner a disposición del mayor número de personas posible la cultura en todas sus facetas, artísticas o técnicas. Se persigue con ello el enriquecimiento intelectual mediante la posibilidad de incorporar las herramientas conceptuales, culturales y técnicas que nos permitan comprender el mundo que nos rodea, intervenir en él y recrearlo. Pero si identificamos re-creación con el burdo “copia-pegar”, entonces no hay socialización del conocimiento porque, simplemente, el conocimiento no se ha adquirido, sólo se ha copiado¹¹.

Libertad 3

“la libertad para mejorar el programa y luego publicarlo para el bien de toda la comunidad -el acceso al código fuente es condición indispensable para esto-”¹²

Esta última libertad favorece la idea de colectividad desde una doble vertiente: por un lado, se hace manifiesta la posibilidad de poder participar en un proyecto modificándolo, mejorándolo, significándose así el concepto de trabajo colectivo, y por otro, se establece el objetivo de que el colectivo social pueda beneficiarse de sus posibles mejoras.

Para que un proyecto artístico favorezca esta libertad, se traduce inevitablemente en un proyecto abierto y colaborativo, donde impera una lógica de participación plural.

Se muestra interesante establecer una conexión entre el método de desarrollo de la computación libre que proponía Eric S. Raymond (1997) en *La Catedral y el Bazar* y el desarrollo artístico a través de algunos de sus puntos claves:

Tratar a los usuarios como colaboradores es la forma más apropiada de mejorar el código, y la más efectiva de depurarlo [...]

Dada una base suficiente de desarrolladores asistentes y *beta-testers*, casi cualquier problema puede ser caracterizado rápidamente, y su solución ser obvia al menos para alguien. [...]

Lo más grande, después de tener buenas ideas, es reconocer las buenas ideas de sus usuarios. Esto último es a veces lo mejor¹³.

Estas ideas pueden funcionar en el contexto artístico y su aplicación haría del trabajo artístico comunitario un valor sustancial para la mejora social, ya que supondría un fomento democrático de las relaciones interpersonales favoreciendo el procomún cultural. Así, una obra artística planteada de manera abierta y construida por una

¹¹ FELTRERO, ob. cit., p.68.

¹² R. STALLMAN, ob. cit., p. 60.

¹³ E. S. RAYMOND, *La catedral y el bazar*, 1997. Consulta en línea: <http://biblioweb.sindominio.net/telematica/catedral.html> (10-1-2015) ¶ 39, 57, 92.

colectividad y hacia la colectividad, obtendría un mayor grado de libertad. Eso no significa que la producción artística deba ser originaria y necesariamente trabajada a través de un colectivo, sino que se deje opción a ello. En este sentido, de manera lógica, el contexto digital que ofrece la Red es de gran valor para la promoción del intercambio de información, conocimiento y bienes simbólicos, facilitando otros modos de producción y distribución artístico-cultural, además de posibilitar la acción colaborativa, inaugurando así un nuevo paradigma comunicacional¹⁴.

5. Conclusiones del análisis

Un ejercicio de trasposición de libertades propias del Software Libre a los procesos culturales despeja dudas sobre una posible definición del concepto de Cultura Libre: apertura y disponibilidad del código fuente artístico, facilidad de acceso técnico y legal para el estudio, modificación, derivación y reproducción de la obra favoreciendo un beneficio para con la comunidad. Sin embargo, de este estudio comparativo puede deducirse una conclusión más profunda e interesante en relación con el análisis cultural: esas libertades de usuario del Software Libre aplicadas al entorno artístico más allá de facilitar una probable definición de una etiqueta estética, propone una revisión del objeto y los procesos culturales. Es decir, ya no se estaría hablando de la cultura libre como un conjunto de obras y procedimientos más o menos específicos, más o menos normativizados, sino como una perspectiva o punto de vista del hecho cultural en sí, alejada de una visión propietaria cercana al modelo hegemónico de las industrias culturales. Al igual que el Software Libre implica una perspectiva del conocimiento científico (informático, en este caso), la Cultura Libre se muestra como una perspectiva cultural, un modo de ver y reinterpretar los discursos culturales, más que un manifiesto a favor de un tipo de producción cultural concreta.

¹⁴ B. RACIOPPE, Cultura libre y Copyleft: una actitud para (re)pensar la producción artística y cultural, s.f. Consulta en línea: <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/viewFile/562/866> (15-1-2015).

Referencias

- ARAÑÓ, J.C. Estructura del conocimiento artístico. En R. MARÍN (ed.). Investigación en Educación Artística, Granada, pp.19-42.
- FELTRERO, R. La Filosofía del Software Libre, Vol. 1. Madrid, 2006.
- FREEDOMDEFINED, Definition of Free Cultural Works, 2013. Consulta en línea: <http://freedomdefined.org/Definition> (10-1-2015).
- PAGOLA, L. Cultura Libre y actitud copyleft: Nuevos nombres para viejas Prácticas, 2007. Consulta en línea: http://www.cartodigital.org/interactiva/interactiva07/ensayos/lila_pagola.pdf (10-1-2015).
- RACIOPPE, B. Cultura libre y Copyleft: una actitud para (re)pensar la producción artística y cultural, s.f. Consulta en línea: <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/viewFile/562/866> (15-1-2015).
- RAYMOND, E. S. La catedral y el bazar, 1997. Consulta en línea: <http://biblioweb.sindominio.net/telematica/catedral.html> (10-1-2015).
- STALLMAN, R. El copyright contra la comunidades la era de redes de ordenadores, 2000. Consulta en línea: <http://biblioweb.sindominio.net/telematica/stallman-copyright.html> (15-1-2015).
- STALLMAN, R. Software libre para una sociedad libre. Madrid, 2004.