

Código al descubierto: el *net art* y el movimiento de software libre^[1]



Josephine Berry

Editora adjunta de la revista Mute
josie@metamute.com

Resumen:

En este trabajo, Josephine Berry estudia proyectos de *net art* como el TM *Clubcard* de Rachel Baker, los plagios de 0100101110101101.org, el *Web Stalker* del grupo I/O/D y otros proyectos relacionados con el movimiento de software libre.

1. Introducción

En septiembre de 1999 el sistema operativo GNU/Linux recibió el premio del jurado en el festival de arte y tecnología Ars Electronica^[url2]. El premio, otorgado a la categoría ".net", convirtió en una obra de arte un sistema operativo desarrollado gracias al trabajo de varios colaboradores.

Dejando de lado el gesto duchampiano del jurado de proponer que una herramienta para la producción fuera considerada arte, se puede decir que el evento marcó la popularización de la analogía, hoy con frecuencia establecida, entre la práctica del arte vanguardista y la producción de software libre. Esta analogía insiste en reconocer que ambas actividades, la creación de arte y la creación de software, se definen mediante la naturaleza necesariamente colectiva de la producción intelectual y creativa.

Por una parte, se reconoce que el genio oculta la naturaleza dialógica de la producción cultural tras el emblema del estilo personal o la innovación, que a su vez tacha a los no artistas de difuntos creativamente hablando. Por otra, se puede decir que los modelos cerrados o patentados de producción comercial de software crean un cerco alrededor de la innovación atribuyéndose injustamente la autoría individual o corporativa del último invento de la historia radicalmente colectiva de producción de software en informática. Cerrar y proteger mediante copyright el código fuente de un componente de software también reduce artificialmente las posibilidades futuras de adaptación, además de condenarlo a la sofocante monotonía de una identidad o un producto fijos, alterados sólo por modificaciones estrictamente controladas que resultarán en su lanzamiento como una actualización de la identidad o del producto: la falsa sensación de innovación y diferencia en un régimen de inquebrantable homogeneidad.

Los rígidos controles impuestos por los derechos de propiedad intelectual –que dependen de la posibilidad de demostrar el origen y, por tanto, la propiedad de las ideas– destierran el "código" (artístico o técnico) del escrutinio de posibles colaboradores y constituyen una "defensa" contra el fértil caos de las invenciones no controladas. Mientras se aísla a los codificadores que trabajan como esclavos en Microsoft y se los motiva con remuneraciones económicas, los entusiastas que trabajan en la comunidad del software libre obtienen los beneficios que

* Publicado por primera vez en mayo de 2002 por Gallery 9/Walker Art Center para el lanzamiento de NetArtCommons^[url1].

produce la economía de donación, la cual se rige por el teorema de Linux: "given enough eyeballs, all bugs are shallow" ("cuando hay suficientes ojos, todos los problemas se convierten en nimiedades").^[1] Asimismo, mientras el artista que está encerrado en el circuito de galerías está condenado a la permutación de un estilo de autor parecido a la producción en cadena de actualizaciones de software, el artista plagiador, liberado de la carga de la identidad individual, navega por las alborotadas olas de la creación sin dueño hacia lo desconocido.

Así pues, la comparación entre el arte de vanguardia y el software libre no sólo señala la naturaleza colectiva de la producción cultural, sino que también señala los efectos revolucionarios que ésta puede tener cuando no se distinguen consumidor y productor. Este mismo sueño de no diferenciación defiende también el deseo vanguardista de disolver el arte en la vida o, mejor dicho, de hacer del arte una práctica más de la vida. La división del trabajo (artístico) —enemigo de dicha no diferenciación— es un punto de partida crucial para el compromiso vanguardista al conceptualizar una revolución cultural o de otro tipo. Apliquemos un análisis marxista de los medios y las relaciones de producción a la cultura: a veces se ha comparado al artista con el capitalista que se aprovecha de la fuerza laboral del proletariado, ganándose, en consecuencia, su antipatía, para conseguir excedentes que se puedan utilizar como producto u "oeuvre" acumulado para perpetuar la explotación de muchos por parte de pocos. El genio-artista, real según el modelo "el ganador se lo lleva todo" del capitalismo, es capaz de ocultar la heteronimia de la producción cultural que subyace tras la expresión o posesión singular de un intelecto y una imaginación soberanos. Por tanto, una manera radical de entender el arte sería la deposición del productor soberano y la devolución de la riqueza compartida de creatividad a sus verdaderos propietarios: la multitud. Por eso, empieza a destacar una reapropiación y transformación de los medios artísticos de producción: revelar los códigos fuente culturales sin una finalidad concreta.

El discurso que dio el escritor y filósofo alemán Walter Benjamin en 1934 en el Instituto para el Estudio del Fascismo, titulado "The author as producer" transmite la idea anterior utilizando el mismo lenguaje de economía política. En contra del consenso contemporáneo entre pensadores de izquierdas que afirmaban que la obra de arte debería expresar la "tendencia" política correcta en su contenido, Benjamin defendía que el autor revolucionario no sólo debería preocuparse por el producto para así lograr una transformación del "sistema de producción". Para conseguir que la obra del escritor tenga una "función organizativa", insistía en que:

"También es necesario que éste tenga talante de profesor. Y hoy más que nunca esta exigencia es esencial. Un escritor que no enseñe a otros escritores no enseña a nadie. Por tanto, lo más importante es que la producción de un escritor tenga el carácter de un modelo: debe ser capaz de instruir a otros escritores en su producción, así como de aplicar y mejorar el sistema que tiene a su disposición. El sistema será mejor cuantos más consumidores ponga en contacto con el proceso de producción; en definitiva, cuantos más lectores o espectadores convierta en colaboradores".^[2]

Aunque al lector contemporáneo la noción de función didáctica de la cultura le pueda parecer demasiado doctrinaria, la nueva percepción del producto cultural como la herramienta o el sistema que invita a la apropiación y transformación colaborativas parece extraordinariamente moderna. Mientras que, en el caso de la literatura, no se distingue entre sistema y producto —o sólo se pueden distinguir como funciones discretas de un tejido continuo de lenguaje— en el caso de la cultura digital y, en concreto, para el propósito de este artículo, el *net art*, el software que se utiliza para producir las obras de arte no es igualmente continuo ni transparente. El uso de software patentado para producir obras de arte cuando el código fuente está cerrado significa o bien que el carácter modelo de la obra funciona de otra manera, o bien que no funciona. De no ser así, se puede formular esta idea como una pregunta más abierta: ¿Cuál es el carácter modelo del *net art*? Si los artistas cibernéticos utilizan software patentado para producir su obra, como suele suceder, ¿hasta qué punto se puede decir que están transformando el sistema de producción?

1. RAYMOND, ERIC. "The cathedral and the bazaar", http://www.firstmonday.dk/issues/issue3_3/raymond/^[url3].

2. BENJAMIN, WALTER (1934). "The author as producer" reedición en: HARRISON, CHARLES; WOOD, PAUL (ed.) (1992). *Art in theory 1900-1990: An Anthology of Changing Ideas*. Oxford: Blackwell, pág. 484.

2. El plagio es para toda la vida

Ciñéndonos al caso más común, que es que la mayoría de artistas cibernéticos no producen su propio software, y ni siquiera rescriben software libre existente para llevar a cabo sus proyectos, es importante observar que los artistas cibernéticos sí están de acuerdo con el concepto benjaminiano del "autor como productor" en algunos aspectos clave. En primer lugar, la centralidad del plagio o "robo" de la propiedad intelectual en esta área de la producción artística apunta no sólo a la destrucción del papel de propietario del artista-como-genio y, por consiguiente, de un modelo colaborativo de práctica, sino también a otros principios relacionados, como el de reciclaje, replanteamiento de objetivos, o recolocación de artefactos culturales preparados u "objetos de datos" para crear nuevas posibilidades y significados. Por tanto, la transformación del sistema de producción se puede entender como un fenómeno que trae consigo un cambio en la conciencia que pone de manifiesto el acto de la no invención o recolocación como algo transformativo. De repente, con esta perspectiva de "manitas", el mundo (virtual) se presenta como un gran panorama de producción, una enorme obra repleta de materias primas, una maquinaria autorrellenable de articulación, inflexión y conmoción. En su obra *Own, be owned or remain invisible*^[ur14] (1998), por ejemplo, Heath Bunting tomó del periódico *Telegraph* un artículo que hablaba de él y creó enlaces para casi cada palabra a un URL compuesto por la misma palabra unida al sufijo ".com". El resultado fue que la frase "The potential for different possibilities is being diminished by money" ("El dinero disminuye la posibilidad de que haya diferentes opciones") se convirtió en una secuencia de URL: "www.the.com^[ur15]; www.potential.com^[ur16]; www.for.com^[ur17]; www.different.com^[ur18]; www.possibilities.com^[ur19]", etc. Al año siguiente, los sitios web de los artistas cibernéticos "estrella"^[ur10] como Olia Lialina y Jodi fueron clonados y sutilmente modificados por el colectivo de arte cibernético 0100101110101101.org para dar a conocer la relación intrínseca entre el entorno de la información y el arte (de plagio). La plenitud y la potencialidad cultural que muestra el "carácter modelo" de plagio del arte cibernético es lo que diferencia dicho carácter del arte posmoderno de la apropiación, tal como ejemplificaron en los años ochenta artistas como Robert Prince o Sherrie Levine. Según explica Stewart Home en su libro *Neoism, plagiarism and praxis*:

"El plagio enriquece el lenguaje humano. Es una tarea colectiva casi desaparecida de las "teorías" posmodernas de apropiación. El plagio implica un sentido de historia y conduce a una transformación social progresiva. Por el contrario, las "apropiaciones" de los ideólogos posmodernos son individualistas y separatistas. El plagio es para toda la vida, el postmodernismo se determina en la muerte".^[3]

Si extrapolamos lo que decía Home, podemos suponer que la preocupación del posmodernismo por demostrar la inercia de la cadena de significados en un mundo hiperreal no debería confundirse con un avance del papel social del arte. El arte posmoderno provoca una apropiación tal que, mientras que se preocupa por recalcar la disminución de la conmoción que causan las imágenes en una sociedad de espectadores, apenas exige una transformación radical de esas condiciones o un ataque al carácter fetichista de la obra de arte. Esta observación queda confirmada por el hecho paradójico de que los artistas son capaces de convertir la neutralidad programática de las imágenes en un dechado de arte y originalidad. Dicho sin rodeos, ha quedado demostrado que la posibilidad de que exista creatividad *per se* ha perecido en una estrategia que contribuye a la supervivencia del artista. Dada la deuda de anónimos, plagiadores y colectivos artísticos de múltiples nombres como 0100101110101101.org o el pos-Fluxus antics del arte por correo electrónico, no es casualidad ver que el artista por correo electrónico Tony Lowes fuera capaz de anticiparse a este faustiano pacto posmoderno en su manifiesto "Give Up Art/ Save the Starving":

"La ficción ocupa nuestra mente y el arte se ha convertido en un producto porque creemos que nosotros mismos y nuestro mundo somos inmunes a los cambios fundamentales. Así que usamos el arte como vía de escape. Y lo que se marchita es nuestra habilidad para transformar este mundo, para controlar nuestra conciencia".^[4]

3. HOME, STEWART. "Plagiarism". In: *Neoism, plagiarism and praxis*, pág. 51.

4. Citado en HOME, Stewart (1991). *The assault on culture: Utopian currents from lettrisme to class war*. Stirling: AK Press, pág. 77.

El rechazo posmoderno a la originalidad está más cerca de su supuesta antítesis –la idea de originalidad artística y la calcificación cultural que ello implica– que el plagio cibernético, con su deseo de mutar y transformar formas e ideas preexistentes no originales y expresar creatividad desde el yugo de la propiedad.

3. Abundancia inmaterial y escasez artificial

Si llevamos por un momento la discusión acerca del sistema de producción y su transformación más allá del discurso cultural, resulta imprescindible mencionar que tanto la copia de la información como su "copiabilidad" son inherentes al funcionamiento de los ordenadores. El funcionamiento del ordenador comprende tres actividades principales para el tratamiento de la información: almacenamiento, transmisión y procesamiento de datos, y cada una de ellas requiere que la información se copie. Cuando se abre un programa de software, por ejemplo, la versión almacenada en el disco duro se debe copiar en la memoria de acceso aleatorio o, cuando se navega por un sitio web, lo que vemos en realidad es una copia de los archivos en el servidor creada por el navegador. Además, las copias no pueden distinguirse de su "original", y sirven para hacer otras copias, con lo cual, la idea de original se convierte, en la práctica, en una idea obsoleta. Asimismo, resulta tan fácil utilizar la reproducción digital, que cuesta lo mismo hacer mil copias que hacer una sola. En consecuencia, el coste de producción queda prácticamente reducido a cero, y se exige una reformulación completa del superávit dentro de la economía de la información. Por lo tanto, el hecho de que los artistas cibernéticos se centren en el plagio y en la producción no original no es sólo una parte de la lógica procesual de la red, sino que también se refiere a una transformación drástica del panorama productivo en general, ya que aprende a sustituir una economía basada en la abundancia inmaterial por una economía basada en la escasez material.

Debido a que los mayores accionistas en la economía se las arreglan para imponer artificialmente la escasez en la abundancia natural de la información digital y su replicabilidad innata, ha empezado en serio la lucha por la "libertad" de información. En esta lucha, el movimiento de software libre ha tenido un papel fundamental para la popularización de la ética del software no patentado en un clima de rabioso registro de propiedad intelectual. El movimiento de software libre fue iniciado por la Free Software Foundation^[url11] (Fundación para el Software Libre), cuyo fundador, Richard Stallman, vio el daño que se infligía a la comunidad programadora a principios de los ochenta con la privatización del software. Stallman recuerda su trabajo en el Artificial Intelligence Lab del MIT en los setenta, cuando el software compartido se consideraba parte fundamental del proceso:

"A nuestro software no lo llamábamos "software libre", porque ese término aún no existía, pero es exactamente lo que era. Cuando gente de otra universidad o una empresa querían un programa para hacerlo compatible y utilizarlo, se lo prestábamos con mucho gusto. Si veías a alguien usar un programa desconocido que te interesaba, siempre podías pedir que te dejaran ver el código fuente para así poder leerlo, cambiarlo o desmontarlo para crear un nuevo programa".^[5]

Sin embargo, hacia los años ochenta todo empezó a cambiar. A medida que se establecían empresas comerciales para producir software, los *hackers* del MIT se fueron diluyendo poco a poco, y el colectivo de técnicos se convirtió en fragmentos de código con propietario. Los programadores empezaron a ver todo esto como un "paradigma aceptable", sin darse cuenta de que la comunidad y la cultura de programadores –por no hablar de lo estándar o innovador que fuera un código– se iba deteriorando. Para Stallman, la cuestión no es tanto que Microsoft se haya convertido posteriormente en el mayor propietario de software patentado y, por tanto, en el mayor "subyugador" de los que acatan sus leyes, sino que lo que realmente le preocupa es el paradigma *per se*. "No quiero tener dueño. No estoy dispuesto a aceptar cadenas, no me importa quién me las ponga".

5. Citado en *Free software is a political action*, J.J. King en una conversación con Richard M. Stallman, Telepolis, 18 de agosto de 1999, <http://www.heise.de/tp/english/special/wos/6469/1.html>^[url12].

Para combatir el incremento de relaciones dueño-esclavo en informática, la FSF empezó a trabajar en un sistema operativo totalmente gratuito, el GNU/Linux, que originó muchas otras iniciativas y productos de software libre. La otra innovación radical de la FSF fue la General Public License, que consagra el principio de "copyleft" —el derecho de usar, modificar y distribuir software libremente— de un modo bastante irónico, respetando las leyes de copyright. Típico gesto para darle la vuelta a la tortilla. Y es en la cuestión del "copyleft" en la que el movimiento de software libre difiere significativamente del movimiento de "código de fuente abierto" o "open source", con el que se le confunde a menudo. El término "open source", acuñado por Eric S. Raymond en 1998, define únicamente un componente de software cuyo código fuente se ha dejado abierto. No obstante, no estipula que a partir de ahí se pueda copiar, adaptar y distribuir ese código fuente. En muchos casos, el "open source" describe un software patentado, como por ejemplo el Netscape Navigator, cuyo código fuente se puede visualizar pero no se puede reutilizar, modificar ni distribuir. Por eso, cuando cae en manos equivocadas, lo que consigue el "open source" es aplicar el teorema de Linus ("suficientes ojos") para fines privados. En los peores casos esto significa que se pide a la comunidad de usuarios que examine detalladamente el código fuente existente, que detecte errores o mejoras, y que recomiende a la compañía de software la mejor manera de perfeccionar su software. Aquí tenemos un ejemplo de la tendencia comercial más común de invocar a la comunidad con falsas promesas (aquellos buenos tiempos en el MIT y la fraternidad en la codificación) para convertirla después en mano de obra gratuita, o lo que Antonio Negri y Michael Hardt han venido a llamar recientemente "trabajo afectivo" para beneficio privado.

4. Bios y Backlash/reacción violenta

El *net art* vanguardista no se limita a criticar la autonomía de la obra de arte, sino que lleva su actividad crítica más allá de los discursos internos sobre arte para tratar precisamente este concepto que Negri y Hardt, después de Michel Foucault, llamaron "producción biopolítica" en su reciente libro *Empire*. Se podría resumir como la subsunción general del *bios* social —que incluye el libre contagio de ideas, la circulación compulsiva de comunicación, la afectividad de los cuerpos, la inventiva de las comunidades— por el capital. Negri y Hardt retoman y llevan más lejos la observación de Foucault de que "la vida se ha transformado en [...] un objeto de poder", de lo que se infiere que hoy en día existe una lucha de poder en la producción y en la reproducción de la vida. La producción biopolítica se interpreta como la forma de producción y de poder que acompaña un cambio histórico de "sociedad disciplinaria" a "sociedad de control". Mientras que la sociedad disciplinaria controlaba y establecía organismos dentro de instituciones como fábricas, escuelas, hospitales o asilos y usaba "lógicas cerradas, geométricas y cuantitativas", la sociedad de control es "abierta, cualitativa y afectiva". La sociedad disciplinaria se puede describir como una sociedad que trabaja para contener sujetos, mientras que la sociedad de control se centra en la producción de subjetividades. En otras palabras, mientras que en otra época hubo una salida a la fábrica, un eje a los espacios de disciplina, hoy, en la era de la información, el comportamiento del individuo es constantemente (o al menos potencialmente) perseguido y agregado de modo que toda nuestra existencia se mezcla con la producción. No hay más que pensar en eslóganes publicitarios como el "It's good to talk" (Hablar es bueno) de British Telecom, o su "Helping people make connections" (Ayudando a las personas a establecer contactos) para darse cuenta de ello. La compañía telefónica ya no se representa a sí misma como una mera proveedora de la infraestructura de comunicaciones, sino como un potente agente social que libera a la comunidad, como por arte de magia, del separatismo de la vida moderna. "Hablar" ya no es algo que hacemos, y que siempre hemos hecho, sino algo que British Telecom nos ayuda a hacer, que incluso nos recuerda que deberíamos hacer.

El proyecto de 1997 de la artista cibernética Rachel Baker TM Clubcard^[Lur13] es una réplica a la farsa biopolítica corporativa que se hace pasar por creadora de comunidades —en este caso el supermercado británico Tesco trató de ocultar un sistema de perfiles de consumidor tras la forma de un "club" social para el que la "Clubcard" funcionaba como tarjeta de cliente y como mecanismo de control electrónico. En un artículo sobre este proyecto, Baker elige este aspecto insidioso del plan, al que dirige sus "tarjetas de infidelidad":

"[...] La tarjeta cliente refuerza la idea de que los clientes son miembros de un "club". Sin embargo, los miembros de este club están en campos de datos separados y permanecen, a todos los efectos, separados unos de otros. El "club" sólo define una relación entre el titular de una tarjeta de cliente y el supermercado Tesco, con muy poco estímulo para que haya contacto entre otros miembros. ¡Vaya club!"^[6]

Para este proyecto, Baker aplicó el sistema "gane puntos por cada compra" en la red. Consiguió que algunos sitios web "partisanos" exhibieran el logotipo pirateado de la Tesco's Clubcard y a todo el que hacía clic en él y rellenaba un cuestionario se le asignaba un número de identificación personal inmediato que se obtenía a partir de las tarjetas de cliente auténticas "adquiridas" en los supermercados Tesco. Después, enviaba las tarjetas por correo a cada suscriptor. Cada vez que los suscriptores visitaban uno de los sitios en el catálogo de TM Clubcard, se les daban puntos de fidelidad, pero los puntos ya no tenían nada que ver con un reembolso de dinero. En lugar de ello, utilizando la base de datos de direcciones de correo electrónico recogidas mediante el cuestionario, Baker enviaba "correo basura erróneo" a los titulares de las tarjetas, que contenía, entre otras cosas, comunicaciones dirigidas a otra gente o un listado de errores del mismo programa defectuoso de la base de datos. Baker explica: "esta estrategia garantiza que los receptores saben que están en una base de datos, saben que es anómala, y, más importante aún, saben que hay otros miembros del club con los que es posible contactar". A partir de "la maquinaria de una presencia monstruosa incorporada" Baker pretende crear un club auténticamente social.

Pero Tesco descubrió el proyecto rápidamente y localizó a su autora en el registro de nombres del dominio InterNIC. Esta búsqueda facilitó a Tesco la dirección de la Irational Gallery Limited (el nombre de organización que utilizaron Rachel Baker y los artistas cibernéticos socios de Heath Bunting para registrar el dominio Irational.org). El 21 de abril de 1997, Irational.org recibió una carta de los abogados de Tesco, Willoughby & Partners, en la que les acusaban de violación del copyright y la marca registrada y del delito aún más grave de infringir el derecho a la confidencialidad de datos, es decir, el uso por parte de Baker de la identidad de marca de Tesco para extraer datos personales de los usuarios de la web. Como consecuencia de la amenaza de Tesco de tomar acciones legales, Baker, en lugar de simplemente desmontar el sitio tal como habían exigido los abogados o trasladar el sitio a otro dominio con servidor extranjero, decidió cambiar la marca por la de la cadena de supermercados Sainsbury. Esto se debió en gran parte al hecho de que el sitio dependía de varios sitios de catálogo y, por consiguiente, no era un objeto de datos diferencial y fácilmente transferible. En este punto, Baker previó que: "la trayectoria del proyecto consistiría en una serie de cartas de los abogados que contarían, cada una de ellas, una historia diferente sobre la apropiación de tarjetas de fidelidad y la transmisión de marcas registradas". Actualmente, el sitio ya no funciona como se pretendió en un principio, sino que es una colección de componentes desmontados que sirven como registro del proyecto, sus participantes, algunos de los datos recogidos, y la correspondencia legal que generó.

Este proyecto es interesante porque ataca a la producción corporativa de una comunidad controlada utilizando sus propios mecanismos. Mediante el pirateo de las marcas y del sistema de recogida de datos de los supermercados, el proyecto intenta crear una auténtica comunidad de interés a partir del "club de fidelidad" anómalo. Esto vuelve a enlazar con el movimiento de software libre en el sentido de que el "codificador" artístico modifica el código fuente de un componente de "software" corporativo con una finalidad diferente. En vez de crear la obra de arte desde el principio, lo que hace Baker es plagiar la obra ya creada por las cadenas de supermercados para liberar un nuevo potencial escondido en ella. El TM Clubcard también participa del espíritu de software libre, puesto que combate la ampliación de los derechos de propiedad sobre lo que antes estaba disponible de forma libre en el dominio público o fuera del alcance de todo interés corporativo: en este caso, las decisiones que dependen de los clientes o de frases comunes que Tesco ha patentado como parte de su marca (como "Baker's finest", juego de palabras con el nombre de la artista y la palabra 'baker', panadero: "lo mejor de Baker/del panadero", que copió de la panadería del supermercado). Por supuesto, la diferencia más visible respecto al movimiento de software libre es que la actividad de Baker es ilegal.

6. BAKER, RACHEL. "TM Clubcard. Remember: Language is not free", Telepolis, 22 de julio de 1997, <http://www.heise.de/tp/english/special/ku/6168/1.html>^[url_14].

Mientras que el movimiento de software libre puede rescribir software partiendo de cero en lugar de plagiar componentes de código preexistentes y así coexistir con la industria comercial de software, la fuerza del trabajo de Baker depende de la piratería creativa de sistemas sociales, técnicos y corporativos. Esto pone de manifiesto que la idea de invento original es uno de los límites a la analogía entre el movimiento de software libre y el *net art*. Mientras que es posible escribir el código completo desde cero (aunque colectivamente y a pesar de la posibilidad de su posterior reutilización infinita), toda la escala de valores que envuelve al plagio en el *net art* prohíbe cualquier retorno a un nivel cero de nociones. No es posible rescribir por completo la "sociedad de control", y la dialéctica entre arte y vida es tal que no puede meramente coexistir junto al *status quo* como un sistema alternativo.

En cualquier caso, tras describir el movimiento de software libre como un movimiento capaz de producir un discreto estrato de software que puede coexistir con el software patentado, hay que subrayar el hecho de que esta armoniosa relación pertenece sólo al estatus legal de código. En otras palabras, puede que el software libre no infrinja las leyes de copyright plagiando los códigos patentados, pero ciertamente supone una amenaza para los grandes negocios al prometerles que incitarán a los consumidores a pasar rápidamente de los productos creados comercialmente a los que no han sido patentados. Una nueva percepción de la posible escala de este vuelo se obtuvo cuando, en 1998, el gobierno mexicano anunció su decisión de instalar el sistema operativo GNU/Linux en 140.000 salas de informática de escuelas primarias y secundarias de todo el país. La decisión (posteriormente rechazada con el pretexto de que la gente no tenía las habilidades de usuario necesarias), se tomó básicamente por razones económicas, ya que México no podía permitirse pagar todas las licencias de software patentado. Si extrapolamos el ejemplo de México al resto del mundo desarrollado, parece razonable imaginarse que a este gigante mercado emergente se le pueda convencer verdaderamente mediante el acierto económico y cultural del uso de software libre. Si ponemos aún más imaginación, pero sin sobrepasar los límites de la razón, es posible ver cómo la comunidad de codificadores de software libre se extenderá mucho más allá del mundo occidental para incluir a los codificadores que surgen en el mundo en vías de desarrollo. Los protocolos abiertos (HTTP) sobre los que opera la World Wide Web, y que muchas funciones comerciales y de patentes que dependen de ellos no saben valorar, puede ser el instrumental para ayudar a conectar la némesis de la industria de software: una *world wide web* de usuarios y productores de software libre. Es difícil no darse cuenta de la correspondencia entre la idea de Benjamin sobre el potencial revolucionario del sistema de producción autotransformada y la historia de la informática en red. También es esta potencialidad inherente a la naturaleza comunicativa de la producción biopolítica o biopoder lo que Negri y Hardt identifican en su libro *Empire* y lo que conforma los cimientos de su incansable optimismo. Afirman que "la dimensión inmediatamente social de la explotación del trabajo inmaterial viviente sumerge el trabajo en todos los elementos relacionales que definen lo social, pero que al mismo tiempo activa los principales elementos que desarrollan el potencial de insubordinación y revuelta mediante todo el conjunto de prácticas laborales".^[7]

5. Código al descubierto

Web Stalker^[ur15] de I/O/D (1998) es uno de los muchos "navegadores de arte" que reconfigura interfaces estándar para poner de manifiesto este mismo "potencial de insubordinación". La premisa de Web Stalker es acabar con el "monopolio técnico-estético" del software de navegación de Netscape Navigator y Microsoft Explorer para poner de manifiesto, por un lado, que no hay nada en el código HTML que obligue al ordenador a adherirse a sus instrucciones de diseño.^[8] En palabras del teórico del grupo Matthew Fuller: "estas instrucciones sólo pueden seguir las aparatos que las obedecen". I/O/D concibe el flujo de HTML como una corriente que puede ser interpretada por diferentes tipos de software de un modo que nada tiene que ver con su objetivo. Traducido a la práctica, el Web Stalker tiene seis funciones principales: el Crawler, que en realidad enlaza con el web, busca enlaces en la URL y los conecta; el Map, que toma el flujo HTML del Crawler y representa con círculos los documentos HTML y con líneas los enlaces que hay entre ellos (este mapa tiene un enlace dinámico con la producción

7. NEGRI, ANTONIO; HARDT, MICHAEL. *Empire*. p. 29.

8. FULLER, M. (1999). "A means of mutation: Notes on I/O/D 4 the Web Stalker". En: *Readme! Ascii culture and the revenge of knowledge* Brooklyn: Autonomedia, pág. 37. (Filtrado por Nettime, Josephine Bosma (ed.) et al.).

constante de nuevos datos del Crawler que puede, a su vez, ser mapeado); la función Dismantle, que da información más detallada que la función Map; la función Stash, que es una manera de almacenar el uso de la web por parte del usuario; la función Stream, que muestra cómo la "alimentación" del HTML de todos los sitios explorados se mezcla con una corriente única; y por último, la función Extract, que elimina el texto de un documento y lo exhibe en su propia ventana. Cuando se abre el Web Stalker, toda la pantalla se vuelve negra, y los usuarios dibujan una ventana con el cursor, repitiendo la acción con cada función extra que quieran usar. Aunque el color de fondo se pueda cambiar, el color por defecto es el negro, un detalle que Fuller describe como el anuncio de "un momento nihilista opuesto" con el que quiere transmitir que cuando los navegadores emiten de modo convencional la actividad en la red, "de repente aparece todo".

Aunque I/O/D creó el Web Stalker utilizando el software comercial Macromedia, su efecto –de descubrir el flujo de HTML y propiciar un encuentro entre el usuario y la actividad de la red que generalmente se oculta– está directamente relacionado con el espíritu del software libre. Del paso del usuario por la red, generalmente amnésico, se puede crear un mapa a medida en el que se visualizan los enlaces anteriores, y se hace evidente todo un mundo de posibles enlaces. Del mismo modo, se elimina el parpadeo producido por la adopción universal de las metáforas de la interfaz gráfica de usuario, y el usuario puede darse cuenta de la cantidad de posibilidades que le ofrece el entorno de comunicaciones mediatizadas por ordenador (CMC). Darse cuenta de ello puede ser un paso importante hacia el ideal benjaminiano de consumidores que se convierten en colaboradores a través del carácter modelo del trabajo. En este sentido, una interpretación artística de los principios del software libre supone exponer lo que generalmente se oculta, introducir lo crudo en lo cocinado. Esto, a su vez, está relacionado con la anterior inclusión vanguardista de material previamente "obsceno" o inaceptable cuya introducción en la obra de arte, si sólo es temporal, causó gran conmoción en la cultura y la sociedad al volver a trazar de manera traumática las coordenadas de las posibilidades. El hecho de que los cubistas incluyan materiales del mundo real en el espacio del cuadro, que los surrealistas incluyan la inconsciencia y los impulsos automáticos en la producción y la temática de la obra de arte, y que los minimalistas descubran el espacio real de la galería son sólo algunos de los ejemplos que vienen a la mente. Este material "obsceno" o excluido contiene un doble potencial. Por un lado, el modo biopolítico de producción fija la "vida sin protección", y la incorpora como el nuevo objeto de poder. Por otro, contiene el potencial para explotar el funcionamiento del poder –sea éste cultural, tecnológico o político– a través de una especie de acto macrosocial de desublimación que hace imposible la sostenibilidad de las ficciones sociales represivas.

En el caso del reciente trabajo de 0100101110101101.org [life_sharing^{\[url16\]}](#), la construcción de la privacidad y de la identidad individual se utiliza como punto de ruptura. Si tomamos su ejemplo de una técnica llamada "compartir archivos" –mediante la cual los ordenadores, conectados generalmente vía ethernet o intranet, pueden compartir los archivos almacenados en los discos duros de otros ordenadores– 0100101110101101.org puso a disposición de la red todo el contenido de su disco duro. A pesar de que es necesario acceder a este ordenador a través de la membrana del navegador, el observador puede aún así acceder a todos los archivos almacenados en el disco duro de los artistas con sólo visitar sus páginas de inicio. En cierto modo, este proyecto simplemente llama la atención acerca del funcionamiento actual de Internet: cuando visitamos un sitio web, siempre nos bajamos un archivo almacenado en el disco duro de un servidor, que está constantemente conectado a la red mediante una línea telefónica. El [life_sharing](#) de 0100101110101101.org funciona básicamente a partir del mismo principio, pero en lugar de permitir que estén disponibles sólo algunos archivos, como los documentos HTML, hace que lo estén todos, incluso su software y el GNU/Linux OS. En un sentido más abiertamente político, el proyecto identifica el intento de crear un cerco y proteger la información (en el disco duro o en el servidor) como una acción inútil y una capitulación temerosa ante el mito de la identidad individual: "tened en cuenta la creciente tendencia a la intrusión en el ámbito privado", proclaman los artistas. 0100101110101101.org cree firmemente que la privacidad es una barrera que hay que destruir. Hay que considerar [life_sharing](#) como una prueba *ad absurdum*. La idea de privacidad en sí misma está obsoleta. En muchos sentidos, se precisa del exceso y la abyección para combatir la trampa de la microfísica individualizadora del poder en la que cae el individuo. Se recomienda utilizar un excedente total de datos para

combatir la paranoia que muestran los sistemas de vigilancia del estado y las empresas privadas, y se traspasan los límites de control de los sitios web accesibles para dejar al descubierto el potencial de todo el disco duro –y por extensión, el entorno privado– y así poder acceder a él desde fuera.

Para finalizar, retomaremos lo que expusimos al principio: la decisión de otorgar al sistema operativo GNU/Linux el premio Ars Electronica muestra la entrada de la ética del software libre en la imaginación popular, pero debería recordarse que esto incluye también la imaginación corporativa. Tal y como hemos visto anteriormente, la producción biopolítica es una vía de doble sentido, y el flujo del tráfico se mueve hacia adelante y hacia atrás entre estrategias de poder y contrapoder. No resulta sorprendente descubrir que poco después de tomar esta decisión "radical", cuatro miembros del jurado de Ars Electronica (Derrick de Kerckhove, Lisa Goldman, Joichi Ito, y Marleen Stikker) publicaran supuestamente un comunicado conjunto en el que anunciaban que la solución había sido amañada, o al menos falseada, por algunos de los grandes patrocinadores comerciales del festival: Siemens, Microsoft, Oracle y Hewlett-Packard.

"Supimos por fuentes fiables que la decisión se había tomado semanas antes de que el jurado de la categoría ".net" se decidiera por Linux. [Lo hacemos público ahora porque] también acabamos de saber que las empresas de tecnologías de la información mencionadas están implicadas en una empresa conjunta de distribución y una alianza estratégica de Linux. La puesta en marcha de la empresa conjunta se convertirá muy probablemente en uno de los principales distribuidores de Linux, en competencia directa con Red Hat y SUSE. Esta es la típica estrategia de oligopolios. Aunque no puedan comprar Linux, controlarán la distribución de la competencia".^[9]

A pesar de que más tarde se descubrió que la carta era falsa, el contenido de la misma señala el motivo de la decisión de los jueces, o la lógica comercial que ésta revela: la conciencia anteriormente mencionada de que aquello que las comunidades dan libremente se concibe cada vez más como el objeto ideal de poder y comodificación. Sin embargo, es en este punto en el que el modo táctico de los artistas cibernéticos y otros operadores mediáticos independientes empieza a cobrar fuerza. Mientras que la lógica del capital, a pesar del cambio a la producción biopolítica, siempre debe procurar obtener beneficios de sus inversiones mediante la extracción de un producto, el táctico evita lo correcto (nombres correctos, identidades fijas correctas, territorios definidos correctos) en el nombre de la improvisación, la precariedad, la fugacidad y la espontaneidad. El movimiento de software libre –basado en la idea de un código de software completamente abierto y la creencia de que las nuevas oportunidades de colaboración abierta dejan atrás la derribada defensa de la I+D privada– en este caso debería considerarse táctico. La inclinación de la producción hacia la biopolítica –subsumiendo las relaciones comunicativas y afectivas de la sociedad– busca el aprovechamiento de las innovaciones de la actividad táctica cotidiana, pero, mediante la conversión de lo inestable en algo fijo, pierde continuamente las posibilidades reales de la invención táctica. Los artistas cibernéticos, en los mejores casos, pueden articular tanto los nuevos modos de producción definidos por CMC, como su posible radicalización. Al desproteger el código –ya sea social, tecnológico o estético– que respalda el entorno de Internet, los artistas cibernéticos ofrecen una incursión en el potencial para que cualquiera pueda ser productor o ampliar la ética del software libre a la producción cultural y social en general. La cooptación siempre es una amenaza, pero tal como hemos visto desde los comentarios ficticios de los cuatro jueces de Ars Electronica, suele depender de la conversión de la "obscenidad" de lo que se produce o se da libremente en la "adecuación" de lo que se puede empaquetar y distribuir. De ahí que la desprotección del código o la revelación de la apertura mal vista de sistemas operativos técnicos y sociales augure una clase alternativa de producción biopolítica: una clase que desafía cualquier simple recuperación y venta, y que combate la producción de subjetividad mediante una práctica cultural abierta.

9. KERCKHOVE, DERRICK DE; GOLDMAN, LISA; ITO, JOICHI; STIKKER, MARLEEN. "Linux wins Prix Ars due to Microsoft Intervention", <http://www.nettime.org/1999/199907/19990705.1.html>, 5 de septiembre de 1999.

Lista de URL:

- [url1]:<http://netartcommons.walkerart.org>
- [url2]:<http://www.aec.at/en/index.asp>
- [url3]:http://www.firstmonday.dk/issues/issue3_3/raymond/
- [url4]:http://www.walkerart.org/gallery9/beyondinterface/bunting_fr.html
- [url5]:<http://www.the.com>
- [url6]:<http://www.potential.com>
- [url7]:<http://www.for.com>
- [url8]:<http://www.different.com>
- [url9]:<http://www.possibilities.com>
- [url10]:<http://www.0100101110101101.org/home/>
- [url11]:<http://www.gnu.org/fsf/fsf.html>
- [url12]:<http://www.heise.de/tp/english/special/wos/6469/1.html>
- [url13]:<http://www.irational.org/tm/clubcard/>
- [url14]:<http://www.heise.de/tp/english/special/ku/6168/1.html>
- [url15]:http://www.walkerart.org/gallery9/beyondinterface/fuller_fr.html
- [url16]:<http://www.walkerart.org/gallery9/lifesharing/>
- [url17]:<http://www.nettime.org/>

Enlaces relacionados:

- ➡ Ars Electronica:
<http://www.aec.at/en/index.asp>
- ➡ Eric Raymond:
http://www.firstmonday.dk/issues/issue3_3/raymond/
- ➡ Free Software Foundation (Fundación para el Software Libre):
<http://www.gnu.org/fsf/fsf.es.html>
- ➡ Gallery 9/Walker Art Center:
<http://www.walkerart.org/gallery9/>
- ➡ J.J. King con Richard M. Stallman, Telepolis:
<http://www.heise.de/tp/english/special/wos/6469/1.html>
- ➡ life_sharing:
<http://www.walkerart.org/gallery9/lifesharing/>
- ➡ Linux:
<http://www.linux.com/>
- ➡ Mute:
<http://www.metamute.com/>
- ➡ NetArtCommons:
<http://netartcommons.walkerart.org/>
- ➡ Nettime:
<http://www.nettime.org/>

- ⇒ OSAH:
<http://netartcommons.walkerart.org/index.pl?section=OSAH>
- ⇒ Own, Be Owned or Remain Invisible:
http://www.walkerart.org/gallery9/beyondinterface/bunting_fr.html
- ⇒ Rachel Baker, Telepolis:
<http://www.heise.de/tp/english/special/ku/6168/1.html>
- ⇒ Sitios web de los artistas cibernéticos "estrella":
<http://www.0100101110101101.org/home/>
- ⇒ TM Clubcard:
<http://www.irational.org/tm/clubcard/>
- ⇒ Walker Art Center:
<http://www.walkerart.org/>
- ⇒ Web Stalker:
http://www.walkerart.org/gallery9/beyondinterface/fuller_fr.html

[Fecha de publicación: junio de 2003]