

Trasladando paradigmas: consideraciones críticas en el establecimiento de modelos libres y abiertos en la generación y transmisión de contenidos mediáticos.

Luís Fernando Medina Cardona¹

(lfmedinac@unal.edu.co)

Universidad Nacional de Colombia/ Kunsthochschule für Medien – Köln

Resumen

El presente artículo discute varias características del denominado modelo libre y/o abierto y su impacto en la cultura, principalmente en los contenidos mediáticos. A través de la discusión del software como medio de medios por excelencia en la sociedad digital, se presenta una breve historia de los procesos de compartir código en la evolución del software. Como complemento, se presenta el software libre y/o abierto como génesis de estos conceptos de libre/abierto que han sido extrapolados a la generación y transmisión de contenidos mediáticos. Mostrando que las prácticas de la remezcla, copia y colaboración tienen antecedentes pre-digitales en el arte y la cultura popular, se avanza hacia su significación actual debido a la masificación del internet y al computador como máquina mediática. Finalmente ante las coyunturas actuales de derechos en Internet, se discute el modelo de la cultura libre con sus características y algunas falencias. Esto permite detectar el consumismo de información en exceso y la apropiación de prácticas colaborativas por grandes compañías como amenaza a las labores de creación, participación y libre distribución de contenidos alternativos en Internet.

Palabras clave: Software libre y/o abierto, DIY, cultura libre, sociedad de la información, interfaces culturales, cultura hacker, estudios de software

Mesa temática: Interrelación diseño, arte, ciencia y tecnología

El software como interfaz cultural

Numerosas aproximaciones se han hecho hacia el computador como punto de intersección entre las máquinas de cálculo y las máquinas de medios (Manovich 2002). En ellas, aparece la programación como el mecanismo diferenciador, permitiendo realizar distintas labores sobre un mismo soporte físico. Esta flexibilidad en la programación es la que ha llevado al computador a convertirse en la máquina de simulación por excelencia, punto de encuentro e interacción de distintos medios. En ella el concepto de software es clave como dispositivo de manipulación y como medio en si mismo (Berry 2011) .

1 Profesor Asociado, Escuela de Cine y Televisión, Facultad de Artes – Universidad Nacional de Colombia, Bogotá. Fellow en la Academia de Artes y Medios de Colonia (Kunsthochschule für Medien Köln) Alemania.

El advenimiento del paradigma digital en la computación fue clave en el surgimiento y expansión del software. Por un lado el paso de máquinas mecánicas a electrónicas condujo a la idea de programa almacenado, como respuesta al problema de alimentar las primeras computadoras digitales a una velocidad que los dispositivos de lectura mecánicos no eran capaces de suministrar (Williams 1997). De otro lado la representación digital, consecuencia del uso de elementos discretos en estos computadores, desembocó en un lenguaje común de representación y manipulación que asegura la interoperabilidad entre los datos y los programas que los manipulan, lanzando al software como un metamedio donde convergen los demás. En este sentido, la máquina universal de Turing sirve como metáfora perfecta de la simbiosis conceptual: su carácter teórico y matemático inicial define el concepto de algoritmo y abstracción sobre la máquina², más la idea de una máquina universal de simulación se hace irresistible desde la perspectiva del consumo y creación mediática.

La omnipresencia de las tecnologías digitales ha llevado al software a estar presente en gran parte de los aspectos de la vida moderna. Desde procesos que transcurren invisibles como en los bancos o el tráfico aéreo hasta mas visibles y personales como la comunicación en redes sociales y el ocio. La presencia del software es tal que se ha convertido en la interfaz cultural por excelencia y en una fuerza de gran influencia en las prácticas culturales del siglo XXI (Fuller 2008) .

Del código a la cultura: la saga del software libre

En este panorama donde el software controla varios aspectos de la sociedad, se destaca el denominado software libre y/o de código abierto (FOSS) como un claro ejemplo de los impactos culturales provocados por el software. Desde el aspecto estrictamente económico, varias compañías de tecnología de gran penetración incorporan en su oferta de servicios o productos elementos desarrollados bajo este modelo, sin seguir necesariamente los

² Debe verse que la analogía de Turing usaba elementos tecnológicos disponibles en la época para describir un experimento mental y matemático.

preceptos del mismo (Feller et al. 2007) . De otro lado varios fenómenos sociales actuales como la lucha por la libertad en internet, el movimiento de la cultura libre, el hacktivismo y los medios tácticos, la cultura de la remezcla entre otros posee una fuerte influencia en sus prácticas o discursos de las ideas fundamentales del FOSS (Berry 2008). Así, muchos de estos fenómenos apoyan explícitamente el FOSS o involucran prácticas como la producción descentralizada, la colaboración horizontal mediante herramientas digitales, la libertad de copia de software y/o contenidos y la búsqueda de modelos económicos alternativos basados en el compartir ideas y no en la protección intelectual.

Esta influencia puede ser descrita con más precisión al conocer las denominadas 4 libertades (Stallman, Lessig & Gay 2002) del software libre, las cuales permiten 1) ejecutar un programa para cualquier propósito 2) estudiar el comportamiento de un programa y cambiarlo 3) distribuir copias 4) mejorar los programas y distribuir las mejoras. Estas libertades resumidas en la licencia GNU GPL, también garantizan que los productos derivados de su aplicación conserven las mismas propiedades. Si bien el movimiento del software libre y el énfasis en la palabra “libre” se asocian a Richard M. Stallman y la *Free Software Foundation* creada en 1985, como el mismo Stallman manifiesta, la cultura de compartir código de programación data de mucho tiempo atrás. Desde el inicio de la era de los computadores digitales, la cultura de compartir propia de entornos académicos donde estos desarrollos eran creados, motivaba al intercambio de diseños e ideas. Ya establecida la computación comercial en los años 50, grupos de usuarios como SHARE o DECUS para usuarios de IBM y DEC respectivamente, intercambiaban software y modificaciones al mismo, en una época donde las compañías distribuían el código fuente como valor agregado, dado el enfoque comercial en el que las ganancias estaban en el hardware (Williams 1997) . Incluso el hoy extendido y malinterpretado término hacker, se encuentra asociado inicialmente a toda una ética alrededor de la apertura del conocimiento para modificar las cosas, para la libre circulación de la información e incluso para crear cosas bellas con el computador (Levy 2010) . Un punto de inflexión en estas actitudes que se daban por sentadas en aquella época, ocurrió en 1969 con la demanda presentada contra

IBM por ofrecer software como valor agregado al hardware, lo cual obligó a la compañía a separar ambos componentes e involucrarse en el naciente negocio del software per sé (Manovich 2008). De igual manera en la conocida carta de 1976 a los entusiastas del software, Bill Gates señala que el compartir software representa un robo (Berry 2008) , mostrando el creciente cambio de mentalidad acerca de la distribución de software, el cual con la masificación del computador personal en los años 80 condujo a que la idea de software percibida por defecto fuera la del software propietario o cerrado.

La masificación de Internet, cuyos protocolos también fueron propuestos en una especie de desarrollo colaborativo, planteó nuevas facilidades en la creación, transmisión, modificación y copia de la información codificada digitalmente. Estas nuevas posibilidades son las que han estimulado la extrapolación de los conceptos representados en las 4 libertades a otros campos, entablando relaciones con prácticas en boga en la cultura mediática como la remezcla y el muestreo, la colaboración o la copia.

Arte, cultura popular y fanática: practicas analógicas

Indudablemente muchas de las prácticas mencionadas han existido antes del advenimiento de las redes y la representación digital. La construcción de ideas como un proceso histórico donde la innovación se fortalece mediante el uso de ideas existentes, ha sido un argumento recurrente frente al reuso y alteración de código informático o de contenidos mediáticos (muestreo y remezcla), ante la amenaza de las patentes informáticas y de las presiones de los conglomerados mediáticos por considerar el uso de material con derechos, una infracción. De la misma forma, procesos como la colaboración y la facilidad de copia, potenciados por la representación digital y la masificación de Internet, han estado presentes en distintas manifestaciones artísticas y culturales previas o paralelas a estos desarrollos.

El arte es un buen ejemplo de estas prácticas analógicas. El denominado arte de los nuevos medios encuentra su antecedente más cercano en las vanguardias del siglo XX(Shanken 2009). La cultura de la remezcla basada en el muestreo y recombinación de fragmentos

existentes, cuentan con una larga tradición, pero vanguardías como el dadaísmo con el *collage*, se encuentran dentro de los antecedentes modernos, como explícitamente se indica en las instrucciones para un poema del Manifiesto de Tristan Tzara (Germano Celant 2008) . Similarmente, la participación y la colaboración se encuentran dentro de las preocupaciones del movimiento *Fluxus*, lo que se muestra en el asentamiento propiamente dicho de actividades como el *Hapening* o el performance, donde muchas veces se procura difuminar la barrera artista/espectador (Frieling 2008) . También pueden considerarse expresiones de apropiación y recontextualización en un espacio, como el famoso orinal de Duchamp o incluso mas actuales, como las intervenciones de elementos de la cultura visual y popular contemporánea efectuada por artistas urbanos como Obey o Banksy.

Del lado de la cultura popular pueden encontrarse también dos ejemplos paradigmáticos. La cultura de la música *hip hop*, que usa en sus pistas musicales muestras de canciones de *funk* y disco de los años 70, alcanzó su apogeo a finales de los años 80 antes de que dicha práctica de remezcla fuera estigmatizada por la industria musical. También la denominada cultura fanática, como la del sector editorial independiente y los denominados fanzines, presenta características de trabajo colaborativo e incluso de creación de redes de distribución que se anticipan en algunas características al mismo Internet, como ocurría con la referencia a otras publicaciones en páginas de fanzines y a la circulación por medio del trueque (Stoneman 2001). Asociada a esta última están las prácticas de D.I.Y (Do it yourself – hagalo usted mismo) que promovieron la autopublicación y que como varios fenómenos desde la fabricación de muebles hasta el ensamblaje de artículos electrónicos, requerían justamente de la libre circulación de la información contenida en manuales de instrucciones. Curiosamente el conocido *Homebrew Computing Club* se encuentra en el cruce entre la cultura aficionada a la construcción de computadores caseros (Lash 2001) y el génesis de la industria del computador personal.

Con estos ejemplos exhiben que la representación digital y la masificación de las redes no son el génesis de las prácticas culturales que pueden asociarse a las libertades del software

libre. Sin embargo, es evidente que la revolución digital representa un gran estímulo que ha potenciado estas actitudes, al proveer un conjunto de artefactos tecnológicos que hacen posible la creación, alteración, modificación y distribución de material (software y contenidos) codificados digitalmente de una forma antes imposible. Como consecuencia, el internet provee una base de datos universal de recursos audiovisuales y de texto como nunca antes había existido (Lunenfeld 2011)

Cultura libre: extendiendo el paradigma en la era de la batalla de internet

Los argumentos anteriores han querido mostrar dos aspectos principales: la existencia de una cultura del software y como a través del tiempo tanto en el desarrollo del mismo como en el arte y la cultura popular, se pueden encontrar ideas de colaboración, muestreo y circulación abierta. Específicamente la mención de las 4 libertades del FOSS buscan no solamente ampliar el conocimiento de este movimiento sino también poner de manifiesto la creciente referencia conceptual a estas ideas en los discursos de los medios masivos de comunicación y en la sociedad en general. Sin embargo, a pesar de la celebración de los conceptos de libre y abierto en la producción cultural, el traslado de estos paradigmas no están exentos de complicaciones que merecen ser consideradas.

Un claro ejemplo de la influencia del discurso del software libre en otros campos se encuentra en la denominada Cultura libre. Este movimiento, propio de la era digital inspirado en su nombre y principios en el FOSS, promueve la capacidad para modificar y distribuir trabajos creativos libremente bajo ciertos parámetros (Lessig 2004) Entre varios de sus argumentos se destacan la construcción cultural con referencia al pasado, la exaltación de la cultura de la remezcla entre otros. Las licencias *Creative Commons*, corresponden a la manera jurídica de modelar estos principios, basándose en la combinación de varios aspectos donde los autores deciden sobre la atribución, el uso comercial, la producción de obras derivadas y cuales de estas condiciones se conservan en sus creaciones. Sin embargo, desde una perspectiva crítica, algunas observaciones han

surgido respecto a este modelo. En primer lugar puede mencionarse desde el aspecto político, que las licencias *Creative Commons* carecen de una postura ética fuerte como por ejemplo la licencia GNU GPL eje legal del software libre. Este detalle puede parecer intrascendente pero se hace importante al observar que estas licencias, entran en la contradicción de construir el concepto del lo común basándose en una capa legal superpuesta sobre la propiedad intelectual normal. Adicionalmente, se ha considerado que la gran diversidad de combinaciones de la licencia creative commons puede tornarse confusa conduciendo a una heterogeneidad en la aplicación de las mismas (Berry 2005). En la misma dirección apuntan críticas que señalan la falta de claridad frente a distintas escalas de la información digital, pudiendo llevar a compañías a ofrecer versiones “libres” de baja calidad de un contenido mientras conservan los derechos de los archivos de alta calidad.

La coyuntura actual de Internet, la propuesta de leyes como SOPA y ACTA de nuevo trae a primer plano el conflicto entre una industria de contenidos que busca supervisar la violación de derechos de autor en línea y los usuarios que defienden su derecho a compartir y la privacidad de sus transacciones en Internet. Aquí, la cultura libre ha jugado un papel fundamental al ofrecer una alternativa legal plausible, que a pesar de los posibles defectos, ha demostrado una creciente aceptación entre sectores artísticos y generadores de contenidos. (Coates 2007)

Crea y truequea: conclusiones y desafíos.

El computador e Internet como máquina cultural han mostrado una gran capacidad para fomentar la creación mediática de manera democrática y a bajo costo. Bajo este ecosistema mediático el paradigma libre y/o abierto ha trascendido el campo del software generando implicaciones en el arte (Mansoux & de Valk 2008) , la política (Berry 2008) e incluso las costumbres de asociación y organización de proyectos (Feller et al. 2007). De igual manera, el surgimiento de la cultura libre ha facilitado la circulación de contenidos periféricos ajenos a los dictámenes del mercado. A pesar de esto, aún subsisten problemas

que requieren una posición clara para estimular el libre intercambio de ideas en el mundo digital. En primer lugar se observa el excesivo énfasis en el derecho de la descarga de información en los activistas de la libertad de Internet, lo que podría conducir a una unidireccionalidad del medio, desaprovechando la capacidad de carga de información (Lunenfeld 2011). En segundo lugar, la creación colaborativa, así como el denominado *crowdsourcing*, están siendo descontextualizados con fines lucrativos, convirtiendo la experiencia en otro instrumento del capitalismo (Lanier 2010). El llamado es entonces a no solo consumir sino general información, de manera horizontal como manera de establecer usos alternativos (Atton 2004) de un medio que como internet, se ha convertido en universal.

Bibliografía

- Atton, C., **2004**. *An alternative Internet. Radical Media, Politics and Creativity*. Edinburgh University Press, .
- Berry, D. M., **2005**. *On the “Creative Commons”: a critique of the commons without commonalty* en *Free Software Magazine*. URL: <http://fsmsh.com/1155> consultado 28/03/2012
- Berry, D. M., **2008**. *Copy, rip, burn. The politics of copyleft and Open Source Software*. Pluto Press, .
- Berry, D. M., **2011**. *The philosophy of software*. Palgrave Macmillan, .
- Coates, J. (**2007**). *Creative Commons – The Next Generation: Creative Commons licence use five years on*, SCRIPTed 4 : 72-94.
- Feller, J.; Fitzgerald, B.; Hissam, S. A.; Lakhani, K. R.; Shirky, C. & Cusumano, M., **2007**. *Perspectives on Free and Open Source Software*. The MIT Press, .
- Fuller, M. Fuller, M. (Ed.), **2008**. *Software studies. A Lexicon*. MIT Press, .
- Germano Celant, G. M. Germano Celant, G. M. (Ed.), **2008**. *Vertigo: A Century of MultiMedia Art, from Futurism to the Web*. Skira, .
- Lanier, J., **2010**. *You Are Not a Gadget: A Manifesto*. Knopf, .
- Lash, B., **2006**. *Memoir of a Homebrew Computer Club Member*. URL: <http://www.bambi.net/bob/homebrew.html> consultado 15/03/2012
- Lessig, L. de sueños, T. (Ed.), **2004**. *Por una cultura libre (Cómo los grandes grupos de comunicación utilizan la tecnología y la ley para clausurar la cultura y controlar la creatividad)*. Traficantes de sueños, .
- Levy, S., **2010**. *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*. O'Reilly Media, .
- Lunenfeld, P., **2011**. *The secret war between downloading and uploading. Tales of the computer as a cultural machine*. MIT Press, .
- Manovich, L., **2002**. *The Language of New Media*. The MIT Press, .
- Manovich L., **2008**. *Software Takes Command*. URL: <http://lab.softwarestudies.com/2008/11/softbook.html> consultado 12/03/2012.

Mansoux, A. & de Valk, M., **2008**. *FLOSS+Art*. OpenMute, .
Shanken, E. A., **2009**. *Art and Electronic Media*. Phaidon Press, .
Stallman, R. M.; Lessig, L. & Gay, J., **2002**. *Free Software, Free Society: Selected Essays of Richard M. Stallman*. Free Software Foundation, .
Stoneman, P., **2001**. *Fanzines: the production, culture and future*. URL:
<http://www.lundwood.u-net.com/fandissy/fdtitle.html> consultado 15/02/2012
Williams, M. R., **1997**. *A History of Computing Technology*. Wiley-IEEE Computer Society, .
Frieling, R. (Ed.), **2008**. *The Art of Participation: 1950 to Now*. Thames & Hudson, .