

Las imágenes en la red ¿bienes culturales de uso público o privado?

rö. Barragán

“Es sencillo, el ser humano produce obras, y bien, se ha hecho lo que se tiene que hacer, lo aprovechamos para nosotros (...)”

Serge Daney

1. Introducción

La circulación de información en la web, potenciada por avances tecnológicos, ha posibilitado la aparición de nuevas maneras de difusión, transmisión y producción en arte.

La utilización de tecnología mediática como Internet, la telefonía móvil y demás tecnologías de la comunicación, contribuyen a generar relaciones que superan los límites geográficos, comunidades conectadas por idearios comunes. Se genera entre los usuarios cierta sensación de globalidad, de pertenencia, y se acrecienta el intercambio de ideas facilitado por los avances tecnológicos que acompañan la web, el hardware y el software, y que facilitan la circulación de información.

En arte, el uso de la web puede darse en dos sentidos: como distribución / difusión de obras generadas por otros medios o como medio de creación en sí mismo, como un nuevo espacio para la creación artística. Internet posibilita un fácil acceso a datos: imágenes, textos, sonidos, videos, que están allí, al alcance de quien los necesite.

Las nuevas generaciones de creadores se encuentran ante una gigantesca base de datos, a la cual pueden acceder fácilmente y de manera cotidiana, sin limitaciones, más allá de las técnicas que disponen.

2. La apropiación como estrategia artística

“(...)Como estrategia de lenguaje el apropiacionismo crítico se sitúa en uno de los parámetros fundamentales de lo postmoderno, ya que supone una radicalización de los recursos de la cita, la alusión o el plagio que caracterizan la práctica artística postmoderna; como estrategia crítica implica una actitud de revisión, de relectura de lo dado, de toma de conciencia de la influencia de los sistemas de exposición y comercialización sobre la obra de arte, su dependencia del contexto institucional y del discurso histórico por él determinado(...)”.¹

En estos momentos, donde la circulación de información por la web es un hecho por todos conocido y por muchos utilizado, la apropiación –entendida como la acción de convertir una cosa en propiedad de alguien– forma parte de una manera de realizar

¹ Juan Martín Prada: “Introducción” al libro *La apropiación posmoderna. Arte, práctica apropiacionista y teoría de la posmodernidad*, Madrid, Editorial Fundamentos, 2001.

construcciones conceptuales e implica un cambio radical en las concepciones tradicionales relacionadas, en este caso, con el campo del arte.

Los artistas contemporáneos interpretan, reproducen o utilizan bienes culturales: obras realizadas por otros, y de alguna manera, contribuyen a crear un nuevo concepto en la producción artística, al abolir la distinción tradicional entre producción y consumo, creación y copia, ready-made y original.

(...)La materia que manipulan ya no es materia prima. Para ellos no se trata ya de elaborar una forma a partir de un material en bruto, sino de trabajar con objetos que ya están circulando en el mercado cultural(...). Las nociones de originalidad (estar en el origen de...) e incluso de creación (hacer a partir de la nada) se difuminan así lentamente en este nuevo paisaje cultural...Ya no se trata de hacer tabla rasa o crear a partir de material virgen, sino de hallar un modo de inserción en los innumerables flujos de la producción (...).²

Los artistas de hoy utilizan lo dado, toman lo existente como herramientas o puntos de partida que pueden utilizar, manipular, representar. La creación artística se desarrolla en un espacio heterogéneo, compuesto de sincronías, préstamos, transferencias, migraciones, orientado hacia una reubicación contextual.

3. Variantes y ejemplos³

3.1 La apropiación como cita: el referente es nombrado u homenajead.

Se utiliza la idea de un autor (palabras, sonidos, imágenes, ritmos) para legitimar las creaciones del que recrea lo hecho.

Ejemplo: The intruder, de Natalie Bookchin

<http://www.calarts.edu/~bookchin/intruder/>

La obra de Bookchin cita al cuento de Borges de 1966 que lleva el mismo título –la intrusa-, donde dos hermanos se enamoran de una misma mujer, la que comparten hasta que asesinan.

Bookchin narra la historia a través de diez viñetas con forma de juego, cada una inspirada en un videojuego clásico. En una de ellas una voz de mujer lee pasajes de la narración de Borges, en otro caso el “jugador” asume el papel de uno de los protagonistas al golpear a la mujer, personificada en pelota.

Ver imagen 1

3.2 La apropiación como reciclado: diversas manifestaciones / hechos son tomadas y usadas para generar nuevas obras.

Ejemplo: 386 DX de Alexei Shulgin

<http://www.desk.nl/~zone/386DX/index.html>

Alexei Shulgin promueve “La primera banda de ciberpunk de rock,” donde los instrumentos son reemplazados por un procesador 386 DX y aplicaciones de conversión de texto a voz y midi. Con el teclado se interpretan versiones sintetizadas de canciones pop, como *California Dreamin* de The mamas & the papas o *Smells like teen spirit* de Nirvana.

² Nicolás Bourriaud: *Post Producción*, Adriana Hidalgo Editora, 2004.

³ Todos los ejemplos tomados de Mark Tribe/Reena Jana: *Arte y nuevas tecnologías*, Editorial Taschen, 2006.

Ver imagen 2

3.3 La apropiación como actualización de proyectos: obras existentes son tratadas o rehechas mediante un nuevo contexto tecnológico.

Ejemplo: Deep ASCII de Vuk Cosic
<http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/film/>

El autor convierte películas y series televisivas como *Psicosis*, *Garganta profunda* o *Star Trek* en animaciones. Por medio de un programa traduce cada fotograma del original a una imagen formada por caracteres ASCII que sustituyen los píxeles. Luego se proyectan las imágenes, rearmado el original.

Ver imagen 3

3.4 La apropiación mediante la colaboración: es una alternativa contrapuesta al “genio creador,” que propicia la circulación y el intercambio de la información mediante el trueque.

Ejemplo: Opus de Raqs media collective
<http://www.opuscommons.net/templates/doc/index.html>

En palabras de los autores,

Opus se propone levantar un espacio creativo común con una comunidad de expertos mediáticos, artistas, escritores y público internacional. Aquí la gente puede presentar su trabajo y abrirlo a la transformación, así como intervenir en el trabajo de otros y transformarlo con nuevos materiales, procesos, ideas. Los foros de discusión permiten intercambiar opiniones y reflexiones sobre las obras. Opus sigue las mismas reglas vigentes en toda comunidad de software libre: la libertad de ver, descargar, modificar y redistribuir. Las fuentes (y código fuente), en este caso videos, imágenes, sonidos o textos, son de uso libre, alteración y distribución. RMC

Ver imagen 4

3.5 La apropiación como hactivismo: una nueva producción surge a partir de la captura de material de transmisión de datos, mezclado con actividad política.

Ejemplo: Zapatista tactical floodnet de Electronic Disturbance Theater
<http://www.radioinsurgente.org/index.php>

El grupo EDT usa los medios de comunicación, se los apropia, para protestar contra el gobierno y las grandes empresas mexicanas. Por medio de una serie de actividades de desobediencia civil on line, mezclan arte y política en apoyo a los rebeldes zapatistas. Mediante la red y el correo electrónico comunicaron su proyecto a activistas de todo el mundo, persuadiendo a los usuarios para que activasen una aplicación que abría constantemente subdirecciones no existentes en las páginas a las cuales se dirige el ataque.

Ver imagen 5

3.6 La apropiación como el acto de tomar algo ajeno: podrían ser antecedentes el Pop art y los ready-made, pero pensando en función de la web, la acción consiste en tomar obras (imágenes, textos, sonidos) o partes de ellas, para incorporarlas a una nueva producción, sin hacer referencia a la obra primera.

Ejemplo: [domestic] de Mary Flanagan
<http://www.maryflanagan.com/domestic/>

[domestic] es un juego para PC basado en Unreal Tournament, pero reorientado o rearmado con propósitos artísticos.

Unreal Tournament presenta un recorrido laberíntico por un conjunto de salas, donde se deben ir eliminando enemigos. [domestic] reproduce la estructura, pero en lugar de buscar la conquista por medio de la violencia, el juego introduce al usuario en un entorno hogareño, cargado de recuerdos y sentimientos de la infancia de la autora.

Ver imagen 6

3. Conclusión

Las variantes enunciadas son posibles por los aportes que las tecnologías hacen a la producción en ate. La informática aplicada, la red, la transmisión de datos, permiten acceder a infinidad de información. “Cortar y pegar” es una tarea cotidiana, tan natural que ni siquiera entran en consideración la propiedad intelectual, el valor de la creación, de la innovación o de la originalidad.

La supremacía de las culturas de la apropiación y del procesamiento de las formas introduce una moral: las obras pertenecen a todo el mundo, parafraseando a Philippe Thomas. El arte contemporáneo tiende a abolir la propiedad de las formas, en todo caso perturba sus antiguas jurisprudencias (...) Guy Debord publica en 1956 que todos los elementos, tomados de cualquier parte, pueden ser objetos de nuevos abordajes... Todo puede servir. Es obvio que no solamente podemos corregir una obra o integrar diferentes fragmentos de obras perimidas dentro de una nueva, sino también cambiar el sentido de esos fragmentos(...).⁴

4. Imágenes



⁴ Nicolás Bourriaud, Post Producción, Adriana Hidalgo Editora, 2004.

imagen 1: the intruder

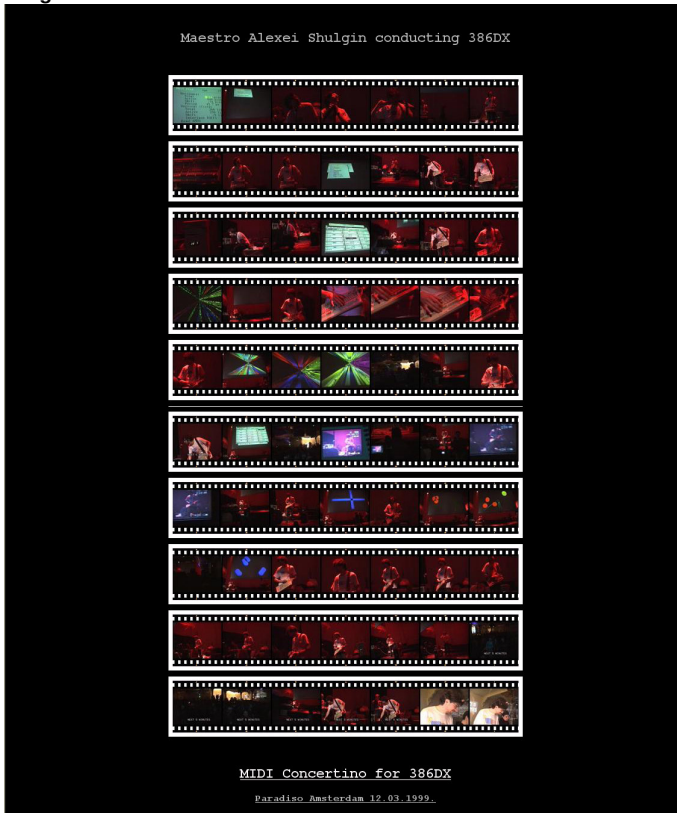


imagen 2: 386 DX

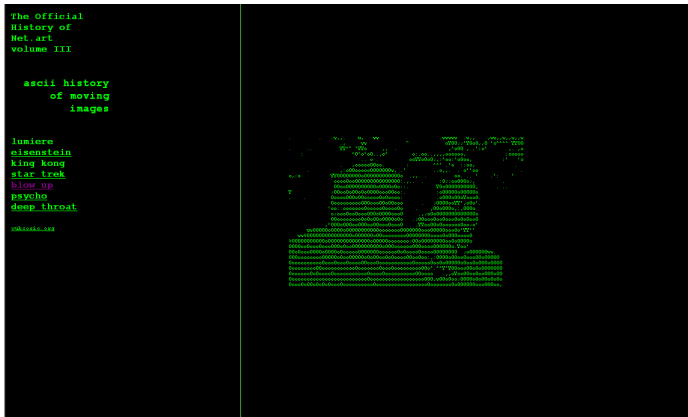


imagen 3: Deep ASCII



imagen 4: Opus



imagen 5: EDT

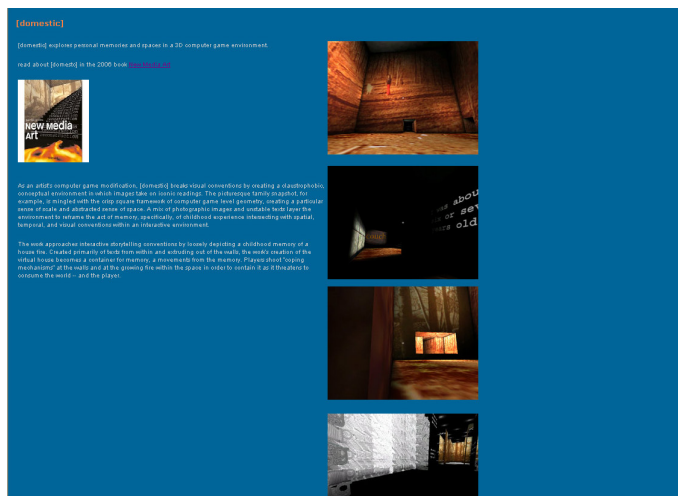


imagen 6: [domestic]

Bibliografía

BENJAMIN, Walter: "La obra de arte en la época de su reproductividad técnica", en *Discursos interrumpidos I*, Madrid, Taurus, 1982.

BOURRIAUD, Nicolás: *Post Producción*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo Editora, 2004.

BREA, José Luis: *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*, editado en formato PDF, 2002.

CILLERUELO GUTIERREZ, L.: *Lo tecnológico en el arte, de la cultura vídeo a la cultura ciborg*, Barcelona, Virus Editorial, 1997.

DANTO, Arthur: *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia*, Buenos Aires, Ediciones Piados, 2003.

ECO, Humberto: *Obra Abierta*, Colección Obras Maestras del Pensamiento contemporáneo, Barcelona, Editorial Planeta-Agostini, 1992.

JAMESON, Fredric: *Teoría de la postmodernidad*, Madrid, Editorial Trotta, 1996.

LAURENT, Jullier: *La imagen digital. De la tecnología a la estética*, Buenos Aires, La Marca, 2004.

LÉVY, Pierre: *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, 1998.

TRIBE Mark / Reena Jana: *Arte y nuevas tecnologías*, Madrid, Editorial Taschen, 2006.

PRADA, Juan Martín: *La apropiación posmoderna. Arte, práctica apropiacionista y teoría de la posmodernidad*, Madrid, Editorial Fundamentos, 2001.

TISSELLI, Eugenio: "Interactividad e interfaces físicas", Seminarios online, Media Art. Perspectivas. Organizado por UNESCO y MECAD/ ESDI, España, 2004.

WEIBEL, Peter: "Arte algorítmico. De Cézanne al ordenador", Seminarios online, Media Art. Perspectivas. Organizado por UNESCO y MECAD/ ESDI, España, 2004.

Pensamiento: <http://aleph-arts.org/pens/>