

LAS NUEVAS FORMAS DE CREACION Y SUS PROBLEMAS *

L. ISHI-KAWA

Conservadora de la colección de arte
y tecnología de la Compañía Telefónica

Antes de comenzar, creo de elemental honradez por mi parte explicarles a ustedes el punto de vista desde el que está enfocada esta conferencia.

Mi especialidad —que procuro, no obstante, tratar desde la más amplia perspectiva de que soy capaz y que incluye la histórica, la filosófica (ética y estética), etc.— es el arte. Concretamente, el arte contemporáneo. Mi valoración de la necesidad de la Norma es, por tanto, diferente de la de sus especialistas. Es por esto que siento una profunda estima por aquellos profesionales que, juzgándola necesaria para una convivencia justa y pacífica, no la prodigan innecesariamente, no deseando hacer de ella ni un rígido corsé ni una críptica maraña de reglamentaciones apresuradas y contradictorias, río revuelto de difícil navegación y favorable a toda costa de especuladores que dicen conocer las leyes tratando de aplicarlas en su particular beneficio.

Esta advertencia no es sólo una declaración de principios ociosa. Lo cierto es que apenas ha apuntado la necesidad de un nuevo espacio desconocido, ya se aprestan nuevos «colonizadores» a demarcar, parcelar y reglamentar aquello que, resulte como resulte

* Conferencia pronunciada el 18 de abril, en la Facultad de Derecho de la Universidad de Alcalá de Henares, dentro del Curso sobre derechos de autor, para postgraduados.

ser al final, parece prometer pingües beneficios a los primeros que establezcan las reglas del juego.

En este juego, como legítimos representantes del viejo orden, están los derechos de los creadores. Y por encima de éstos, aquellas entidades que los protegen y desean extender la vigencia de esos derechos al NUEVO MUNDO cibernético.

De otro lado, van accediendo al mundo digital y al Ciberespacio individuos de toda condición, preferentemente jóvenes, atraídos por el deseo de explorar algo que no es propiamente un «territorio», de respirar, aunque sea virtualmente, en un nuevo espacio virgen, horizontalmente democrático, donde parece que, finalmente, podría hacerse realidad el viejo deseo de muchos (y viejo temor de pocos) de acceder al conocimiento universalmente generado y compartido.

Los esbozos de nueva legislación, recién trazada por la ONU, para proteger el contenido del *copyright*, no afectará —dicen los especialistas responsables de su redacción— a los derechos de los internautas. Pero no imaginamos bien a qué derechos pueden referirse cuando está aún por descubrirse la mayor parte de las consecuencias de las oportunidades combinatorias de ese universo de conocimientos, experiencias y posibilidades creativas que se perfilan en el Ciberespacio.

El problema pudiera no ser sólo de planteamiento o método, sino de raíz. Hay anticipaciones de futuro, creaciones que inauguran campos de la existencia humana que requieren una gran dosis de libertad para ser percibidos. Todos podríamos hacerlo, pero cada quien ha elegido en qué parcela de la vida plantar sus convicciones.

En esa disposición mental perceptiva se hallan creadores y artistas, pero difícilmente aquellos «especialistas» de la norma y sus partidarios cuyos enfoques vitales se proyectan con la mirada vuelta hacia las bondades del pasado, la necesidad de límites en el presente y temor a la pérdida de control sobre el futuro. Ambas actitudes (libre proyección hacia el futuro en la una, y temor y protección ante sus consecuencias en su contraria) se corresponden con las que tradicionalmente vienen adjudicándose a progresistas y conservadores. Y el arte, especialmente el contemporáneo, es progresista, puesto que con anterioridad a la Revolución francesa y la independencia de los Estados Unidos de Norteamérica sus

propuestas no pueden considerarse independientes del poder constituido ni tuvieron la fuerza ni la influencia sociales (sea consciente o no de ello la sociedad) que ha tenido el arte en el siglo xx.

Pero antes de entrar a analizar los contenidos de algunos de los más significativos alegatos en favor y en contra de la Norma en el Ciberespacio (he aceptado este sustantivo pese a tener mis reservas sobre su origen y adecuación por ser sencillo y claro), les propongo retrotraerse a consideraciones muy anteriores y aparentemente en exceso generales, aunque, a mi juicio, muy clarificadoras a la hora de considerar algunos ilustrativos extremos del objeto de nuestro análisis.

Imagino que son ustedes conscientes de que somos —que nosotros sepamos— la primera sociedad en la Historia del hombre que puede remontar su memoria (con un lógico pero aceptable margen de error) hasta la de muchas otras sociedades, varios miles de años atrás, con un nivel de información creciente: cuanto más próximo, más denso.

Somos —repito, que nosotros sepamos y con estrepitosas pero denunciadas excepciones— la primera sociedad que contempla su historia, y la de todas las otras sociedades y culturas conocidas, de una forma global, como la HISTORIA DE LA HUMANIDAD, concediendo *status* de SER HUMANO a todos los miembros de todas las razas, religiones, culturas...

Y a causa, por una parte, de la fecunda fusión de conceptos procedentes de otras culturas, y, por otra, de las necesidades de supervivencia, y gracias también al avance de nuestros conocimientos acerca del planeta que habitamos, vamos empezando a recordar y/o aprender el papel que las OTRAS ESPECIES (animales, vegetales, minerales) juegan en el delicado equilibrio del planeta. El progreso sin fin ha terminado. Los recursos de la superficie, y aún del subsuelo de la tierra, son *numerus clausus*, por muy elevada que sea su cifra.

La Era de los Descubrimientos geográficos ha podido darse por concluida —la de los cósmicos es larga, costosa y por el momento minoritaria—, y ahora resulta que hay un NUEVO MUNDO que no ocupa espacio físico tangible que resulta de la combinación no jerarquizada (esto es muy importante), la aproximación y la interrelación de casi todo lo conocido, pero que genera una incontable cantidad de posibilidades no conocidas.

Será bueno que recordemos cómo hemos gestionado los antiguos «nuevos mundos» descubiertos desde el siglo xv hasta el siglo xix; cómo hemos resuelto los problemas derivados de la apropiación del espacio y los recursos de otros; cómo han sido las normas que han presidido colonizaciones y descolonizaciones, y a beneficio de quienes resultaron dirigidas. Precipitación, frivolidad, avaricia e imprevisión que habrían podido ser paliadas con una cierta dosis de prudencia y algo de (¿por qué no?) generosidad.

Y volviendo a los ensayos de normalización legal del Ciberespacio. El pasado mes de diciembre se celebró en Ginebra una gran cumbre internacional auspiciada por una de las 16 agencias especializadas de la ONU: la OMPI (Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, dirección web: <http://www.OMPI.org>), aprobándose dos tratados internacionales que amplían a Internet y a los *software* la regulación de la propiedad intelectual. Estos tratados —como explica José Antonio del Moral en su artículo aparecido en la *Revista Web*, en Internet— fueron suscritos por 160 países, con pequeñas modificaciones consistentes en concebir la colocación de una página web como una emisión de televisión o radio (más de cuarenta Estados del mundo no los suscribieron).

La polémica entre propietarios y representantes de derechos intelectuales y aquellos a quienes éstos llaman «partidarios de crear un paraíso informático en Internet», entre los que se encuentran tanto los partidarios de libre navegación y disfrute de sus contenidos (Electronic Frontier Foundation: <http://www.eff.org>; Coalición de los Futuros Digitales: <http://www.dfc.org>; Coalición de Incentivos a la Creación: <http://www.cic.org>; etc.) como las empresas cuya cifra de negocio quedaría seriamente afectada por las restricciones en el acceso a la información («servers» y «telecoms»), ha comenzado y no tiene visos de terminar pronto puesto que aún no puede ni imaginarse la magnitud de las posibilidades del Ciberespacio.

Los principales editores de periódicos, fabricantes de *software* y productores musicales han reclamado la implantación de unas normas y medidas de las que destacamos a continuación algunos ejemplos (y algunas reacciones a ellas).

— Obligar a disponer de una **autorización del autor** de cada página Internet para navegar por ella (a lo que los presidentes de los principales proveedores de acceso a Internet y operadoras de telecomunicaciones respondieron con sendas cartas de protesta a

Bill Clinton en los Estados Unidos y Jacques Santer en Europa, protesta que abortó la inclusión de este artículo en el texto final del tratado correspondiente).

— Responsabilizar a los **proveedores de acceso a Internet** de la utilización de éste y de las violaciones producidas a su través (lo que obligaría al proveedor de acceso a controlar todo el *mailing* provado de sus clientes. Imaginen a una compañía telefónica controlando cuanto se dice por sus líneas y a quién).

— Implantar un **código electrónico** unido a los *bits* de la obra, identificando al autor y a la entidad que gestiona sus derechos (lo que generaría una nueva industria de control, protección y cobro de derechos que gravaría de nuevo a éstos).

— Implantar el uso de un «**sobre electrónico**» para encriptar las obras (lo que daría entrada a una nueva clase de competidores de las Asociaciones de Gestión de Derechos de Autor, tales como IBM, Release Software o Inter Trust con las cuales el autor podría contratar directamente, en perjuicio de las Asociaciones Gestoras de Derechos de Autor).

Toda esta normativa, bastante ambigua, que soluciona unos problemas creando otros y (repetimos, porque es un dato de importancia capital) redactada sobre la presunción de conocimiento de una realidad aún inabarcable, es por el momento imposible de hacer cumplir, salvo mediante sanciones a infractores señalados por sistemas de «muestreo» (a quien le toque) fácilmente recurribles.

Por otra parte, la consolidación de ese control, so pretexto de proteger un derecho jurídico y económico, tendría como consecuencia no sólo el control del uso que se haga de todas y cada una de las obras en la Red (el acto libre y solitario de leer un libro, una vez comprado, tantas veces como uno desee, sería sustituido, en Internet, por el control de todas y cada una de las veces que uno accediese a todas y cada una de sus páginas), sino el control del usuario mismo.

Trateremos, pues, en los minutos siguientes, de que ustedes, futuros expertos en propiedad intelectual, se aproximen a las posibilidades que el universo de las nuevas tecnologías —en cuanto a mis conocimientos respecta aplicadas al Arte— ponen ante el creador y el usuario, y de qué extraordinaria forma se diluyen los márgenes entre el uno y el otro.

Steward Brand, en su artículo «Creating, Creating» (publicado en HOTWIRED Network, impresión gratuita) dice algo que quizás sea el punto desde el que convenga comenzar a reflexionar sobre estos novedosos aspectos a normalizar: «The cutting edge of new media is the cutting edge of human cognition».

Merece la pena reflexionar cuidadosamente antes de aplicar viejas soluciones a problemas nunca antes planteados.

¿Y de qué clase de nuevos problemas estamos hablando? ¿O bien estamos hablando de algo que signifique, antes que nada, un problema? La prudencia está tan distante de la temeridad como del miedo. Reaccionando contra algo, antes de conocerlo, podemos estar aplastando una irrepetible oportunidad. Y las oportunidades de creación que se vislumbran para el Arte de la Era Electrónica son, por el momento, inabarcables.

Una de las características que diferencian al arte tradicional del arte digital (quién nos iba a decir, especialmente en España, abierta tan recientemente a las experiencias del Arte Contemporáneo —y esto, para pocos—, que no tardando mucho habríamos de llamar «tradicional») es la inexistencia de diferenciación entre obra original y copia. En el mundo digital la obra existe como copia. Del mismo modo, el arte comienza a perder su naturaleza objetual para convertirse en información que puede tomar cualquier clase de forma. Algoritmos, fractales.

Daniel Pinchbeck, interesante teórico, editor y crítico de arte y literatura neoyorquino, ha expuesto con lucidez el proceso de desaparición del objeto artístico: «Históricamente —dice— la existencia del mundo del arte ha descansado sobre el inmenso valor acordado de pinturas y esculturas como preciosas e irremplazables mercancías». Como ejemplo pone el episodio de los 85,5 millones de dólares en que fueron subastados, en 1990, los tulipanes de Van Gogh.

Al mismo tiempo subraya el prejuicio, que hace decir a personajes como David Ross (artífice de la colección de arte contemporáneo del Whitney Museum en los años sesenta) algo como: «La gente quiere comprar objetos que hayan tomado forma, de algún modo, por la mano del artista».

Esta frase, como la Magdalena de Proust, es un resorte para el recuerdo. El de un tiempo donde el aura de poder de seres investidos por algún antiguo y excepcional privilegio: la realeza («El rey

te toca, Dios te cura», don de curar las escrófulas, inherente a los reyes de Francia), la santidad (y sus reliquias), la jerarquía eclesiástica (infallibilidad ex cátedra) se prolonga en sus objetos, siempre únicos y deseados por una sociedad que pese a la desaparición de las clases socialmente privilegiadas sigue deseando algo semejante. Y habiendo devenido la sociedad en laica, ha dado en codiciar (puesto que, paradójicamente, gracias a la abolición de esos privilegios puede optar a ellos sin requisitos de nacimiento) la obra del artista, ser que ha heredado el mágico don de distinguir sobre los demás objetos aquellos que salen de sus manos.

Pero la horizontalidad de la democracia como sistema universal de valores lleva en sí el germen de la desaparición progresiva del concepto de privilegio. No debe extrañarnos, pues, que independientemente del éxito que alcance o el tiempo que tarde en conseguirlo, la idea de la obra de arte como algo diferente a un objeto único para un poseedor único haya de compartir espacio—cuando no entrar en conflicto, aunque para mí no sea deseable puesto que hay sitio para todo— con la del arte como proceso de creación estética compartida e inacabable.

Los iniciadores del proceso, a los que irónicamente Pinchbeck llama «renegados que han tratado de resquebrajar a la oligarquía del mundo del arte», no han sido, ciertamente, los artistas digitales. Pinchbeck hace referencia a los artistas conceptuales y minimalistas de los años sesenta, pero más atrás en el tiempo tenemos los intentos de la Bauhaus, aunque se dirigieran a un comprador aún alejado de los *mass media*. Hoy sabemos en qué quedó el intento y cómo el mercado ha ido absorbiendo e incorporando, con precios y consideración de originales, objetos como, por ejemplo, las imágenes repetidas, retocadas y fotográficas de Andy Warhol (la sopa Campbell, Marilyn Monroe, Leo Castelli, etc.). Pero en el Ciberespacio ya no es tan fácil.

El entorno de los artistas digitales, los ciberartistas, los artistas «media», ya no es un estudio aislado, individual, con un equipamiento simple y unas necesidades básicas: buena iluminación (aunque Picasso confesaba que prefería pintar de noche), agua corriente (esto muy recientemente), óleos, pinceles, lienzos, listones, etc.; o bien piedra, barro o escayola. El estudio de un artista multimedia es un laboratorio que comparte con científicos y técnicos, cuyas funciones se entrecruzan en multitud de ocasiones en una actividad interdisciplinar.

Por otro lado, cada vez es más frecuente que las grandes industrias y los grandes laboratorios contraten a artistas para diseñar y desarrollar la forma y comportamiento de determinadas moléculas frente a determinados fármacos (Carolina Cruz-Neira en Iowa Center for Emerging Manufacturing Techno., de la Iowa State University. E-mail: carolina@icemt.iastate.edu) o para crear-investigar las múltiples formas y comportamientos de la vida artificial (Christa Sommerer y Laurent Mignonneau, en *Advanced Telecommunication Research Lab.*, de Kioto). Las fórmulas químicas no bastan, hay que poder «verlas», y para eso hace falta una especialización que consista en manifestar lo invisible.

Otra forma de creación, esta vez en Internet, es un proyecto-pieza artística titulada «Molecular Clinic», que consiste en un diseño compuesto por un conjunto molecular «vivo», es decir, en movimiento y aleatorio (salvo por su extremada calidad estética), del que cualquier internauta puede seleccionar una parte, «bajarla» a su ordenador, modificar sus condiciones de comportamiento y volver a llevarla a su lugar de origen insertándola de nuevo. Al cabo de un cierto tiempo puede volver a conectar con ese proyecto y comprobar de qué manera su «implante», junto con el de los otros posibles actuantes, ha mutado el *corpus* original.

¿A quién pertenece la paternidad de una obra cambiante y multi intervenida? ¿Cómo adjudicar la parte económica correspondiente a cada creador? Esto, sin entrar a discriminar la calidad de la intervención de cada cual y por tanto sus méritos, al estilo en que se establezcan las cotizaciones de las obras de arte tradicionales.

Podríamos decir que el artista cibernético es una especie de creador de proposiciones, un provocador a la participación artística cuya maestría es mayor cuanto mayor sea el número de posibilidades de intervención y resultados. Personalmente prefiero esa clase de artistas —y digo «clase», sin que posiblemente existan aún en cantidad suficiente para constituirla— que aprendan de cada «performance», sorprendiéndose de respuestas que no tenían previstas o que aún no habían experimentado. Pongamos por ejemplo la pieza de vida artificial de Christa Sommerer y Laurent Mignoneau, *A-volve* (qué puede «visitarse» en las páginas Web de la Fundación Arte y Tecnología: [http://www. telefonica.es/fat/](http://www.telefonica.es/fat/)).

Mediante el trazo, realizado con el dedo, de un perfil y una sección en una pantalla táctil de ordenador, el visitante-participante en esta pieza de arte «High-Tech», subtitulada «Evolución artificial. Un entorno interactivo en tiempo real» (para los profanos aclararé que este galimatías quiere decir simplemente que uno puede —y debe— participar para que la obra se realice y que su intervención tendrá efectos visibles inmediatos) puede crear una criatura virtual que inmediatamente a su orden (pulsar el botón «send») se introducirá en un estanque de cristal lleno de agua, entrando en relación con las otras criaturas realizadas por los otros visitantes.

Estas criaturas están diseñadas conforme a normas volutivas y deben sus características y comportamiento a la decisión humana. Por ejemplo, de su forma dependerá el bagaje genético de la criatura. O lo que es lo mismo, de la intensidad, velocidad, presión y cuantas variables, susceptibles o no de ser medidas, que intervienen en el tacto de su «creador».

De la forma de cada criatura —que es la expresión de su adaptación al medio— depende su comportamiento. Su forma y su velocidad deciden su aptitud para la supervivencia en ese entorno acuático en el que compiten con otras criaturas. Las hay depredadoras, las hay tímidas, las hay grandes y tranquilas, pequeñas y nerviosas, elegantes, pesadas, etc. Su creador es a la vez responsable de esto e ignorante de su resultado.

Una vez la criatura cobra vida, adquiere autonomía, salvo por los condicionantes que el artista o Creador, con mayúscula, le ha impuesto a él (duración de su vida, mínimos energéticos para la reproducción, herencia genética, etc.) y a su entorno. A partir de ahí todo puede suceder: depredación, apareamiento, nacimiento de un «hijo» con las características genéticas de los dos progenitores, reconocimiento del «hijo», etc.

Como podemos ver, no es sencillo establecer el «precio» de esta obra, que una vez desmontado el escenario tecnológico para que esto suceda se queda reducida a unos cuantos discos de ordenador susceptibles de ser reproducidos idénticamente. Todo lo demás es industrial. Los artistas, por su parte, han tenido que usar *hardwares* y *softwares* (computadoras y programas) ya existentes y necesitan del público para realizar sus «performances». Es un nuevo concepto de creación, pero tan inspirado o estético como los que rigen para los más importantes «old masters».

Hay otras formas de creación más unidas al fenómeno «Media» que trabajan con material cultural e iconográfico que abarca a todas las culturas de todos los tiempos conocidos y de las que podemos apropiarnos dándole un nuevo sentido (curiosa paradoja en una época en la que los derechos de autoría son tan importantes). Por ejemplo, la serie televisiva «Parabolic People», de la videoartista brasileña Sandra Kogut, que el profesor Arlindo Machado propone como muestra de una de las cuatro características estructurales que, a su juicio, definen a las artes mediáticas: la MULTIPLICIDAD (a la que yo añadiría el calificativo de SIMULTANEA).

Consiste esta creación en la utilización de «recursos de edición y procesamiento digital que permiten arrojar hacia adentro del cuadro del vídeo una cantidad casi infinita de imágenes (más exactamente, fragmentos de imágenes), mezclándolas en montajes inesperados para, al instante siguiente, repensar y cuestionar estas combinaciones, volviendo a definirlas mediante nuevas mezclas». «Ventanas» de imágenes y textos simultáneos y sucesivos, ya existentes, sucediéndose a ritmo vertiginoso. No puedo imaginar cómo puede arreglárselas el productor del programa para pagar copyrights por todo lo que salga en veinte minutos de programa televisivo.

Imagino (y casi propongo) que este problema de producción y copyrights se resolverá de forma semejante a como suele hacerse en las cadenas de radio: pagando una cantidad pactada periódica a las entidades de gestión de derechos correspondientes para poder poner en antena toda la música que deseen y cuantas veces quieran.

Otra de las características estructurales definitorias de las artes mediáticas, según el profesor Machado, es lo que él llama PROCESAMIENTO. Se refiere con ese sustantivo a la pérdida del valor documental de la imagen, que puede ser manipulada de forma imperceptible con las técnicas digitales. Lo que nos lleva a otra de las características que nos ocupan: la METAMORFOSIS. La POTENCIALIDAD o capacidad de disponer de forma aleatoria de archivos no lineales de cantidades de información en —diremos casi, por si acaso— infinitas posibilidades de combinación, sin jerarquizar, es la otra.

Y así podría continuar largo rato proponiéndoles otros modelos para reflexionar sobre la complejidad del intento de sujetar, me-

diante herramientas tradicionales, el nuevo espacio inmaterial recién descubierto.

Pero las opiniones sobre qué hacer con los derechos de autor en el Ciberespacio están ya claramente lideradas en sus extremos por dos grupos bien definidos. Por un lado, los que creen que es posible salvaguardar la libertad de creación sin perjudicar al creador, aplicando métodos de obtención de recursos que no pongan en peligro su supervivencia y su medio de creación, pero tampoco su derecho, y el ajeno, de acceso universal al Ciberespacio (lo que perjudicaría finalmente al propio creador). Por otro, dos posturas coincidentes: los que temen a sus consecuencias (económicas, morales, políticas, etc.) y los que se aprestan a satisfacer las necesidades de seguridad de éstos creando toda una red de pequeñas fronteras que pueden ser extremadamente rentables. Falta el fiel de la balanza, que no es lo mismo que la aplicación de la media aritmética.

Afortunadamente, la complejidad del proceso iniciado nos hace confiar en que las propias contradicciones de los representantes de intereses contrapuestos serán una baza contra el peligro de dejar escapar una oportunidad irreplicable de corrección (o apertura de una variante horizontal) de las bases económicas del capitalismo radical.

La visión pesimista sostendría: los intereses económicos, por muy contrapuestos que sean, siempre acaban poniéndose de acuerdo. Los optimistas decimos: podemos y debemos ser parte sustancial de ese acuerdo. Todos saldremos ganando. En todo problema, además de dos soluciones, hay siempre una tercera, que suele ser la más creativa.

