

ARTE DE REDES Y ACTIVISMO PRO-COMÚN

Juan Martín Prada

El espacio que nos rodea carece cada vez más de áreas no privatizadas, valladas o de acceso restringido. El espacio común en la ciudad tiende a ser sólo espacio de tránsito común (carreteras, aceras, etc.) o a ser sustituido por los lugares de encuentro y socialización proporcionados por los propios centros comerciales y de ocio, escenarios en donde la presencia compartida y entusiasta de miles de personas en su tiempo libre es condición necesaria para una actividad comercial activa. Qué es espacio público común hoy en día aparece como uno de los más relevantes interrogantes, una cuestión central para todo el pensamiento crítico y, muy especialmente, para las propuestas artísticas más socialmente comprometidas.

Desgraciadamente, el concepto de “bien común”, en vez de ser interpretado como algo que pertenece a todos, suele entenderse como aquello que no es de nadie y, por tanto, como lo que carece de valor, al hallarse fuera de los sistemas de apropiación e intercambio que conforman los sistemas de mercado.

Parece incuestionable que en el actual replanteamiento de lo que significa un bien común en nuestros días nada ha actuado con más fuerza que los movimientos del software libre y de código abierto. Frente a los oligopolios de la industria del software propietario era necesario recuperar el entorno cooperativo, no privatizado, que caracterizó el desarrollo del software hasta principios de los años 70. La creación por parte de Richard Stallman de la *Free Software Foundation* (1985) tras la paralización por parte de la AT&T del sistema operativo *Unix* de código abierto y el establecimiento de la licencia *GNU General Public License* han constituido las más importantes iniciativas por el mantenimiento del principio de lo común en el desarrollo tecnológico, iniciando toda una corriente que, basándose en una inevitable identificación entre software (entendido como código cultural) y lenguaje no concebiría la idea de que sea posible *comprar las palabras de un idioma para uso exclusivo*.

Y vemos abrirse ahora una nueva etapa en este empeño por la generación de un campo de “bienes comunes” en el contexto de las redes. Más que nunca se ensayan hoy caminos hacia la apertura, reutilización y transferencia de software y contenidos. Y aunque no son pocas las contradicciones entre la ideología oficial de la cultura “open-source” y su práctica real¹ está claro que cada vez cobra más fuerza la convicción de que los principios fundamentales de los modelos de actuación planteados por el concepto de “Free/Libre & Open Source Software” (FLOSS) son aplicables a cualquier servicio o bien más allá del mundo informático. Aplicabilidad que supone la transformación de un determinado modelo de producción en uno altamente distribuido, la posibilidad de uso de cualquier bien, de modificar y adaptar ese bien a las propias necesidades, de distribuirlo libremente, etc.

Ciertamente, hoy se vislumbra con gran ilusión que algunos de los fundamentos del software libre y de código abierto puedan ser aplicados también al campo de los contenidos y de los datos disponibles en la red, lo que nos situaría en los albores de una emergente tendencia hacia los “free data” (“free” en el sentido tanto de gratuito como de libre). Una vía que, sin embargo, no está exenta de enormes obstáculos. El más importante: que en la actualidad apenas ninguno de los grandes repositorios de datos generados por los propios usuarios en las plataformas más empleadas de la Web 2.0 sea fácilmente reutilizable para la conformación de

¹ Véase, por ejemplo, Eric S. Raymond, “The Cathedral and the Bazaar” (2006) [en línea] Dirección URL: <http://www.catb.org/~esr/writings/cathedral-bazaar/homesteading/>

otras bases de datos diferentes (aunque tecnológicamente sí puedan serlo, en casi todos los casos la prohibición de hacerlo por parte de las empresas gestoras de esos repositorios es tajante). Ésa es sin duda una de las grandes paradojas de la Web 2.0: la combinación de material público como contenido y contenedores sometidos al dominio privado.

LA OBRA DE ARTE DE REDES COMO BIEN COMÚN

No cabe duda de que las creaciones artísticas, como muchas de las actividades creativas en las que la propia subjetividad del autor forma parte de lo creado, encuentran grandes dificultades para la aplicación en ellas de las libertades y premisas del software libre y de código abierto. Se suele marcar como límite más frecuente las licencias basadas en “algunos derechos reservados”, exclusivamente permitiendo ciertas libertades en el uso de esas producciones de cara a la distribución más o menos libre de la obra. Es evidente que la introducción de las libertades y premisas que caracterizan al software libre y de código abierto en el campo de la creación artística supone un cuestionamiento radical del concepto de autoría, puesto en tela de juicio, una y otra vez, por las tendencias creativas vinculadas a las estrategias del “remix” digital.

Independientemente de la posible adaptación de las libertades y premisas FLOSS al campo del arte de redes, lo que es innegable es que la emergencia de las manifestaciones de net.art a mediados de los años 90 constituyó uno de los acontecimientos que más claramente situaron a las prácticas artísticas en el campo de la producción de “bienes comunes”. El propio carácter “inmaterial” de la obra “online”, plenamente accesible a través de la red desde cualquier lugar, suponía en sí mismo una reclamación extrema de la identificación de la propuesta artística con un “bien común”. En oposición a esta noción, los diferentes intentos de comercialización de obras de net.art que han ido aconteciendo por parte de galerías e instituciones museísticas respondían a un traslado del contexto de la institución-arte y de las lógicas de su mercado al ámbito de Internet. Pero también es cierto que se trataba de una de sus representaciones más paradójicas. Vender o tratar de vender una obra de net.art es comprar lo que no puede canjearse, lo que por su propia naturaleza no puede estar en venta.

Estos intentos de imposición de los sistemas de mercado continuaban el proceso ya iniciado con el desarrollo del videoarte y luego con las manifestaciones artísticas en soporte CD-ROM, en las que el empleo de estos nuevos medios diseñados para la difusión masiva acababa limitándose, paradójicamente, a un reducido número de copias en ediciones limitadas². Combinación de una estrategia artística mediática y una aplicación social antimediática, que conformaba una antinomia de la que no consiguen librarse, aún hoy, las manifestaciones artísticas digitales. En esta tendencia o en su consentimiento el medio era sólo considerado desde sus particularidades y potenciales de investigación lingüística o conceptual, despreciando la dimensión social de su naturaleza técnica.

En realidad, la adquisición de una obra de net.art sólo podría ser la del lugar donde se ubica (sólo su dirección URL, la indicación donde ésta se aloja puede ser comercialmente apropiada). Se trata, en este sentido, de una situación contraria a la que se da en la posesión de un obra de arte objetual, cuyas características se centran, fundamentalmente, en la posibilidad de su desplazamiento en el espacio, dependiendo de éste todos los posibles beneficios que el carácter

² Los intentos de muchos de los artistas más representativos de los primeros momentos del net.art por incorporar sus obras al mercado del arte es algo evidente. Un buen ejemplo puede ser la muestra On & Off (2006) en la Bryce Wolkowitz gallery en la que se vendían obras como *ASCII History of Moving Images (Psycho)* (1999) de Vuk Cosic, descrita por la galería como “Java applet, hard drive, monitor”, en una edición de 4 o la obra de Olia Lialina y Dragan Espenschied titulada *Online Newspaper (Wall Street Journal, Europe)* del 2004, compuesta por los siguientes elementos: “Html file, hard drive, monitor” también en edición de 4.

exclusivo de su posesión podría reportar a su dueño, como la ocultación y disfrute exclusivo, el intercambio comercial, etc. De forma que el poder proyectado por el propietario de una obra de net.art sólo puede darse bajo un paradójico uso “contra-mediático” del propio medio. Éste, en ocasiones, tomó la forma de un acceso restringido a ella, actuando contra la esencia exclusiva del medio, que es la interconexión y el acceso libre, permanente, múltiple y simultáneo. Sin embargo, sólo cabe, respecto a las obras realizadas para la red, un concepto de posesión entendido como algo idéntico al derecho común a experimentarlas.

LA CIRCULACIÓN DE BIENES COMUNES COMO TEMA DE TRABAJO

Si por una parte el arte de redes puede ser considerado como una de las formas más radicales en las que la creación artística se identifica con la creación de un bien común, tampoco debemos olvidar que, por otra parte, la reflexión acerca de la comercialización de bienes y derechos comunes en la sociedad-red se presenta a su vez como uno de sus núcleos temáticos más importantes, especialmente en los últimos años. Un buen ejemplo de ello sería el proyecto *Vote-Auction*³ (2000) de UBERMORGEN.COM, que ofrecía la posibilidad de que los ciudadanos con derecho a voto en las elecciones presidenciales de EEUU del 2000 pudieran vender en Internet su voto al más alto postor. Esta propuesta de vender lo que no debe venderse, comercializar aquello que es un derecho individual no transferible, parodiaba el progresivo acercamiento entre democracia y capitalismo que acontece en la sociedad-red, así como satirizaba acerca de la industria electoral, entendida aquí como factor esencial en la introducción de la lógica del consumo en el funcionamiento democrático.

Tampoco son hoy pocos los proyectos “online” orientados a cómo coordinar, organizar y planear la actividad de compartir (que en el ámbito digital supone que en el intercambio nadie deja de poseer nada de lo que comparte) y que entienden este tipo de práctica como una forma específica de producción artística politizada. Frente a la preocupación acerca de cómo circulan en las redes las mercancías y el capital en muchos de estos proyectos artístico-activistas se prioriza la reflexión acerca de cómo circulan los bienes comunes, acerca de los distintos tipos posibles de bienes comunes (identificación que sería paralela a la marxista de los diferentes tipos de capital), así como de las formas en las que es posible la conformación de colectividades o asociaciones donde el compartir pueda acontecer o donde sea factible la proliferación del procomún.

Precisamente, otro proyecto de UBERMORGEN.COM, realizado con Alessandro Ludovico y Paolo Cirio, titulado *GWEI - Google Will Eat Itself*⁴ (2005) incidía en los más o menos evidentes procesos de sometimiento de toda dinámica comunicativa en el sistema-red a los intereses comerciales de unas pocas compañías. Basado en el programa “AdSense” de Google, este proyecto se planteaba como una crítica al sistema de apropiación comercial generalizado de la red Internet por parte de esta compañía estadounidense. La idea era convertir su sistema de ingresos por publicidad en un sistema autocanibalístico; el dinero obtenido mediante los anuncios de Google (Google adds) ubicados en una red específica de websites se empleaba para comprar acciones de Google, que eran transferidas posteriormente a sus usuarios⁵. Por supuesto, la propuesta se situaba en el ámbito de la acción paródica; el tiempo estimado en el que se produciría la total adquisición de las acciones de Google y su transferencia al dominio público de los usuarios de la aplicación superaría los doscientos millones de años.

3 <http://www.vote-auction.net>

4 <http://www.gwei.org>

5 Esta transferencia tenía lugar mediante la GTTP Ltd. (Google To The People Public Company).

ARTE DE REDES Y PROCESOS “PEER TO PEER”

Obviamente, si muchas de las propuestas de activismo online llevan años centrando su atención en el análisis de cómo se producen los intercambios en la red y en las formas de circulación de bienes comunes, era inevitable que las redes P2P (redes “Peer-to-peer”, o “entre iguales” o “de igual a igual”) y las dinámicas sociales que han generado, pasaran pronto a convertirse en temas investigación centrales de muchas de ellas.

Desde mediados de los años 90 el uso de las redes P2P (redes distribuidas conformadas por nodos que funcionan simultáneamente como clientes y servidores) ha ido en un espectacular aumento. En estas redes las comunicaciones son de usuario a usuario, lo que hace posible la puesta en marcha de servicios que necesitan, por ejemplo, muchos ciclos de proceso o grandes recursos de ancho de banda o de almacenamiento. Además de permitir el intercambio de archivos directamente entre múltiples usuarios, las redes P2P permiten infinidad de servicios de comunicación (telefonía, videoconferencia, televisión o incluso sistemas de distribución de información descentralizada muy eficaces para escapar a determinadas formas de censura, como es el caso de Freenet, por ejemplo), entretenimiento (juegos multijugador) o computación distribuida (por ejemplo, funcionan a través de redes P2P, proyectos como el *Tsunami Harddisk Detector*⁶ de Michael Stadler) entre otros muchísimos servicios posibles.

Sin embargo, a pesar de la bondad de todas estas utilidades, actualmente la mayor parte de las redes P2P más populares son utilizadas por sus usuarios para la descarga ilegal de películas y música protegidas por derechos de autor, por lo que las aplicaciones de estas redes y el anonimato que facilitan tienen múltiples caras y finalidades. La piratería digital es, precisamente, la mayor amenaza de estas redes, y por ello su evolución, aún para usos completamente distintos, estará cada vez más controlada y obstaculizada. Es indudable que desde principios de la década hemos estado asistiendo a un continuo cuestionamiento de estas redes desde los ámbitos empresariales e institucionales que las consideran el instrumento principal para el desarrollo de actividades de infracción de la propiedad intelectual. Es más, cuando en los medios de comunicación mayoritarios se habla de redes P2P suele ser para hablar exclusivamente acerca de estas prácticas ilegales, lo que conlleva su continua criminalización.

A este respecto, cada vez son más los que opinan que en vez de tratar de frenar lo que parece un proceso inevitable, los esfuerzos de las empresas del sector audiovisual debieran orientarse al diseño de nuevas formas de negocio en las que las redes P2P sean consideradas como un nuevo campo de posibilidades y oportunidades y no como una terrible amenaza. Así, los detractores de las medidas antipiratería que hoy se están tomando en muchos países, aseguran que el seguir centrando las expectativas de negocio de la industria musical, por ejemplo, en la venta de CDs, no es sino un tremendo error. Tratar de evitar que proliferen reproducciones de algo que es tan fácilmente reproducible (en el momento en el que algo ha sido digitalizado, inevitablemente circulará por la red) respondería así a un anacrónico posicionamiento fundamentado en pensar que es posible aún un negocio basado en una lógica anti-red, en plena época de redes. Por otra parte, no olvidemos que el problema de la piratería digital es algo que viene ya desde muy atrás en el tiempo. Es curioso que muchas empresas de software que antes de la aparición de las P2P ya sufrían el pirateado masivo de sus programas nunca pusieron, sin embargo, demasiados inconvenientes a que circularan centenares de miles de copias piratas de sus productos. De hecho, en muchas ocasiones se ha afirmado que la casi absoluta primacía de Photoshop, por ejemplo, respecto a los demás editores de gráficos, no habría sido posible sin

⁶ <http://www.ninsight.at/tsunami/>

que Adobe Systems Incorporated permitiera de forma más o menos encubierta el empleo de su programa incluso a quien no estaba dispuesto o no podía pagar por él. Lo que demostraría que frente a lo que sucede en las lógicas del capitalismo tradicional centrado en la comercialización de bienes materiales, en el que el valor se basa en la escasez, en la cibercultura el valor de cualquier bien digital aumenta siempre con su difusión⁷.

Dada la relevancia y actualidad de este conjunto de problemáticas, su presencia como centro temático de muchas prácticas artísticas y de activismo digital en red es continua. Un amplio conjunto de iniciativas cuyo trasfondo crítico podría ser ejemplificado nuevamente con otro de los proyectos de UBERMORGEN.COM, Paolo Cirio y Alessandro Ludovico: *Amazon Noir*⁸ (2006). En este proyecto se trataba de lograr que la conocida librería "on line" Amazon.com ofreciera al usuario, y de forma gratuita, volúmenes completos de los libros en venta. Esto se conseguía a través de una aplicación diseñada a tal efecto para el navegador Firefox que debía ser instalada en el ordenador de cada usuario, y que hacía posible una transformación de la función "Search inside the book" que la propia web de Amazon.com permite emplear a todo usuario para "ojetear" el libro en función de los términos de búsqueda que el usuario desee. De esta forma, más de 3000 libros fueron descargados y distribuidos mediante redes P2P (Gnutella/G2, BitTorrent, FastTrack, ed2k) entre los meses de abril y octubre de 2006. El elemento de mayor interés de esta iniciativa era que los autores de esta aplicación no hacían nada más que potenciar un servicio que era proporcionado por la propia librería Amazon.com. Es decir, se empleaba un sistema de restricción, para, subvirtiéndolo, poder descargar la obra completa.

Otro conocido proyecto en torno al desarrollo de formas de piratería sobre Amazon.com es *Pirates of the amazon*⁹ (2008) creado por dos estudiantes del Piet Zwart Institute de Rotterdam. Estaba también basado en una aplicación para Firefox que permitía cambiar el aspecto de la página de Amazon.com en el navegador del usuario, situando un botón con el texto "Download 4 Free" encima de cada producto, CD, DVD o libro a la venta. La aplicación integraba en cada botón enlaces a copias "gratuitas" de cada producto disponibles en The Pirate Bay¹⁰. De esta forma se hacía posible comprar en Amazon.com pero sin pagar nada. La ilegalidad de la aplicación era sin duda discutible, dado que este "add-on" no descargaba ningún archivo por sí mismo, al ser simplemente un interfaz entre las páginas de Amazon.com y las de The Pirate Bay, dejando a elección del usuario el proceder o no a la descarga gratuita (e ilegal, según la legislación de muchos países) del archivo.

En definitiva, frente a los que conciben a las redes P2P como una forma de democratizar el acceso a los contenidos culturales, se hallan los que las consideran como meros enjambres de usuarios agregados tan sólo por el mero interés particular por bajarse gratuitamente películas o música. Sin embargo, ambos posicionamientos no consideran más que una pequeñísima parte de la multitud y complejidad de aspectos que se ponen en juego en las dinámicas propias de las redes "entre iguales". De ahí que sea obligado incluir en este debate, tan candente hoy, otras perspectivas que hagan posible una reflexión más amplia acerca de las redes P2P, yendo más allá de la mera diatriba entre la legalidad o ilegalidad de los usos que se puedan hacer de ellas. La propuesta sería empezar a hablar menos de redes P2P y más de procesos sociales y de producción basados en el modelo de las redes P2P.

7 Véase John Perry Barlow, "Vender vino sin botellas la economía de la mente en la Red Global", en la revista *El Paseante* n.27-28, La revolución digital y sus dilemas, Ediciones Siruela, Madrid, 1998.

8 <http://www.amazon-noir.com/>

9 <http://www.pirates-of-the-amazon.com>

10 <http://thepiratebay.org/>

Lo que se propone es, por tanto, ampliar los términos de la discusión haciendo un énfasis especial en los enormes potenciales sociales que albergan los sistemas y procesos en red basados en estructuras P2P, atendiendo a su capacidad para afianzar formas de organización social voluntaria para desarrollar procesos sociales participativos y de cooperación colectiva en red en todos los ámbitos de las actividades humanas.

Ciertamente, son muchos los elementos de enorme interés que caracterizan a las redes P2P y que son perfectamente aplicables al desarrollo de formas de relación social y productiva tanto dentro como fuera de la red. En primer lugar, la falta de estructura específica de las redes P2P las hace enormemente adaptativas y flexibles. El orden en ellas no es el fruto de un desarrollo organizativo sino, más bien, de una mezcla permanente en un caos intensamente vivo y motivado por la acción de cada uno de los participantes en la generación de dinámicas de intercambio y producción de contenidos. Y no olvidemos que estructuras cercanas a la transición al caos suelen ser muy fértiles para la generación de fructíferos cambios y evoluciones en todos los órdenes de la cultura.

Tampoco podríamos dejar de mencionar aquí uno de los más importantes elementos del modelo P2P: el hecho de que no hay una selección a priori para la participación. Como afirma Michel Bauwens “la capacidad para cooperar se verifica en el proceso de cooperación mismo”¹¹, pues la validación se hace de forma comunitaria en este tipo de modelos de organización, siendo siempre a posteriori el filtrado de los participantes. Lo que no quiere decir que el modelo de redes de pares sea uno desjerarquizado, sino que se conforma mediante jerarquías flexibles basadas en el mérito, algo que, por otra parte, se considera siempre como un necesario catalizador de la participación¹². La filosofía P2P depende en gran medida de un sistema meritocrático según la cual el que más comparte más privilegios tiene y más acceso dispone de manera más rápida a más contenido (el protocolo BitTorrent, por ejemplo, se basa en este principio; el sistema se encarga de premiar a quienes comparten más, siendo más numeroso el número de conexiones a nodos de descarga disponibles para ellos).

Por otra parte, los mecanismos de funcionamiento de las redes P2P se fundamentan, idealmente, en relaciones sociales que ponen a disposición pública una serie de bienes que se consideran comunes universales, recursos que no se someten a sistemas de precio ni de mercado. No obstante, que el modelo de producción basado en arquitecturas P2P no se base en la compensación económica, no quiere decir que su modelo niegue el mercado; lo que propone es la posibilidad de una economía cuyo eje central sean los principios de lo común, en un intento de disminuir la hegemonía de las estrategias propietarias. Si la oferta y la demanda es el elemento motivador más importante en la economía de mercado, aquí las motivaciones son otras muy variadas y diferentes. El resultado de la producción *peer to peer* es una mercancía colectiva, un bien común. Por lo que “perder” algo sólo podría entenderse, en este contexto, como un quedarse fuera de una relación de intercambio posible.

Indudablemente, tanto la licencia GPL, las iniciativas de código abierto y los *Creative commons* constituyen las condiciones de posibilidad fundamentales de las formas de producción basadas en redes P2P. Posibilidades que parecen tomar cada vez más peso en torno a conceptos como los de “producción P2P”, “propiedad P2P” o “gobernanza P2P”.

11 Según Michel Bauwens, “The capacity to cooperate is verified in the process of cooperation itself. Thus, projects are open to all comers provided they have the necessary skills to contribute to a project. These skills are verified, and communally validated, in the process of production itself” en “The Political Economy of Peer Production” (2005), en *C-Theory*, [en línea] Dirección URL: <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=499> [Consulta: 2 de noviembre de 2007].

12 Ibid.

Y no olvidemos tampoco que las redes P2P hacen posible una regulación de las interacciones entre los participantes que, sin embargo, no restringe la heterogeneidad de sus miembros. Por eso, la teoría del P2P se centra en el concepto de la unidad en la diversidad, lo que quizá se podría denominar como “un universalismo post-ilustración”¹³.

El modelo P2P induce, en última instancia, a un mercado reformado, que abre otros caminos en la determinación del valor de las cosas. Emerge de la necesidad de sistemas alternativos para muchos ámbitos en los que la lógica del intercambio económico basado en la del mercado no procede o es totalmente inadecuada, como se infiere de la posibilidad de pagar las ideas con otras ideas, por ejemplo. Es muy importante señalar que en lo que se basan las economías P2P es en el valor de uso de las cosas. La intención sería hacer que el valor de uso sea libremente accesible de forma universal (un valor que ha de emerger sin la intermediación de empresas o agentes corporativos de producción o de distribución).

Hay que dejar muy claro que el modelo P2P consiste en crear y compartir bienes comunes, no en convertir en bien común lo que es de alguien. Si en la piratería que opera en las redes P2P se hace circular como algo común, como algo que es de todos, lo que no fue concebido como tal, ese “bien común” se crea liberando ilegalmente un bien privado. Ese proceso, independientemente de que sea ilegal o no, sea deseable o no, no debemos considerarlo ejemplo del modelo de actuación P2P. El modelo social y productivo basado en la estructura de las redes P2P no consiste en eso. Sus formas de producción de procomún han de partir siempre desde la producción abierta y libre, y no desde los actos de liberación de lo no liberado por sus autores o propietarios.

Así, las propuestas artístico-activistas que reflexionan sobre el modelo P2P toman como argumento los potenciales emancipatorios de determinados aspectos inmanentes a la multitud conectada, especialmente en torno a los principios de “panarquía” y de gobierno en red, evidenciando una gran variedad de líneas de trabajo en relación a las asunciones inmovilistas de la colonización económica de las redes de telecomunicación. Por ejemplo, algunas propuestas recientes como *don-x-change* (2009) de Laura Bey, tratando de evidenciar las posibilidades sociales de las redes y procesos P2P, apuntan a los ideales sobre los que estas redes se basan: la libre cooperación de iguales, la equipotencia de sus participantes, la puesta en circulación o la conformación de una mercancía que se considera común, la participación y comunicación de muchos a muchos, etc., desvelándose incluso la afirmación de la lógica P2P como un programa político en sí mismo. Algo que deja muy claro este proyecto de Bey es que el modelo P2P consiste en la participación comunitaria no recíproca¹⁴, es decir, que el P2P no constituye un sistema de reciprocidad. En efecto, en el modelo P2P cada uno contribuye y recibe no en términos de igualdad, sino que contribuye según sus capacidades y deseos, y toma según sus necesidades¹⁵. Esta obra de Bey, un programa ficticio para la red Gnutella2, evidencia, a través de un sutil despliegue de metáforas y juegos de lenguaje con el usuario, la necesidad de que las comunidades de usuarios de redes y protocolos P2P no sean meros enjambres de personas cuyo único interés común sea el interés particular de cada uno por descargarse películas o música. Ciertamente, las redes P2P han de alcanzar una fase de comunidad real, en las que los participantes consigan afianzar formas de organización social voluntaria, donde los bienes puestos en circulación actúen intensamente como mediadores de relaciones sociales específicas, y no sólo satisfagan intereses o necesidades comunes.

13 Véase Michel Bauwens, “Peer to Peer and Human Evolution” [en línea] Dirección URL: <http://p2pfoundation.net/Manifiesto> [Consulta: 2 de noviembre de 2007].

14 http://www.p2pfoundation.net/index.php/3.4_Placing_P2P_in_an_intersubjective_typology [Consulta: 2 de noviembre de 2007].

15 Michel Bauwens, “The Political Economy of Peer Production”, Cit.

Otros proyectos centrados en las dinámicas P2P se centran en lo que Alan Page Fiske presentaba en *Structures of Social Life*¹⁶ como una gramática universal de las relaciones humanas, esas formas del intercambio que habrían coexistido históricamente durante miles de años, pero siempre prevaleciendo unas sobre las otras; se trataría de evidenciar cómo algunas de ellas se reactivan o intensifican hoy, investidas de novedad y en otros términos, en el modelo social y productivo basado en las lógicas P2P. La ironía característica de algunos proyectos, como *P2P applied* (2009) de Rene Zangl nos sugieren interesantes ideas acerca de cómo se recuperan en las redes digitales tanto algunas de las formas de intercambio que han constituido las bases esenciales de los estudios antropológicos desde sus inicios, como algunas de las nociones fundamentales sobre las que éstos operan: la de los juegos de la igualdad (debo corresponder con algo que posea el mismo valor que lo recibido para poder mantener el mismo status); la de los sistemas propios del precio (intercambio del mismo valor); la de la compartición comunal (donación para la conformación de un recurso colectivo), etc.

Por otra parte, las exploraciones de lo designado con términos como “commons-based peer production”¹⁷, “open manufacturing”, o “wikinomics”¹⁸, son recurrentes en muchos de los nuevos proyectos de arte de redes. En ocasiones estas indagaciones se concretan en un modo de producción basado en la cooperación de agentes autónomos, en la coordinación de la energía creativa de un inmenso número de personas, en la que se unen los esfuerzos y el goce de una multitud de singularidades, y en la que cada uno de sus miembros tiene capacidades distintas, conocimientos muy diferentes, “propiedades” distintas que se suman y complementan creativamente las de los otros. Proyectos como el de Perry Bard titulado *Man With a Movie Camera: The Global Remake*¹⁹ (2008), consistente en el desarrollo colaborativo de una recreación de la conocida película de Vertov de 1929, podría ser un buen ejemplo de este tipo de planteamientos extremos de “obra abierta”.

El espectro de las propuestas de arte de redes que operan en torno a las dinámicas del modelo P2P se completaría con aquellas iniciativas centradas específicamente en usos concretos de las redes y de los clientes P2P, conformando dos vías de trabajo aún escasamente desarrolladas. Por una parte, se sitúan los proyectos que emplean la redes P2P como único contexto posible para la existencia de la obra, y en donde ésta es, por tanto, dependiente de las dinámicas de funcionamiento de la propia red. Buenos ejemplos de esa línea de trabajo serían los proyectos de vídeo que Anders Weberg²⁰ desarrolla desde el 2006 y que sólo existen mientras otros usuarios los comparten en redes P2P, o aquellos proyectos cuyo eje principal de reflexión son acciones específicas de uso de esas redes, como sucede en obras como *N.A.G. Network Auralization for Gnutella*²¹ (2003) de Jason Freeman, centrada en el proceso de búsqueda de archivos en la red Gnutella.

Por otra parte, una vía ya mucho más desarrollada en la actualidad es la conformada por proyectos que estudian formas alternativas de navegación y visualización de los flujos de datos por estas redes. Iniciativas cuyas propuestas giran en torno al desarrollo de interfaces

16 Alan Page Fiske, *Structures of Social Life: The Four Elementary Forms of Human Relations*, New York, Free Press Macmillan, 1991.

17 Véase Yochai Benkler, “Coase’s Penguin, or Linux and the Nature of the Firm”, [en línea] Dirección URL <http://www.benkler.org/CoasesPenguin.html>

18 Véase Don Tapscott y Anthony D. Williams, *Wikinomics: La Nueva Economía de las Multitudes inteligentes*, Paidós, Barcelona, 2009.

19 <http://dziga.perrybard.net/>

20 <http://www.p2p-art.com/>

21 <http://www.turbulence.org/Works/freeman/>

totalmente distintos de los habituales, como es el caso de *Minitasking*²² (2002), un cliente gratuito para navegar por la red Gnutella, o *Torrent Raiders*²³ (2007) de Aaron Meyers, un proyecto basado en visualizaciones dinámicas de la actividad de usuarios de BitTorrent que, a través de una estética cercana a la de los videojuegos arcade, suscita interesantes cuestiones relacionadas con la privacidad, la vigilancia y la piratería en las redes P2P.

22 <http://minitasking.com>

23 <http://www.torrentraiders.com/>