

TECNOLOGÍAS DIGITALES Y ACTITUD COPYLEFT.

De la programación al arte

DIGITAL TECHNOLOGIES AND COPYLEFT ATTITUDE.

From programming to art

Bianca Racioppe*

RESUMEN

Este texto plantea la articulación entre las tecnologías, el arte y la comunicación. Establece una comparación entre los modos de producción del software libre y los procesos de creación que sustentan los artistas inscriptos en el movimiento de la Cultura libre y el Copyleft, estableciendo una relación entre los artistas y los programadores.

Para dar cuenta de estas articulaciones, se analiza la obra "The man who sold the world" de una artista argentina que trabaja desde la *actitud* Copyleft. Esta obra sirve como caso testigo de las lógicas de producción y exhibición que se identificaron como recurrentes en las experiencias artísticas analizadas durante la investigación realizada. Además, permite indagar en torno a las transformaciones en las concepciones de autoría y originalidad que se proponen desde el movimiento de la Cultura libre.

Palabras clave: Comunicación, tecnologías, copyleft, arte, tecnología.

Recibido: Noviembre, 26 de 2015

Aceptado: Diciembre, 14 de 2015

SUMMARY

This article sets out the articulation between the technologies, the art and the communication. It establishes a comparison between the modes of production of free software and the processes of creation that sustain the artists enrolled in the movement of Free Culture and Copyleft, establishing a relationship between artists and programmers.

To account for these articulations, it is analyzed the art work "The man who sold the world" by an Argentine artist who works from the Copyleft attitude. This work serves as a witness case of the logics of production and exhibition that were identified as recurrent in the artistic experiences analyzed throughout the research. In addition, the case of the work "The man who sold the world" allows to inquire about the transformations in the conceptions of authorship and originality that are proposed by the movement of the Free culture. JUNIO 2016

Keywords: Communication, technologies, copyleft, art, technology.

Received: November 26, 2015

Accepted: December 14, 2015

*Doctora en Comunicación y Magíster en Planificación y Gestión de Procesos Comunicacionales por la Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la Universidad Nacional de La Plata - Argentina (FPyCS-UNLP). Becaria posdoctoral, Docente e investigadora en esta misma Universidad.

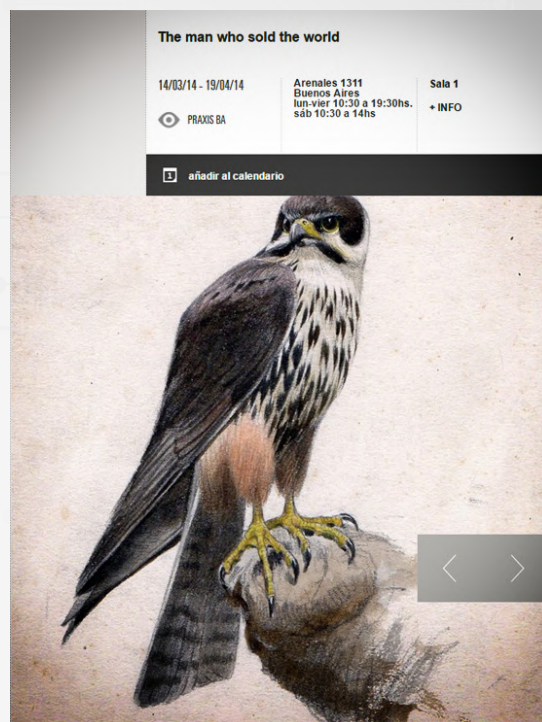
Email: bianca_racioppe@yahoo.com.ar

Introducción

Uno de los objetivos de este artículo es describir los modos de producir de los artistas con *actitud* Copyleft y compararlo con el de los programadores de software. Se entiende a la *actitud* Copyleft como aquella que se opone al “todos los derechos reservados” del Copyright. Se habla de *actitud* porque muchas veces los artistas no utilizan explícitamente licencias Copyleft o Creative Commons - que son los tipos de licenciamientos que disputan con el Copyright- pero sí retoman los modos de producción y distribución que estos tipos de licenciamiento proponen. Así, cuando un artista permite que sus trabajos sean derivados, es decir que se produzcan nuevas obras a partir de ellos, o cuando comparte los planos, los modos de hacer para que otros puedan replicarlos, está trabajando desde una actitud Copyleft, aunque no use explícitamente esas licencias. Es importante señalar que el Copyleft es más que un modo de licenciamiento, debe ser entendido como un movimiento que se opone a las propiedades restrictivas sobre los bienes culturales y entiende que lo cultural-artístico es siempre una producción social.

Otro de los objetivos de este artículo es comparar las figuras del artista y del programador entendiéndolos como actores de los nuevos escenarios digitales (Bourriaud, 2009) que retoman aspectos residuales (Williams, 2000) del compartir lo cultural para mixturarlos con las lógicas emergentes que proponen las tecnologías informáticas. En este punto, la propuesta es poner en tensión las lógicas capitalistas que privilegian la competencia dando cuenta de que las tecnologías digitales e Internet facilitan la circulación, la derivación y el trabajo colaborativo, sustentadas en la solidaridad.

Por último, se analiza un caso: la producción de una joven artista argentina que trabaja enmarcada en la actitud Copyleft. El análisis de algunos de los trabajos de Romina Orazi permite dar cuenta de cómo la *actitud* Copyleft entra en tensión con las ideas de lo original y de la creación que estableció el llamado arte burgués.



Tomado de: <http://www.praxis-art.com/exhibiciones/the-man-who-sold-the-world/>

Este artículo se inscribe en la perspectiva de la Comunicación/Cultura entendiendo, tal como sostiene Héctor Schmucler, que “la comunicación no es todo; pero debe ser hablada desde todas partes.” (Schmucler, 1997: 151) y, siguiendo a Martín Barbero (2005:13), se sostiene que es necesario “inscribir el arte en la cultura”. Desde esta postura, el artículo trabaja la relación entre el arte y lo tecnológico desde una mirada comunicacional que indaga y se detiene en las luchas por el sentido, en este caso, los sentidos legitimados de lo que se entiende por creación y por originalidad. Desde el campo del arte, a través de diversas intervenciones y prácticas, se viene dando un debate acerca del estatuto moderno de lo artístico, una discusión a la que el movimiento de la Cultura libre y el Copyleft aporta articulando el reclamo del campo artístico a un reclamo más amplio por la libre circulación del acervo cultural.

En este sentido, la tecnología es entendida como escenario; pero también como lógica de producción ya que no sólo permite visibilizar las producciones alternativas a las grandes industrias culturales, sino que también transforma las estéticas y narrativas permitiendo que el remix, el mashup, el collage sean prácticas cotidianas. Por eso, retomando a Raymond Williams (1992) podemos sostener

que las tecnologías digitales se constituyen en una institución que reconfigura a la institución arte y su vínculo con el campo de la comunicación. Es desde estas coordenadas que se retoma al movimiento de la Cultura libre y a la *actitud* Copyleft para analizar sus postulados como “heraldos del futuro” (Brea, 2003: 53).

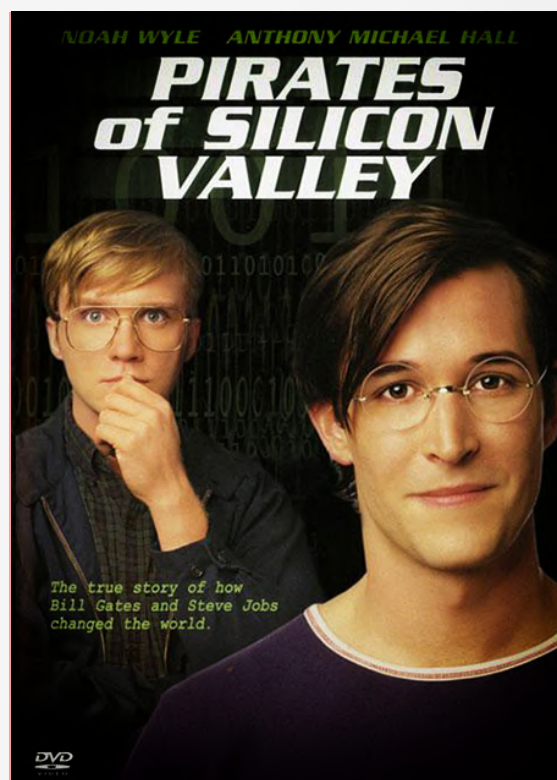
1. Marco Conceptual

1.1 Acerca de la *actitud* Copyleft

A mediados de los años 80 surgió en Estados Unidos un movimiento integrado por un grupo de programadores que pretendía sostener sus prácticas de trabajo colaborativo pese a que el mundo del software se estaba industrializando. Una práctica que hasta ese momento se había desarrollado en los márgenes de las grandes empresas empezaba a ser incluida en las lógicas de mercado y con estos modos de producir venían también las leyes de copyright, las patentes y los secretos industriales. Eran estos secretos los que preocupaban a Richard Stallman - impulsor del movimiento del Software libre y de la primera licencia de tipo Copyleft - ya que al firmar contratos de confidencialidad los programadores ya no podrían compartir con otros los códigos que escribían porque pasaban a pertenecer a las empresas (Véase Stallman, 2004).

Esta historia, aunque ha sido contada cientos de veces para explicar los orígenes de un movimiento que ya tiene más de 30 años, es muy significativa para comprender los modos de trabajo en la comunidad de programadores: trabajo distribuido, muchas veces asincrónico y en diferentes espacios físicos, realizado a través de redes y basado en la colaboración. Era justamente esa colaboración la que el secreto empresarial obturaba. El programador dejaba de ser un sujeto que creaba en grupo para pasar a ser empleado en una industria. El software ya no le pertenecía y tampoco pertenecía a la comunidad, sino que era de la empresa que lo contrataban, así como las películas en Hollywood son de las productoras que las financian y las canciones son de las discográficas que las promueven. El software queda incluido en el grupo de las formas culturales que se han convertido en mercancías, en bienes simbólicos (Thompson, 1998).

No es casual que la forma como se narran las historias de desarrollo de software empiecen en un garaje para terminar en los penthouse de grandes edificios; estas historias que aparecen en las películas, en las series y en los libros ayudan a sostener un imaginario de la tecnología como invento individual que luego debe ser retomada por el mercado para ser rentable. Jóvenes genios, jóvenes *nerds*, brillantes y aislados del resto de su comunidad (escolar, laboral) encuentran la fórmula mágica para que los buscadores funcionen, para que sea más fácil vincularse con gente o hasta para que puedas escuchar más música.



Películas como “Piratas de Silicon Valley”, “Red Social” e incluso la serie “Halt and Catch Fire” - que muestra cómo una programadora encerrada en un cuarto hace ingeniería inversa para desarrollar una PC que compita con IBM- son ejemplos de este tipo de creación de imaginarios, un imaginario que, siguiendo a Daniel Cabrera (2004), contribuye a sostener la idea de la tecnología como algo externo a lo social o, como sostiene Raymond Williams (1992), cae en el determinismo de pensar lo tecnológico como invención desprendida de la sociedad.

Esta construcción de representaciones no es ingenua, se asienta en la matriz liberal -tanto

jurídico-política como económica (Argumedo, 1993)- que coloca en el centro al individuo; pero desprendido de los lazos sociales, así la historia se produce y progresa porque hay individuos que la llevan adelante. Y el mercado es entendido, en el marco del modo de organización capitalista, como una fuerza importante para el desarrollo. Así, la solidaridad que imperaba entre los programadores que producían con código abierto es minada por la lógica de la mercancía. Algo similar ocurre en el campo del arte, salvo que varios siglos antes, cuando el arte se *autonomiza* de la artesanía, es decir cuando el artista se separa del gremio y empieza a *negociar su suerte* directamente con el mercado (Véanse Graw, 2013; Gimpel, 1979; Jiménez, 2002).

A estas lógicas que se centran en la idea de una producción individual e individualizante es a la que se opone la *actitud* Copyleft. Nos referimos a *actitud* Copyleft para nombrar, siguiendo a Lila Pagola (2010), a aquellas prácticas que, aún sin identificarse explícitamente con esta licencia, se sustentan en una filosofía del compartir, circular y derivar. Podríamos sostener que actualmente la mayor parte de las actividades que realizamos en Internet se basan en esta *actitud* Copyleft o en el “copyleft avant la lettre” (Pagola; 2010): retomamos producciones hechas por otros para transformarlas, reeditamos videos, descargamos música y películas, compartimos libros en pdf, posteamos frases “célebres” en nuestros muros de Facebook, creamos y circulamos memes a partir de imágenes y frases que otros hicieron. Sin embargo, todas estas prácticas cotidianas de reutilización de la cultura son prácticas *piratas* y, algunas de ellas, hasta ilegales según el marco normativo del Copyright que, si bien es un régimen legal estadounidense, ha logrado expandirse al contexto global a través de los acuerdos comerciales. La paradoja de un mundo en el que como sostiene Richard Stallman “las tecnologías digitales son más flexibles que la imprenta: cuando la información adopta forma digital, puedes copiarla fácilmente para compartirla con otros” (2004: 63); pero en el que se vuelven más estrictas las llamadas normas anti piratería e, incluso, se desarrollan softwares para evitar la copia y la descarga digital. Esta paradoja es parte de la modernidad capitalista que pone en tensión lo colectivo en pos de lo individual, lo público en pos de

lo privado, transformando cualquier objeto o forma simbólica en propiedad.



Richard Stallman

El movimiento del Software libre, encabezado por Richard Stallman, inició a mediados de los 80 en una *cruzada* por sostener las prácticas colaborativas en la producción del software, una *cruzada* que se extendió a otras áreas como el conocimiento científico y académico, la producción de fármacos y agroquímicos y también al arte. Sustentados en la idea de que la cultura es una producción colectiva y que el conocimiento mejora al compartirlo, esta filosofía del software permitió fundar un movimiento más amplio y heterogéneo: el de la Cultura libre. Este movimiento ha dado impulso a formas de licenciamientos que se presentan como opuestas al Copyright del “todos los derechos reservados”. En el campo del periodismo digital, del conocimiento académico-científico y del arte las licencias libres o abiertas que más legitimidad han logrado son las Creative Commons.



“Una licencia de Creative Commons constituye una concesión de libertad a cualquiera que acceda a la licencia, y de un modo más importante, una expresión del ideal de que la persona asociada a la licencia cree en algo distinto a los extremos de “Todo” o “Nada”. Los contenidos se marcan con la marca de CC, lo que no significa que se renuncie al copyright, sino que se conceden ciertas libertades.” (Lessig; 2005: 227)

En el caso del campo artístico estas licencias permiten hacer explícito un modo de producción que siempre ha sido colaborativo, colectivo y social; pero que el proceso moderno invisibilizó colocando a la creación como una actividad individual. Antes señalábamos los imaginarios presentes al momento de narrar los desarrollos tecnológicos, lo mismo ocurre cuando se cuenta la historia del arte desde hitos individuales que parecen llevados adelante sólo por artistas aislados e incomprensidos. Estas narrativas modernas, estos imaginarios (en los términos en que trabaja el concepto Daniel Cabrera, 2004) contribuyen a invisibilizar el proceso de construcción de cualquier desarrollo cultural y, de este modo, legitiman los modelos de negocio que se sustentan en la competencia.

1.2 El artista y el programador: de la lógica de la competencia a la lógica de la solidaridad

Así como el programador desarrolla inserto en una comunidad; el artista *crea* también siendo parte de un colectivo, de un grupo. Este modo asociativo que era común en la época pre-capitalista se transformó a partir de prácticas que colocaron al individuo como el impulsor de la historia, tal como señalábamos antes. Sin embargo, pese a que el sistema resalta las autorías individuales, las lógicas de trabajo asociativo continúan siendo parte del proceso artístico. Es que el arte es un proceso colectivo, tal como señala Alan Moore (2002). Este proceso compartido es el que se invisibiliza en la modernidad en pos de la firma, de la marca, del artista *celebrity* (Véase Graw, 2013).

El movimiento de la Cultura libre y el Copyleft vuelve a visibilizar esa producción colaborativa que siempre ha existido pero que, gracias a las potencialidades de Internet y de las tecnologías digitales, se vuelve evidente. Es por eso que podemos sostener que las lógicas de producción del software, asociadas a una manera de producir en red, se transpolan al arte y también a las lógicas productivas de otros bienes simbólicos como el conocimiento científico, a partir del movimiento de acceso abierto, y al periodismo, a partir de las producciones transmedia que requieren de un trabajo en conjunto entre periodistas, diseñadores y programadores.

La digitalización, tal como explica Scolari (2008), ha producido cambios significativos en las lógicas de producción y también de consumo de los bienes simbólicos y esto, postulamos, se da principalmente porque ha transformado las legitimidades de los modos asociativos. El tendido distribuido de la red, si bien ya no se establece como la utopía de la pluararquía y netocracia (de Ugarte, 2012) que sostenían los programadores y *hackers* a mediados de los años 80 y principios de los 90, sí ha transformado las maneras de organizarse para producir. La lógica del P2P [1], de que todo nodo de la red hace una contribución importante, se encuentra en el entramado de los sentidos del movimiento de la Cultura libre y, así como es válido para la comunidad de programadores, es válido también para las producciones artísticas.

Y es que en esta era digital las departamentalizaciones modernas parecen estallar. Desde esta postura no es posible escindir al programador del artista. Escribir código es una forma de arte, el software es en sí mismo arte si entendemos al arte, siguiendo a Zátanyi (2011), como una manera de imaginar y proyectar mundos. Además, el arte se produce y se exhibe en los escenarios digitales y si bien lo artístico siempre ha estado vinculado a lo tecnológico, “siempre fue producido con los medios de su tiempo” (Machado; 2004: 85), es en este contexto informatizado donde esa relación se vuelve más palpable. Así, el artista se convierte en programador y el programador en artista. En este sentido, es interesante señalar cómo esas lógicas de trabajo que se daban en la comunidad de programadores aparecen en los modos de entender y producir lo artístico de la *actitud* Copyleft (Pagola, 2010).

En primer lugar, los artistas que se enmarcan en la *actitud* Copyleft trabajan desde una idea de obra en tanto proceso, en este sentido no hay producto final sino versiones que pueden ser continuamente transformadas. Esto se asemeja a la lógica de construcción del software que siempre está en modo beta, es decir en un modo de prueba y modificación constante. Es por esto que los productos con licencias de tipo Copyleft permiten las derivaciones, es decir que otra persona retome esa obra para producir a partir de ella. Esa idea procesual

se corresponde con aquella inquietud que da origen al movimiento del software libre: la posibilidad de compartir el código. En las obras de arte ese código en muchos casos se traduce en planos, en partituras, en samples y *loops* de las canciones, en archivos que se comparten en formatos editables. Y al abrir el código, la idea del autor moderno, aquel por el que Foucault ([1969] 1999) se preguntaba, se desdibuja en un colectivo mayor, en una comunidad. Es una lógica de trabajo solidario por oposición a la lógica de competencia que establece el capitalismo. Por este motivo, Raymond (1999) se refiere a una lógica del bazar contrapuesta a una lógica de la catedral:

“El estilo de desarrollo de Linus Torvalds - lanzar versiones de prueba enseguida y a menudo, delegar cuanto sea posible, estar abierto hasta el punto de resultar promiscuo - resultó una verdadera sorpresa. Nada que ver con la silenciosa y reverente construcción de una catedral -- la comunidad Linux, por contra, parecía semejarse a un gran bazar bullicioso con diferentes agendas y enfoques (adecuadamente reflejado por los depósitos de software Linux, que admitían contribuciones de cualquiera) del cual solo parecía posible que emergiera un sistema coherente y estable mediante una sucesión de milagros.” (Raymond; 1999: 5)

En ese “admitir contribuciones de cualquiera” -que Raymond señala cuando se refiere al desarrollo del sistema operativo GNU/Linux que, contrariamente a Windows, abre el código y se crea y recrea a partir de los aportes de distintos programadores- aparece la idea de la construcción desordenada del bazar, de las redes distribuidas, de lo no jerárquico. Pese a esto, paradójicamente, Linux tiene una figura reconocida y reconocible: Linus Torvalds. Lo mismo ocurre con el movimiento de Software libre y el desarrollo de GNU que se referencia en la figura de Richard Stallman. Es decir que, pese a esta lógica del bazar, en las redes -tanto en las online como en las offline- siempre hay nodos que prevalecen por sobre otros. Es muy complejo pensar en y desde lo colectivo atravesados como estamos por la paternidad y la firma. Sin embargo, el software inicia un camino al disputar la lógica de las empresas y las grandes industrias culturales para continuar produciendo desde la comunidad. Y especialmente al proponer un tipo de licenciamiento que se opone al “todos los derechos reservados”. Los artistas con *actitud*

Copyleft retoman estos modos de licenciar y al permitir la derivación, si bien no renuncian a la declaración de autoría, sí transforman los modos de comprender la relación entre autor y obra. Se corren de la idea de propiedad privada que rige al modelo capitalista para pensar otros tipos de propiedades que, aunque no terminan de definirse, se oponen a las lógicas restrictivas.



Linus Torvalds

Decíamos antes, y en otros artículos sobre este tema ([Autor]; 2013; 2014), que las lógicas con las que se desarrolla el software se transpolan al campo del arte y esto no ocurre solamente en los escenarios de lo *online*, sino también en lo *offline*. Existen experiencias de artistas que trabajan desde la *actitud* Copyleft que han desarrollado sus producciones en lo *offline*: la obra de teatro *No más Zzzzs* de Candelaria Sabagh, el Proyecto Derivadas de Lila Pagola, los talleres de Not Made in China, entre otras. Para este trabajo analizaremos una experiencia que combinó los escenarios *online* y *offline* para construir una obra que permite reflexionar acerca de los sentidos de la autoría.

Pero antes de pasar a analizar esa experiencia, queremos ilustrar sintéticamente en una tabla cómo las lógicas de producción del software se transpolan a los modos de producción de lo artístico recuperando maneras de trabajo que son residuales (en términos de Williams; 2000).

Tabla 1.
Comparación de las lógicas de producción de software y las lógicas de producción de artistas con *actitud Copyleft*

Lógicas de producción del software libre/abierto	Lógicas de producción de los artistas con <i>actitud Copyleft</i>
Trabajo colaborativo en la programación y testeo de los softwares.	Apertura de sus producciones para que otro/as las deriven y transformen. También proponen experiencias de producción colaborativa.
Trabajo distribuido. No necesitan estar en el mismo lugar, al mismo tiempo. Lógica de la red.	Conformación de comunidades “desterritorializadas” [2] que a veces se “reterritorializan” y otras veces permanecen en lo <i>online</i> .
Nunca hay versiones finales, siempre están en “modo beta”.	Se entiende a la obra en tanto proceso, desde esta perspectiva un taller, un mapeo son <i>hechos artísticos</i> .
Se comparte el código fuente.	Se comparten los planos, los archivos editables, los modos de hacer.
<i>Cualquiera</i> puede hacer transformaciones al código fuente.	Permiten derivaciones (remix, mashups, etc)
La autoría se colectiviza. Los desarrollos de un programador son retomados y continuados por otro/as.	Si bien la designación de autoría se mantiene, pierde ese rasgo de fuerte ligazón entre el autor y la obra. El autor es entendido como un momento de un proceso que él no inició y que continúa.

Fuente: Williams (2000)

2. Un mapa metodológico para aproximarnos a los casos Copyleft

Plantear los aspectos metodológicos de un trabajo siempre implica referirse a los posicionamientos teóricos y epistemológicos en los que ese trabajo se inscribe. Por lo tanto, es importante volver a señalar que la investigación de la que este artículo se desprende se inscribió en el campo de la comunicación/cultura. Es desde este posicionamiento que la investigación vinculó la comunicación, el arte y las tecnologías como aspectos relacionales de la producción cultural actual. Corriéndonos de la mirada iluminista liberal (criticada por Argumedo, 1993) que departamentaliza los saberes, este trabajo reflexiona acerca de los entramados y los vínculos entre estos tres campos de estudio. Así, la obra que aquí se analiza es entendida como un proceso comunicacional-artístico que se vale de las tecnologías de su tiempo (Machado; 2004) para ser producida y circulada. El análisis que se realiza no

es discursivo o estrictamente estético, sino que se valoran ciertas dimensiones que se reconocen como características de la actitud Copyleft. De este modo, tomando como base la teoría fundamentada de Glasser y Strauss (1967) se construyeron núcleos temáticos que permitieron analizar las concepciones de autoría, creación, obra y las apropiaciones de los escenarios digitales que hizo esta producción artística. Los núcleos temáticos fueron los siguientes:

Concepción(es) de autor; Concepción(es) de obra; Concepción(es) de creación; Modos de apropiación de las tecnologías; Articulaciones *offline/online*.

Los primeros tres núcleos permitieron reconocer las tensiones con los modos legitimados de lo artístico basados en el canon moderno de la obra objeto, clausurada y realizada por un individuo entendido como genio. Los últimos dos núcleos tenían la pretensión de identificar las transpolaciones

del campo del software al campo artístico en lo que a la dimensión tecnológica se refiere. Como ya se ha explicado, la *actitud* Copyleft en el arte tiene su origen en el movimiento del Software libre motivo por el cual los modos de apropiarse de las tecnologías y las articulaciones online/offline son ejes centrales para pensar la relación programación-arte.

A partir de estos núcleos se analizaron los siguientes materiales: una entrevista realizada a Romina Orazi, los textos curatoriales de las muestras en Praxis y en Del infinito Arte y la web en la que Orazi compartió las imágenes por constituirse en un espacio de exposición y adquisición -gratuita- de las obras. Para el análisis del sitio web se retomó, además, la noción de etnografía virtual propuesta por Christine Hine (2004) que permite una aproximación socio-cultural a los entornos digitales que no se reduce a una cuantificación de datos, sino que pone en relación las lógicas de producción con las de uso.

3. La experiencia de “The man who sold the world”: *corromper lo original*

En este desarrollo nos parece importante anclar las categorías propuestas más arriba en el análisis de una experiencia enmarcada en la *actitud* Copyleft en la que entran en tensión los modos legitimados de entender la autoría, la obra y el proceso de creación. A esto se suma una corrupción de lo original que pretende dar cuenta de la imposibilidad de “estar en el origen de...” (Bourriaud, 2009: 8) y la creación de un relato -verosímil, aunque no necesariamente verídico- que contribuye a poner en jaque la idea de creación.

La artista argentina Romina Orazi ha tenido un largo recorrido enmarcada en la *actitud* Copyleft, su cercanía a este movimiento comenzó a través de su vínculo con el colectivo de radio La Tribu y su participación en los festivales de la Fábrica de Fallas [3]. Por ejemplo, en 2009 se exhibió en el festival su obra “Especimen 1” que es una planta a la que se le debe insertar monedas para que pueda alimentarse; en 2010 participó de la Fábrica de Fallas con la propuesta “Interfaz de clorofila” que implicó la realización de un vivero con plantas que se donaban o prestaban y en 2011 participó junto al colectivo Jardineras del mundo de la instalación “Fábrica de Playas” que consistió en colocar un volquete con agua a modo de pileta en la calle de FM La Tribu y ambientarlo como si fuera una playa.



Romina Orazi



The man who sold the world

Cada dibujo puede volver a ser escrito, enmarcado, borrado, copiado, firmado, vendido, regalado, eliminado. Tendrá el mismo destino que cualquier otra imagen producida por un humano, multiplicarse.

Obra de Romina Orazi.

Tomado de : <http://www.themanwsotheworld.tumblr.com/>



Obra de Romina Orazi.

Tomado de: <http://blogs.infobae.com/se-difunde/files/2014/10/R-Orazi-4.jpg>

Es decir que Orazi tiene como una de sus líneas de trabajo el vínculo de la naturaleza, la ciudad y el capitalismo. Además, trabaja colectivamente, como lo muestra su participación en el grupo Jardineras del Mundo y desde una actitud Copyleft por cómo entiende a la autoría y a la originalidad. Esta presentación es importante para comprender el marco en el que se inscribe la muestra *"The man who sold the world"* que realizó en la galería Praxis en 2014.

En esa muestra Orazi trabajó a partir de dibujos de estilo naturalista de distintos animales realizados, supuestamente, por su abuelo que era un zoólogo que a principios del siglo XX viajó como expedicionario a la Argentina para estudiar la fauna. Son dibujos que Orazi encontró cuando era adolescente y que fue completando, coloreando. Esa es la explicación que se da en la muestra acerca del origen de esos dibujos; pero en esa misma exhibición también se incluyen algunos dibujos actuales simulando ese estilo naturalista.

"Son dibujos de principios de siglo pasado, varios de ellos, algunos no, otros sí. 1900, 1904, 1800 y pico es un momento histórico que a mí me encanta... y algunos son realmente dibujos heredados... Más allá de eso, había como bosquejos, la silueta, algún pedazo de pelaje, un perfil a mano alzada y lo que yo hice, durante muchos años, fue completarlo, rellenar la silueta, terminarlo. Aprendí a dibujar haciendo eso, porque los tenía ahí, me los regalaron a mí, yo iba a ser artista, de chiquita todos se dieron cuenta. Entonces era ponerle los colores y le hacía el pastito y estaba 7 mil horas, no sé si ahora tendría tanta paciencia... terminándolos y qué sé yo. Nunca se dice bien cuál es uno y cuál es el otro, por ejemplo, hay varios que son hechos por mí, bajados de Internet, calcados y encima dibujados. Compró los libros antiguos y los dibujo sobre la primera hoja, ahí está la textura de viejo, después hacés el dibujo naturalista. Me fue muy bien con esa obra, la verdad es que hubo mucha repercusión, me fue muy bien. Y aparte es un lindo trabajo."

(Romina Orazi, entrevista personal, 4 de julio de 2014)



Obra de Romina Orazi.

Tomado de: <http://themanwsotheworld.tumblr.com/>



Tomado de: <http://www.praxis-art.com/exhibiciones/the-man-who-sold-the-world/>

Por lo tanto, aparecen en principio dos aspectos que son centrales para pensar la *actitud* Copyleft: retomar el trabajo de otro para completarlo, transformarlo y realizar una nueva producción a partir de eso; pero también hacer esa transformación sobre el mismo original difuminando el límite entre lo original y la copia, entre lo propio y lo ajeno. En una experiencia bastante anterior -2006- Lila Pagola, una artista visual que también trabaja desde la *actitud* Copyleft, realizó el Proyecto Derivadas que consistió en invitar a un grupo de artistas a hacer trabajos derivados a partir de los trabajos seleccionados para una muestra del Museo Emilio Caraffa en Córdoba. En esa experiencia, realizada cuando las licencias Creative Commons recién habían llegado a la Argentina, muchos de los artistas derivadores eligieron trabajar con obras fotográficas o audiovisuales, es decir obras que gracias a la reproductibilidad mecánica (Benjamin, [1936] 1989) pueden ser copiadas en serie. Por lo tanto, el trabajo de derivación no afectaba al *original*, sino que se constituía en una nueva obra separada e independiente.

Sin embargo, el proyecto de Orazi trabaja sobre una pintura/dibujo material (no digital como pueden ser las fotografías y los videos) y no duplica, sino que continúa en esa misma pintura. Esa corrupción del original propuesta por "The man who sold the world" lleva la experiencia de la derivación a una escala mayor porque ya no hay un original distinto a la obra derivada que pueda ser exhibido y comparado, que pueda ser preservado. Salvando las distancias, la acción de Orazi equivaldría a que Duchamp hubiese pintado los bigotes y la barba sobre el mismísimo cuadro de la Mona Lisa que se exhibe en el Louvre.



Tomado de:
<http://blogs.infobae.com/se-difunde/2014/10/04/romina-orazi-artist-inventora/>

Orazi juega con el sentido de la autoría al colocar dibujos que son *enteramente* suyos dentro de la muestra sin indicar cuáles son los originales y cuáles las imitaciones. Originales, imitaciones y derivaciones fueron exhibidos con la misma jerarquía en la sala de la galería Praxis unidos a partir de una historia que es, en sí misma, una provocación. ¿Son esas obras realmente pinturas de su abuelo? ¿Quién es el autor original? ¿Importa eso? Desde una mirada Copyleft sin duda no importaría conocer los límites entre las distintas versiones, cuando usamos un *software* lo hacemos de manera integrada, recuperando todas sus versiones en el proceso sin departamentalizar sus distintos momentos o sin reflexionar en torno a qué diferentes programadores intervinieron para hacerlo más amigable. Además, sabemos que nunca estamos ante la versión definitiva de un *software*, que siempre habrá actualizaciones, modificaciones, cambios (quizás por eso algunos autores como Scolari, 2008 se refieren a una ecología de los medios y de la informática como si fueran organismos vivos en permanente transformación, evolución) Sin embargo, este modo de interacción que tenemos con el *software* no lo tenemos con las producciones artísticas, al menos no con aquellas que se dan en el terreno de lo analógico.



Tomado de:
<http://themanwsotheworld.tumblr.com/>

El modo de organización de la Institución arte (Bürger; 2000) nos ha acostumbrado a buscar las originalidades, las autorías y las departamentalizaciones. ¿Cuál es el límite entre la obra de Orazi y la de su abuelo? ¿Dónde termina una y empieza la otra? ¿Cuál es la secuencialidad? ¿Cómo se reclaman las propiedades? El proyecto de Orazi coloca estas preguntas sobre la mesa de debate retomando la postura que el movimiento de la Cultura libre viene planteando en distintos ámbitos: que el conocimiento es una producción social y que, como tal, debe circular sin restricciones propietarias.

En este caso, la artista trabaja a partir de un material sobre el que tiene derechos patrimoniales, ya que aparentemente fueron hechos por su abuelo, o, al menos, trabaja a partir de un material sobre el que nadie ha reclamado autoría: dibujos incompletos de la fauna local. Pero Orazi ha pasado por otras experiencias en las que la propiedad de los originales de los que partió fue puesta en duda. En 2012 le quitaron un premio aduciendo que su trabajo era una copia del de otro autor. Orazi había presentado un proyecto, denominado “Refugio móvil”, para la realización de una casa rodante con energía autosustentable (tendría paneles solares y se impulsaría con una bicicleta). La idea de Orazi era que, una vez que pudiera desarrollar el prototipo, los planos y los modos de hacer el “refugio móvil” iban a estar disponibles en Internet para aquel que quisiera replicarlo.

“(…) cuando presento el proyecto pongo un dibujo del diseñador gráfico Kevin Cyr que era una casita rodante con una bicicleta, así como podía haber puesto cualquier otra imagen de Internet de una casita rodante con una bici; pero porque me servía para el proyecto, mi proyecto no es la casita rodante con la bici solamente de camping, estamos hablando de otra cosa, tiene otro contexto y nunca iba a ser igual a la de Kevin Cyr porque él es canadiense y yo había ganado 10 mil pesos y nunca podía hacer esa casita rodante, aparte yo iba a trabajar con materiales de deshecho, nada que ver, lo que sí es que es una casita rodante con una bici, algo para habitar (...) en un proyecto anterior había usado el diseño de otra persona para hacer un refugio de ondas, o sea ya venía

trabajando fuerte desde La Tribu en la Cultura libre... bueno, cuando vieron la carpeta, vieron que yo había usado un dibujo de otra persona y empezaron a hacer denuncias en Facebook (...)”

(Romina Orazi, entrevista personal, 4 de julio de 2014)

Esas denuncias vía redes sociales llevaron al jurado a revisar la decisión y a quitarle el premio a Orazi. Claramente la imagen que usó para ilustrar el proyecto no era de ella, Orazi la tomó y la reutilizó otorgándole un nuevo sentido. Su proyecto no era la propuesta *chic* de Cyr que planteaba una casa acomodada y confortable para ir de camping, sino una vivienda móvil que pretendía *emparchar* y, al mismo tiempo, generar un debate acerca del problema habitacional. Además, si uno rastrea en Internet se encuentran diversos diseños de casas rodantes impulsadas por bicicletas. El límite entre *lo original*, entendido como idea primigenia, y la reapropiación es bastante difuso en un marco histórico y cultural compartido. Los artistas siempre se han hecho esta pregunta, por ejemplo, a mediados del siglo XX surgió una corriente artística que se denominó Apropiacionismo; de esta corriente formaron parte artistas como Sherrie Levine que re-fotografió las obras de Walker Evans [4]. Si en ese acto de re-fotografiar se constituía una nueva obra, ¿por qué el “refugio móvil” de Orazi no fue leído desde este lugar por la Institución arte, cuando la práctica artística ha desarrollado una tradición de re-apropiarse? Es que cuando las formas simbólicas socialmente compartidas y circuladas se transformaron en bienes simbólicos (Thompson, 1998) el régimen de la propiedad capitalista también comenzó a regir para ellas. Contra este régimen de propiedad clausurante luchan los artistas que se enmarcan en el movimiento del Copyleft.

Retomando la muestra “The man who sold the world” podemos analizar que Orazi juega, también, con los sentidos de lo que es artístico y lo que no lo es, porque retoma pinturas que fueron hechas con un sentido científico —el estudio de la fauna argentina— para convertirlas en obras de arte enmarcadas en una galería para su venta. Aquello que hizo con la planta de “Especimen 1” al volverla un objeto mercantilizado al que se debía alimentar a través

de monedas, vuelve a surgir en esta muestra en la que se interrelacionan la naturaleza, el arte y el capitalismo. Esta interrelación también aparece en el proyecto “Refugio móvil” porque retoma un problema central de las sociedades industrializadas, la posibilidad de acceder a una vivienda en ciudades súper pobladas, y lo plantea desde el uso de energía renovable y material reutilizable.



Tomado de: <http://blogs.infobae.com/se-difunde/files/2014/10/R-Orazi-1.jpg>

Además, y tal como se proponía en “Refugio móvil”, Orazi utilizó también el espacio de la web para socializar el trabajo de “The man who sold the world”. A través de una dirección en Internet - <http://themanwsotheworld.tumblr.com/> - se podía acceder a los dibujos, descargarlos y reutilizarlos; aquello que ella hizo con los bocetos de su abuelo, lo habilitó para cualquier persona que, de este modo, podía obtener un original y derivarlo, reapropiárselo. En el inicio de esa web donde están los dibujos se lee:

“Cada dibujo puede volver a ser escrito, enmarcado, borrado, copiado, firmado, vendido, regalado, eliminado. Tendrá el mismo destino que cualquier otra imagen producida por un humano, multiplicarse” (Qualina; 2014) [5]

Y funciona como una invitación a corromper esas imágenes, claro que en este caso ya no estamos frente a la materialidad única e irrepetible que representa la pintura sobre papel. Las imágenes que se comparten en la web son escaneos multiplicables al infinito, digitalizaciones compuestas de bits; como

señala Diego Levis (2011) el arte ha migrado, en este caso, “del pigmento al bit”. Más allá de que en la web no están los originales, ese espacio contribuye a desacralizar la idea de lo único y lo auténtico porque cualquiera puede descargarse uno de los cuadros, enmarcarlo y exhibirlo.

Esta circulación *online* entra en tensión con el espacio de la galería porque el valor de cambio de la obra está en la unicidad e irreproducibilidad, ese valor disminuye si se puede conseguir en *cualquier lado*. Por eso, aunque expone en una galería, Orazi corrompe no sólo la obra original, sino también la base del mercado del arte. Pero esto que plantea la artista tampoco es una idea primigenia, desde hace tiempo los artistas llevan adelante acciones para cuestionar al mercado del arte – por ejemplo cuando Duchamp le pagó a su dentista con un cheque dibujado. La apuesta de Orazi de subir sus imágenes a la web tiene algunos puntos en común con el proyecto After Walker Evan/After Sherrie Levine del artista estadounidense Michael Mandiberg [6] que retomó las re-fotografías que Sherrie Levine hizo de fotografías tomadas por Walker Evans, las posteó en un sitio web y habilitó la descarga gratuita y la impresión de un certificado de autenticidad para cada descarga. Cada copia era, paradójicamente, una copia auténtica (que a su vez replicaba una fotografía que replicaba otra fotografía, como en una mamushka de autenticidades).

Por su parte, Orazi desafía doblemente la idea de *lo original*; primero al dibujar encima sin separar la obra *primigenia* de la derivación; luego al multiplicar esas imágenes al infinito en la web. Tanto la galería como el sitio web se constituyen en espacios curatoriales en los que las obras adquieren sentidos diversos: la lejanía de la contemplación tras el vidrio y la proximidad que otorga el zoom en la pantalla. Mientras que el vidrio que enmarca las pinturas en la galería Praxis irónicamente parecía proteger esos cuadros de otras intervenciones, en la web se convierten nuevamente en maleables, en transformables. El sitio web aporta, además, a la lógica de la *actitud* Copyleft de abrir el código porque permite que otros se apropien de la obra y continúen el proceso- siempre inacabado- de la producción artística.

Conclusiones

Si bien en este artículo se analiza un solo caso, este análisis se apoya en una investigación más extensa que tenía por objetivo indagar cómo se transforman las concepciones de autoría, arte y creación a partir de la posibilidad explícita de derivación que habilitan las licencias Creative Commons y las de tipo Copyleft. Identificar cómo ciertas lógicas de producción del *software* se transpolan al campo del arte para consolidar un movimiento cultural nos permitió, además, resituar el vínculo entre la comunicación, la tecnología y el arte. Los modos colaborativos que Internet potencia transforman los modos productivos horadando las bases de sustentación del sistema capitalista que produjo que todo bien tenga un valor de cambio, que se convierta en mercancía. El arte fue atravesado por esta lógica en las sociedades modernas; pero aquello que inició con la tecnología de la imprenta (Thompson, 1998) se revierte en la actualidad con la posibilidad de modos de creación distribuidos habilitados por la Red de redes y si bien, tal como señala Manuel Castells, el hombre siempre ha sido tejedor de redes, hoy “Internet es el tejido de nuestras vidas” (Castells; 2000:1).

Sin embargo, nos encontramos frente a una nueva paradoja engendrada por el mismo sistema ya que el “fin del arte” (Danto, 1999), entendiendo por fin la ruptura con las lógicas burguesas del comercio, que fuera impulsado por las vanguardias de principios del siglo pasado y predicado como una realidad desde la década del 60, no ha sido realmente una transformación radical, sino un simple sacudirse de viejas estructuras. En este contexto de contradicciones, el movimiento de la Cultura libre viene a poner en evidencia que, si bien la(s) historia(s) del arte siempre ha(n) estado atravesada(s) de disputas con la Institución arte, esa Institución se ha encargado de cooptarlas encontrando incluso la manera de vender net.art o instituir museos de electrografía. Incluso Duchamp y sus gestos anti-institución han sido retomados por la Institución arte y hoy sus *ready-made* se veneran en los museos de las capitales del mundo. Sin embargo, no consideramos que ninguno de esos embates haya sido en vano, ya que siguiendo a Raymond Williams (2000) entendemos que la cultura es un interjuego

entre lo dominante, lo residual y lo emergente que está en permanente transformación. Así, el movimiento del Copyleft en el arte se inscribe en una matriz anterior a la del vínculo de la informática con lo artístico; sin embargo son las tecnologías digitales e Internet las que claramente ponen en evidencia modos de producir que critican las concepciones modernas de creación, autoría y originalidad.

Señalábamos al comienzo de este artículo que las licencias de tipo Copyleft surgen a mediados de los años 80 cuando Internet era un espacio que prometía libertades. El movimiento *hacker* veía en Internet la posibilidad de concretar otras lógicas que se basaran en redes distribuidas, sin centros fuertes; que se basaran en los modos de compartición *peer to peer* o punto a punto en el que cada computadora es una terminal. La forma que ha tomado Internet en esta última década dista de ese ideal de democratización e igualación, de ese ideal de red distribuida. Y, si bien Internet puede ser múltiples *Internets*, hay una Internet dominante constituida por nodos cada vez más grandes, corporaciones en lo *online* que amenazan la posibilidad de la libre circulación. En este sentido, explica José Alcántara:

“Hemos visto crecer y desarrollarse Internet, desde un espacio marginal – ocupado por *hackers* y soñadores a finales de la década de 1980, capaces de declarar la independencia del Ciberespacio–, hasta llegar a ser en 2010 una matriz en la que se encuentran embebidas las comunicaciones de millones de personas. En mitad de la mayor crisis económica acaecida desde los años 30 del s. XX, cada vez más ojos –incluidos sectores de la economía que la ignoraron durante años– se vuelven hacia ella en búsqueda de soluciones, de unas aspiraciones de crecimiento económico desde dentro y desde fuera.” (Alcántara; 2011:11-12)

Por su parte, las licencias Creative Commons surgen a principios de este siglo -en 2001- ya sin la pretensión de subvertir el orden de las propiedades intelectuales -como intentaba el Copyleft- pero adaptándose a los modos de producción y circulación de los entornos digitales. Sin el purismo del Copyleft, las licencias Creative Commons permiten a cada autor decidir los modos de compartir su obra, incluso algunos de estos modos posibles son apenas un poco menos restrictivos que el copyright. Sin embargo, estas licencias tienen mayor receptividad entre los artistas

que trabajan en la web y su uso ha crecido exponencialmente.[7] Más allá de estas diferencias, ambos tipos de licenciamiento son simplemente un parche (de hecho el Copyleft es definido por autores como Beatriz Busaniche como un *hack*) al sistema de Propiedad Intelectual vigente en los países firmantes del Convenio de Berna que establece restricciones de uso y pago de regalías hasta, como mínimo, 50 años después de la muerte de los autores. Son un parche porque sólo permiten compartir en abierto las obras actuales; pero no aquellas cuyos autores, ya muertos, no pueden decidir. El problema principal es que los derechos patrimoniales -de distribución y uso- están generalmente en manos de grandes industrias culturales y no de personas físicas. Es la exacerbación de aquello que Thompson (1998) describía en relación a los albores del sistema capitalista: las formas simbólicas son tratadas como simples bienes de intercambio, sin tener en cuenta que son la fuente de imaginarios, representaciones e identidades culturales.

A este escenario complejo se suma una dificultad más para la prosperidad del movimiento de la Cultura libre y el Copyleft, ya que este pretende desplazar la figura del autor del lugar central en el que la colocó el mercado justo cuando atravesamos un contexto de exacerbación del yo (Sibilia, 2006, 2008). Paula Sibilia se refiere a que las redes sociales *online* permiten la proliferación de lo que define como “artistas sin obra” (Sibilia, 2006). Vemos en este punto la paradoja que crea el propio sistema capitalista y la difícil batalla que enfrenta la actitud Copyleft al proponer que la cultura circule sin propietarios ni propiedades.

Más allá de estas complejidades que dan cuenta de las relaciones de poder en torno al uso y apropiación de las tecnologías, el arte se erige como un campo de batalla contra las lógicas de la competencia. El arte, que siempre ha sido de producción colaborativa, aunque esta se haya invisibilizado tras la firma de un único autor, se articula con campos emergentes como el de la informática y la programación dando lugar a modos en los que prima la solidaridad. Y, aunque como señala Henry Jenkins (2008), las grandes industrias han retomado la idea de la inteligencia colectiva para su propia utilidad, lo que las tecnologías digitales e Internet habilitan permite pensar que, tal como señala Brea (2003), el mundo

que el net.art prefiguró será posible; tal vez no como lo imaginaron los hackactivistas y los mismos net.artistas; pero esos modos de producción distribuidos y colaborativos han horadado, de alguna manera, las legitimidades de lo cultural-artístico. Así como la institución arte fue transformada por los *ready-made* de Duchamp -pese a ser exhibidos ahora en los museos- existen esas otras Internets y esos otros usos de las tecnologías digitales que contribuyen a disputar las legitimidades del proceso creativo. Y es allí donde las licencias de tipo Copyleft o Creative Commons pueden ser la punta de lanza de una transformación mayor que ya comenzó con los repositorios de acceso abierto, con la expansión del *software* libre y con la comprensión por parte de los jóvenes productores de que Internet abre otros circuitos donde las formas simbólicas no tienen “todos los derechos reservados”.

Bibliografía

Alcántara, José (2011); *La neutralidad de la red. Y por qué es una pésima idea acabar con ella*; Sociedad Cooperativa del Arte de las Cosas, Biblioteca de las Indias. Disponible en <https://lasindias.com/libros>

Argumedo, Alcira (1993); *Los silencios y las voces en América Latina. Notas sobre el pensamiento nacional y popular*; Ediciones del Pensamiento Nacional; Colihue; Bs. As.

Benjamin, Walter [1936] (1989); “La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica” en *Discursos Ininterrumpidos I*; Taurus, Buenos Aires.

Bourriaud, Nicolas (2009); *Postproducción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*; Adriana Hidalgo editora; Buenos Aires.

Brea, José Luis (2003); *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*; “El net.art y la cultura que viene”. Ed. CENDEAC, Murcia.

Bürger, Peter (2000); *Teoría de la vanguardia*; Ediciones Península S.A.; Barcelona; (3^o edición).

Cabrera, Daniel (2004) “La matriz imaginaria de las nuevas tecnologías” en *Comunicación y Sociedad*, Vol. XVII *Núm. 1 *2004 * 9-45.

Castells, Manuel (2000); “Internet y la Sociedad Red”, Conferencia de Presentación del

Programa de Doctorado sobre la Sociedad de la Información y el Conocimiento. Universitat Oberta de Catalunya. Disponible en: <http://www.uoc.edu/web/cat/articulos/castells/castellsmain2.html>

Danto, Arthur (1999); *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la Historia*; Paidós Ibérica; Barcelona.

de Ugarte, David (2012); *El poder de las redes*; Ediciones Aurelia Rivera; Buenos Aires (segunda edición argentina) Disponible en: <https://jardin.lasindias.com/indianopedia/el-poder-de-las-redes>

Foucault, Michel; [1969] (1999) “¿Que es un autor?” [conferencia brindada en 1969 ante la Sociedad francesa de Filosofía] en *Entre filosofía y literatura. Obras Esenciales* (1999), Vol I, Paidós, Barcelona.

Gimpel, Jean (1979); *Contra el arte y los artistas. O el nacimiento de una religión*; Gedisa; Barcelona.

Glaser, B. y Strauss, A. (1967); *The discovery of grounded theory: strategies for qualitative research*. New York: Aldine Publishing Company. Traducción original Floreal Forni Fac. de Ciencias Sociales - Sociología Edición, revisión y ampliación: Ma. José Llanos Pozzi Disponible en: <http://www.catedras.fsoc.uba.ar/ginfestad/biblio/1.10.%20Glaser%20y%20Strauss.%20El%20metodo....pdf>

Graw; Isabelle (2013); *¿Cuánto vale el arte? Mercado, especulación y cultura de la celebridad*; Mar Dulce; Buenos Aires.

Hine, Christine (2004); *Etnografía virtual*; Editorial UOC; Barcelona.

Jenkins, Henry (2008); *Convergencia Cultural. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*; Paidós; Barcelona.

Jiménez, José (2002); *Teoría del arte*; Tecnos-Alianza, Madrid.

Levis, Diego (2011); *Arte y computadoras. Del pigmento al bit*; Buenos Aires, Argentina (3era edición, 1era edición hipertextual) Disponible en http://diegolevis.com.ar/secciones/publicaciones/ARTE_Y_COMPUTADORAS_2011.pdf

Lessig, Lawrence (2005); *Cultura libre. Cómo los grandes medios usan la tecnología y las leyes para encerrar la cultura y controlar la creatividad*; LOM Ediciones; Santiago de Chile.

Machado, Arlindo (2004); “Artes y Medios, Aproximaciones y distinciones” en La Puerta, año 1 n°0, La Plata, FBA UNLP.

Martín Barbero, Jesús (2005); “Mutaciones del arte: entre sensibilidades y tecnicidades” en Cátedra de Artes, Chile. Disponible en http://catedradeartes.uc.cl/pdf/r01_02.pdf

Morley, David (2008); *Medios, Modernidad y Tecnología*; Gedisa, Barcelona. Cap. 2 “Más allá de la abstracción global”.

Moore, Alan (2002); “Introducción general al trabajo colectivo en el arte moderno”, traducido por Lila Pagola. Artículo presentado en la exhibición “Masa crítica” Smart Museum, Universidad de Chicago. En línea en <http://www.liminar.com.ar/pdf05/moore.pdf>

Ortiz, Renato (1998); *Otro Territorio*; Andrés Bello, Bogotá.

Pagola, Lila (2010) “Efecto copyleft avant la lettre, o cómo explicar el copyleft donde todos lo practicamos” en Busaniche, Beatriz (et. al); *Argentina Copyleft: la crisis del modelo de derecho de autor y las prácticas para democratizar la cultura*. Fundación Vía Libre-Fundación Heinrich Boll - Cono Sur.

Qualina, Florencia (2014); Texto curatorial de la exposición de Romina Orazi en Praxis: <http://www.praxis-art.com/exhibiciones/the-man-who-sold-the-world/>

[Autor] (2013); *Liberar, compartir, derivar. Cultura libre y Copyleft: un entramado de redes para re-pensar la cultura*; Ediciones Al Margen; La Plata.

[Autor] (2014); “La Cultura libre y el Copyleft en lo artístico. Debates en torno a los sentidos de obra y autor”; en Anuario de Investigaciones 2013; Facultad de Periodismo y Comunicación Social-UNLP.

Raymond, Eric S (1999); *La catedral y el bazar*; Editorial O'Reilly Media.

Schmucler, Héctor (1997); *Memoria de la comunicación*, “La investigación [1982]: Un proyecto de comunicación/cultura”; Biblos; Buenos Aires.

Scolari, Carlos (2008); *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la Comunicación Digital Interactiva*; Gedisa; Barcelona.

Sibilia, Paula (2006); “El yo de los blogs” en Alonso, Rodrigo (ed); *Inter/activos. Espacio, información, conectividad*; Espacio Fundación Telefónica; Buenos Aires.

Sibilia, Paula (2008); *La intimidad como espectáculo*; Fondo de Cultura Económica; Buenos Aires.

Stallman, Richard (2004); *Software libre para una sociedad libre*; Traficantes de Sueños; Madrid.

Thompson, John B. (1998); *Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación*; Paidós; Barcelona.

Williams, Raymond (1992); "Tecnologías de la comunicación e instituciones sociales" en Williams; Raymond (editor); *Historia de la comunicación*, vol. 2; Bosch Comunicación; Barcelona.

Williams, Raymond (2000); *Marxismo y Literatura*; Península; Barcelona.

Zátonyi, Marta (2011); *Juglares y trovadores: derivas estéticas*; Capital Intelectual; Buenos Aires.

Páginas web consultadas

Informe del Estado de los Comunes: <https://stateof.creativecommons.org/2015/translation-xac.csv.html>

Página de "The man who sold the world": <http://themanwsotheworld.tumblr.com/>

Página personal de Michael Mandiberg: <http://www.mandiberg.com/>

Páginas web del proyecto de Michael Mandiberg: www.afterwalkerevans.com/ y www.aftersherrievine.com

Wikipedia sobre Peer to Peer <https://es.wikipedia.org/wiki/Peer-to-peer>

Otras Fuentes

Entrevista a Romina Orazi realizada por [Autor] el 4 de julio de 2014.

Proyecto "Refugio móvil" de Romina Orazi (material compartido por la artista)

Notas

[1] P2P según Wikipedia es "Una red peer-to-peer, red de pares, red entre iguales o red entre pares (P2P, por sus siglas en inglés) es una red de ordenadores en la que todos o algunos aspectos funcionan sin clientes ni servidores

fijos, sino una serie de nodos que se comportan como iguales entre sí." en <https://es.wikipedia.org/wiki/Peer-to-peer>

[2] Se toman los conceptos de "desterritorialización" y "reterritorialización" de la teoría de la mundialización de la cultura de Renato Ortiz (1998); *Otro Territorio*; Andrés Bello, Bogotá.

[3] Las Fábricas de Fallas, festivales de Cultura libre y Copyleft fueron encuentros organizados por FM La Tribu entre 2008 y 2012. La Tribu es un colectivo de comunicación y cultura que tiene su sede en la ciudad autónoma de Buenos Aires. <http://fmlatribu.com/>

[4] Se pueden ver estas re-fotografías en www.afterwalkerevans.com y www.aftersherrievine.com

[5] Este texto es el cierre del texto curatorial que Florencia Qualina escribió para la muestra de Orazi en la galería Praxis. Disponible en: <http://www.praxis-art.com/exhibiciones/the-man-who-sold-the-world/>

[6] En la web personal del artista se pueden encontrar diversos proyectos e intervenciones, entre ellos el de imprimir Wikipedia <http://www.mandiberg.com/>

[7] Según el informe desarrollado por la organización Creative Commons "Durante el 2015 se registraron más de mil millones de obras bajo licencias Creative Commons" Informe disponible en: <https://stateof.creativecommons.org/2015/translation-xac.csv.html>

AÑO 8 | ENERO - JUNIO 2016

Para citar este artículo:

Racioppe, Bianca (2016). Tecnologías digitales y actitud copyleft. De la programación al arte. *Revista Luciérnaga/ Comunicación*, Año 8, N15. Facultad de Comunicación Audiovisual-Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid-PCJIC & Facultad de Ciencias de la Comunicación - Universidad Autónoma de San Luis Potosí- UASLP. México. Págs. 8-23.

DOI. [10.33571/revistaluciernaga.v8n15a1](https://doi.org/10.33571/revistaluciernaga.v8n15a1)