



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial-SinDerivar 4.0 Internacional

Artistas y programadores:

la *actitud* Copyleft y las nuevas estéticas

Bianca Racioppe

Actas de Periodismo y Comunicación, Vol. 2, N.º 1, diciembre 2016

ISSN 2469-0910 | <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/actas>

FPyCS | Universidad Nacional de La Plata

La Plata | Buenos Aires | Argentina

Artistas y programadores: la *actitud* Copyleft y las nuevas estéticas

Bianca Racioppe

bianca_racioppe@yahoo.com.ar

Facultad de Periodismo y Comunicación Social
Universidad Nacional de La Plata
Argentina

Resumen

Esta ponencia reflexionará en torno a las producciones artísticas que surgen a partir de la vinculación de la informática al arte y las relaciones que se generan entre este nuevo campo y el movimiento de la Cultura libre y el Copyleft. En un contexto atravesado por las tecnologías digitales los sentidos de obra, autor y creación se reconfiguran; a su vez las lógicas de desarrollo del software se transpolan a los modos de hacer artísticos y a las estéticas narrativas. En este atravesamiento el artista puede pensarse como un programador y el programador como un artista redefiniendo los límites de lo enunciable como obra.

Desde una postura que entiende que el vínculo entre la tecnología y el arte es tan antiguo como la humanidad, este trabajo, sin desconocer esa historicidad, pretende centrarse en obras que recuperan lógicas de lo informático y que, a su vez, se inscriben en la *actitud* Copyleft.

De qué hablamos cuando pensamos en la *actitud* Copyleft. Breve introducción

El movimiento de la Cultura libre es amplio y heterogéneo porque implica muchas áreas de la vida que van desde la agricultura y la búsqueda de desmonopolizar la propiedad de las semillas¹ hasta el software y las "obras artísticas" open source. Involucra, además, distintas maneras de comprender las luchas: hay posturas que podríamos llamar *puristas*, que se enraizan en los movimientos hackers y el hacktivismo, y pretenden construir sus propias reglas sin vincularse ni con el Estado ni con el Mercado. Pero también hay posiciones más integradas que militan desde lo que podríamos llamar trincheras, es decir participando en espacios del Mercado y del Estado pero desde sus lógicas y con su propia *actitud*. Más allá de estas diferencias, aquellos que se inscriben en el movimiento de la Cultura libre comparten lo que autores como Lila Pagola (2010) han llamado *actitud* Copyleft y que se basa en la comprensión de que hay una propiedad común, compartida de los bienes simbólicos que componen el acervo cultural y que, por lo tanto, no pueden ser restringidos por copyrights. Si bien el movimiento surge como oposición a un modo de gestionar la propiedad de los bienes simbólicos, va más allá del simple enfrentamiento ya que se anuda a prácticas milenarias del compartir, del circular lo cultural sin restricciones monopólicas. Así, siguiendo a Williams (2000), lo emergente de proponer un nuevo tipo de licenciamiento que disputa con el "todos los derechos reservados" se articula con lo residual del compartir, de prácticas previas a la privatización de las formas simbólicas. Según John B. Thompson (1998) es en el marco de la constitución del sistema capitalista cuando las formas simbólicas, socialmente compartidas, se transforman en bienes de intercambio, en mercancías. Marshall McLuhan (1988) sostiene algo similar al explicar que antes del desarrollo de la imprenta no era costumbre firmar los libros, en muchos casos un erudito que estaba copiando el libro agregaba datos que se fundían en la escritura original, no había una necesidad de reconocer las autorías, las propiedades de los textos.

"La invención de la imprenta suprimió el anonimato, estimulando ideas de forma literaria y el hábito de considerar el esfuerzo intelectual como propiedad privada. Las reproducciones mecánicas del mismo texto crearon un público... un público lector. La naciente cultura orientada hacia el consumidor se ocupó de rótulos de

1 El documental "9.70" disponible en https://www.youtube.com/watch?v=kZWAqS-El_g muestra cómo las semillas de arroz no certificadas por multinacionales como Monsanto son consideradas piratería en Colombia y se prohíbe su almacenamiento y sembrar con ellas.

autenticidad y protección contra el robo y piratería" (McLuhan; 1988: 122)

Entonces, como sostiene McLuhan, es a partir del capitalismo que el esfuerzo intelectual empieza a considerarse como propiedad privada y ya no como parte de una producción colectiva. También en ese contexto surgieron las primeras leyes de Copyright que tenían como objetivo, no la protección del autor, sino la protección de las emergentes industrias mediáticas: las primeras imprentas. Esas leyes que otorgaban el derecho de reproducción de los libros a ciertos imprenteros buscaban proteger la inversión, la empresa y no necesariamente proteger la autoría. La protección de lo que se llama propiedad intelectual -los integrantes del movimiento de la Cultura libre critican el uso del concepto "propiedad" para referirse a los bienes intelectuales (Véanse Busaniche; 2007 y Vercelli; 2009)- surge recién en el siglo XVIII con el Estatuto de la Reina Ana.

"En Inglaterra, la protección de los derechos de propiedad intelectual no quedó formalmente establecida por ley hasta principios del siglo XVIII, sin embargo desde principios del siglo XVI ya existían medidas para la protección del derecho de impresión de libros" (Thompson; 1998: 39)

Este recorrido evidencia que el Copyright y la idea de la "propiedad intelectual" no son naturales (vale resaltar que nada en la sociedad es "natural"), sino que son construcciones que se asientan en relaciones de poder, en contextos socio-políticos. Es importante desnaturalizar estas leyes porque la mirada del liberalismo económico tiende a establecerlas como derechos naturales del hombre desconociendo, así, su historia (Véase Argumedo; 1993). Si son naturales y vienen dadas no pueden ser discutidas, en cambio si comprendemos su contexto de surgimiento podemos ponerlas en tensión cuando esos contextos cambian. Eso es lo que se hace desde la *actitud* Copyleft: poner en tensión las ideas naturalizadas de los modos de gestionar las formas simbólicas.

Volvamos por un momento a esa idea que retomábamos de McLuhan unos párrafos antes: la construcción colectiva de los textos, la adición constante a medida que los eruditos, los escribas copiaban manuscritos. En este sentido, dice McLuhan (1988)

"Muchos textos breves eran trasladados a volúmenes de contenido heterogéneo, como los fragmentos de un álbum de recortes y, en ese pasaje, a menudo se perdía la identidad de los autores" (McLuhan; 1988: 122)

Un patchwork de textos en el que los orígenes y las originalidades se difuminaban, una suerte de wiki previa a la informática. En estos ejemplos vemos la residualidad (Williams; 2000) del trabajo colaborativo, de lo cultural como construcción

comunitaria; aspecto que las tecnologías digitales potencian, pero que no ha sido creado por ellas.

De la programación al arte ¿o del arte a la programación?

En otros textos he sostenido que en el movimiento de la Cultura libre y el Copyleft las lógicas de la producción del software se transpolan al campo del arte (Racioppe; 2013). Sin embargo, quiero permitirme en esta oportunidad poner en tensión este postulado ya que tal vez sea más lo que la programación hereda del mundo del arte que lo que el arte transpola del hacer informático. En todo caso, es una interrelación que nos permite pensar en otras lógicas y en otras estéticas.

Si bien podemos sostener que un hecho fundacional del movimiento de la Cultura libre fue el lanzamiento del proyecto GNU y la Free Software Foundation impulsados por Richard Stallman en 1984, es importante reconocer que ese hito anudó diversas reivindicaciones acerca de los modos de producción de las formas simbólicas que ya se venían gestando y también que a lo largo de los más de treinta años de existencia la filosofía del software libre ha funcionado como catalizador de las distintas reivindicaciones que mencionábamos antes (las semillas, la tierra, los medicamentos, el software, las producciones artísticas)

Por eso, el título de este apartado es un poco engañoso ya que implica una secuencialidad que, en realidad, no es tal. Ciertas lógicas vinculadas al desarrollo de software son retomadas por los artistas que trabajan desde la *actitud* Copyleft y que no se preocupan por los nombres propios, sino por los procesos de producción. Pero también es cierto que esas lógicas ya estaban presentes en movimientos artísticos previos al Copyleft y previos a la informática y a Internet. Desde el Dadaísmo hasta el Net.art pasando por la Electrografía y el Situacionismo el campo del arte ha dado batalla contra las lógicas propietarias y la idea de obra clausurada. Tal vez el trabajo distribuido y en red que aparece como característica de las obras inscriptas en la *actitud* Copyleft no esté endeudado sólo con la lógica colaborativa del ciberespacio, sino también con las redes de artistas y los modos de producción en los gremios y talleres que, aunque el arte burgués (Bürger, 2000) se encargó de invisibilizar, siguen constituyendo la principal lógica de creación artística. En el taller se comparten los modos de hacer y el principiante aprende del maestro a partir de la copia y la derivación (Véase Baldassarre; 2005 que desarrolla el tema de las copias de obras con fines educativos). Por ejemplo, en el Museo del Prado en Madrid se exhibe una Gioconda que supuestamente fue hecha por un discípulo de

Leonardo da Vinci.² Es decir, que el arte se asienta en lo colectivo, en la solidaridad de compartir y en la posibilidad de derivar.

“La idea del taller, de la escuela y del colectivo han supuesto ejes vertebradores de esa voluntad social, que no buscaba tanto la transmisión del estilo como la construcción de un andamio. (...) la urgencia de debatir lo colectivo como formato en el que instaurar nuevos modos de producción, difusión y socialidad en los que naturalmente se generarán obras.” (Marzo; 2007: 13-14)

Más allá de estas lógicas de producción colectiva que son residuales en el mundo del arte, en muchos movimientos artísticos del siglo XX aparece también esta idea que Nicolas Bourriaud (2009) refiere como los “modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo”.³ El movimiento Dadá, por ejemplo, pretendía la destrucción del arte burgués e introducía en los espacios canónicos (museos, exposiciones, concursos) objetos de uso cotidiano otorgándoles así otro sentido. El hecho artístico, en este caso, estaba en la acción de introducir un objeto en un escenario con el que aparentemente no tenía ninguna relación. En este sentido, sostiene Bourriaud acerca de Marcel Duchamp: “Duchamp completa así la definición de la palabra “crear”: es insertar un objeto en un nuevo escenario, considerarlo como un personaje dentro de un relato.” (2009: 25). Cuánto de esa lógica hereda el copy-paste, el recorte, el collage que se definen por esta idea de creación que señala Bourriaud en relación trabajo de Marcel Duchamp.

Para sumar nodos a esta matriz en la que el Copyleft se inserta, podemos señalar que a finales de los años cincuenta Debord y Wolman se referían a la “cita esclavizadora” y proponían una producción artística sin patrones, un asalto a la cultura burguesa. (Debord y Wolman; [1956] 1998) La tergiversación y el desvío que se impulsaba desde el Internacional Situacionismo – vinculado al marxismo y a la lucha política de la izquierda- son similares a las derivaciones que actualmente se avalan con las licencias de tipo Copyleft o Creative Commons. Si bien el Situacionismo enmarcaba su reclamo en la lucha de clases y en la oposición al

2 Según se explica en la página del Museo del Prado: “El estudio técnico y la restauración realizados entre 2011 y 2012 han revelado, sin embargo, que se trata de la copia de la Gioconda más temprana conocida hasta el momento y uno de los testimonios más significativos de los procedimientos del taller de Leonardo (...) Pero su mayor interés reside en que, desde el dibujo preparatorio y hasta casi los últimos estadios se repite el proceso creativo del original. Las dimensiones de ambas figuras son idénticas y fueron quizá calçadas partiendo del mismo cartón” en https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/mona-lisa/80c9b279-5c80-4d29-b72d-b19cdca6601c?searchid=ab2dd7ee-4a54-b175-e7d1-899c60977d9a_

3 Esa frase es parte del subtítulo de su libro *Postproducción*. Además, Nicolas Bourriaud (2009) menciona, por ejemplo, al programador y al DJ como figuras emblemáticas de los movimientos culturales de los años 80 (pág. 39) y se refiere también al músico-programador (pág. 112)

capitalismo, también en las reivindicaciones del movimiento de la Cultura libre y el Copyleft aparece una disputa con el modo capitalista de gestionar las propiedades. El movimiento del Copy Art -o electrografía-, por su parte, ya impulsaba en los años 70 el duplicado como obra. Haciendo uso de las tecnologías de su tiempo (Machado; 2004) algunos artistas ponían en tensión la concepción unitaria e irreproducible de la obra de arte y combinaban la programación de la copiadora (zooms, intensidad de la luz) con un hacer artístico. Por último, el Net.art, ya como un arte de computadoras, está claramente emparentado al Copyleft y es quizás el movimiento artístico en el que la relación entre programación y arte aparece en forma más evidente. El Net.art surge como un arte de lo intangible, oponiéndose a la idea de comerciar con lo artístico. José Luis Brea (2003) llamará a este movimiento un "heraldo del futuro" porque adopta características que se vinculan a un modo de gestión cultural alejado de las lógicas de las propiedades y del "todos los derechos reservados", por eso Brea (2003: 53) sostiene que se dio en un contexto que todavía no estaba preparado para ese tipo de características. Una de esas características es la búsqueda de una economía cooperativa sustentada en la producción inmaterial distribuida en red:

"Si en el ámbito de las prácticas artísticas –de las prácticas de producción simbólica- puede hablarse de un estado de transición a las estructuras de una economía red, ello es antes que nada porque en su espacio ha tenido previamente lugar una especie de profundo desprendimiento ontológico de la materialidad estricta de los soportes físicos y concretos, un proceso de "desmaterialización de la obra". De otro modo, la economía del arte nunca podría dejar de plantearse como economía de comercio, fuertemente condicionada al intercambio oneroso de objetos." (Brea; 2003: 48-49)

El Net.art retoma claramente las lógicas de la producción del software libre ya que entiende a la obra en tanto proceso, se vale de los entornos online para producirla y distribuirla y genera comunidades de artistas no situadas geográficamente.

Claramente, las lógicas de Internet constituyen el tejido de esta forma de producción artística que surge, además, con una impronta anti-institución, alejada de los museos, de las galerías, usando el espacio de Internet para exhibirse y transformando la relación artistas-obras-públicos ya que los límites entre ellos se difuminan y el público es parte integrante de la obra. Por ejemplo, algunas producciones de Net.art simulan ser sistemas operativos y la obra sólo se concreta como tal en la acción de navegación de los usuarios. Un ejemplo de esto es la obra de Amy Berk y Andy Cox (2003) que propone cargar un sistema operativo anti-capitalista y va desplegando pantallas con la estética de los SO: menús, funciones, comandos, íconos de escritorio.

En la siguiente imagen de la obra se ve el escritorio que supuestamente se instala con el sistema operativo anti-capitalista que incluye un juego para detener a Bush. El ícono de este juego es la imagen del Che y puede descargarse para *jugar*. (Sin duda los videojuegos son un campo donde se interrelacionan de forma clara el lenguaje de la programación y el del arte)



Ilustración 1: Escritorio del SO anti-capitalista



Ilustración 2: Captura de pantalla del videojuego

En los ejemplos de las imágenes la programación y el arte se vinculan estrechamente ya que la programación es parte constitutiva del lenguaje de la obra, lo mismo ocurre en el caso del arte electrónico que, aunque no necesariamente usa Internet como espacio de producción y distribución, sí utiliza softwares para desarrollarse. En el Net.art y en el arte electrónico el cruce entre la programación y el arte es claro; pero tal como sosteníamos antes citando a Bourriaud (2009) "el arte reprograma el mundo" y no sólo aquel que específicamente se liga a los escenarios digitales. Desde esta lógica, el artista es un programador y el programador es un artista porque, siguiendo la definición de arte que da Marta Zátanyi (2011) ambos son creadores de mundos, de sentidos de comunidad y pertenencia:

"Posibilita la construcción de las barreras ontológicas gracias a las cuales puede existir la mirada y el acercamiento del hombre a aquello que no es pero quiere existir, que necesita de su gesto creativo-simbólico para integrarse en nuestro mundo; ser su parte." (Zátanyi; 2011: 84)

A modo de síntesis podemos decir que ciertas prácticas artísticas, en las que el arte con *actitud* Copyleft abreva, siempre han trabajado desde la idea de la obra como proceso, construida colaborativamente y de forma abierta. A estas lógicas residuales, la informática y especialmente los postulados del software libre aportaron visibilidad, aquello que había permanecido entre bastidores ahora aparece en escena gracias a la hegemonía que la informática e Internet están adquiriendo en nuestras prácticas cotidianas. Y si bien hay una tendencia en estos

últimos años a que Internet se constituya como un espacio más del mercado, lo que ha llevado a que muchas de las prácticas artísticas que se desarrollaban en esos entornos también se mercantilizan (Véase la diferencia que Ramón Alcalá (2003) hace entre el Net.art y el Web.art), como sostiene Richard Stallman (2004) en Internet compartir es fácil y, por lo tanto, las lógicas restrictivas del Copyright son puestas diariamente en tensión. Es en este contexto donde las licencias de tipo Copyleft, surgidas para el software, se transpolan a los bienes simbólicos en general y al arte en particular como modo de expresar una disconformidad histórica con las maneras de gestionar la propiedad de nuestro acervo cultural.

Experiencias *programáticas* con actitud Copyleft

Como punto final de esta ponencia quiero retomar brevemente tres experiencias vinculadas a la Cultura libre en las que lo artístico y la programación se funden. Si bien son experiencias distintas, comparten una lógica de producción desde lo abierto-colaborativo en la que el software y el hardware se re-programan en función del hecho artístico y en la que los artistas que participan son también programadores de esos softwares y hardwares. Es decir, las tres experiencias comparten la figura del artista-programador.

Si bien en principio se podría pensar que los artistas que trabajan desde una *actitud* Copyleft son usuarios de software libre esto no siempre es así ya que muchas veces, si bien comparten la filosofía de lo libre, utilizan -porque es lo que aprendieron en sus instancias formativas o en el desarrollo de su práctica profesional- softwares propietarios. De hecho, entre 2005 y 2013 Lila Pagola impulsó "Proyecto Nómade: una interfaz entre software libre y artistas {libres, pero no puros}" como se definían en su sitio web. Este proyecto tenía como principal objetivo acompañar a los artistas que trabajaban con tecnologías informáticas en la migración desde softwares propietarios hacia softwares libres. Así explica Lila Pagola el surgimiento del proyecto:

"Proyecto Nómade apareció en 2005 con un grupo de artistas que veníamos sobre todo de las artes visuales y que, en un primer momento, la idea era que encontrábamos que había alguna especie de afinidad con el movimiento del software libre entre estos artistas pero con muchas dificultades para usarlo. Es decir, como una especie de incoherencia entre lo que se decía o con el discurso con

el que se acordaba; pero con dificultad para pasarlo a la práctica.”

(Lila Pagola en una entrevista realizada por Bianca Racioppe)⁴

Esta necesidad de crear un espacio de colaboración entre programadores o usuarios de software libre y artistas con *actitud* Copyleft da cuenta de que muchas veces los artistas que licencian sus obras en abierto y trabajan desde lógicas colaborativas usan en su cotidianidad softwares propietarios. Si bien actualmente el uso de software libre se ha extendido, sigue existiendo una disociación entre el licenciamiento con Creative Commons -una licencia similar al Copyleft muy utilizada en el arte- y el uso de softwares libres para la producción de las obras. Un claro ejemplo de esto son los sellos discográficos online que licencian con Creative Commons, pero, al mismo tiempo, utilizan plataformas de distribución privativas. Por eso, las tres experiencias que retomaré a continuación comparten no sólo la *actitud* Copyleft frente al proceso artístico, sino que implican el uso y/o desarrollo de softwares y hardwares libres. En primer lugar, mencionaré la alfombra que utilizaba Banda X para sus presentaciones. Esta Banda constituía uno de los proyectos artísticos del Colectivo XLibre que se definía como “un equipo autogestionado de experimentación en Arte, Tecnología y Comunidad” (web del Colectivo XLibre) y que estaba integrado por artistas, programadores, técnicos en electrónica, comunicadores. Con esta alfombra, hecha con hardware libre Arduino y programada con software libre – Python y Pure Data-, el público manejaba las visuales en los shows de la banda.

“Arduino y la alfombra mágica es una instalación experimental para intervenir audio y video en tiempo real. Este dispositivo o alfombra, realizada a partir del microcontrolador Arduino (reconocido hardware libre) en combinación con un software libre basado del Pure Data, permite la participación del público en forma activa, alterando las imágenes y aplicando efectos audiovisuales mediante la decodificación de las señales que emite el dispositivo (...) La alfombra consiste en una serie de baldosas acoplables o interconectadas, que cuentan con un sensor de tipo piezoelectro que detecta la intensidad del impacto generado por cualquier objeto o individuo que golpee sobre cada una de ellas. Estos golpes son leídos por el microcontrolador libre Arduino y enviados como datos de control a una PC corriendo Linux con un software propio desarrollado para el procesamiento de video en tiempo real basado en Pure Data. El video es proyectado con un

4 La entrevista se realizó en el marco de la 3era Fábrica de Fallas, el 28 de noviembre de 2010. En ese momento, Proyecto Nómada estaba aún activo.

videoprojector y reacciona a los datos enviados por cada baldosa de la alfombra.” (Web del Colectivo XLibre)

La banda estaba integrada por Daniel Romaniszyn (bajo), Ramiro Cosentino (voces), Ariel Bottigheimer (vj), Guido Volnovich (guitarra) y Matías Acevedo (batería). Todos los integrantes tenían una trayectoria vinculada al uso y desarrollo de tecnologías: técnicos en hardware, diseñadores multimediales, programadores. Sin duda estas trayectorias contribuyeron a integrar una banda donde la música, la programación y el desarrollo de hardwares se mixturaron. Y a todo esto se sumó su militancia por una cultura libre. En una nota que dieron en 2011 al “Suplemento No” de Página/12 aseguraban: “No nos interesa ganar plata vendiendo discos. Existiendo un medio de distribución como Internet, y una necesidad de comunicarse como la que ves en las calles, es obsoleto seguir pensando en esas cosas” (nota de García, Facundo para el “Suplemento No”; 2011).

La alfombra además de estar desarrollada a partir de hardware y software libre, lo que profundiza la *actitud* Copyleft del Colectivo X, permite una relación distinta con los públicos que también producen el show a través del juego de saltar sobre la alfombra.

“(…) de alguna manera el público hace al show, entonces en vez de ser solamente espectador es espectador-productor, se podría decir, de alguna manera. No sé si es la palabra productor; pero es espectador y recibe lo que el show le da, pero él también devuelve al show y lo retroalimenta con sus movimientos, con su participación, al jugar, al interactuar con la alfombra el público no sólo recibe el show sino que hace parte del mismo.” (Ramiro Cosentino en una entrevista realizada por Bianca Racioppe)⁵

Además de la alfombra, el Colectivo XLibre desarrolló su propia versión de la Burn Station una máquina que permite la carga y descarga de música y que, con el objetivo de propiciar la compartición, se va instalando en distintos espacios públicos. El primer desarrollo de la Burn Station fue hecho por el colectivo español Platoniq que compartió el código y los planos, por lo que tuvo diferentes derivaciones entre ellas la que hizo el Colectivo XLibre.

Otra experiencia en la que emerge la figura del artista-programador es en el desarrollo del Software libre Moldeo. Este software está pensado para la articulación de lo corporal y las tecnologías. En la web del proyecto se definen como una “plafatorma de código fuente abierto que posibilita la realización de entornos interactivos con elementos de video y animación -en dos y tres dimensiones- y con efectos digitales en tiempo real.” (web de Moldeo)

5 La entrevista se realizó en el marco de la 4ta Fábrica de Fallas, el 27 de noviembre de 2011.

La idea de Moldeo surge a partir de la investigación que lleva adelante Alejandra Ceriani, docente de la Facultad de Bellas Artes de la UNLP, sobre danza y tecnologías. En ese campo, Ceriani encontró la limitación de que el software más extendido era Isadora, software propietario y, además, costoso. Fue entonces cuando Ceriani se contactó con el programador Fabricio Costa Alisedo para pensar juntos un software libre que permitiera la performance. Luego se sumó al proyecto Javiera Sáez Mansilla, artista que empezó a aprender el lenguaje de programación y actualmente participa en el desarrollo del software.

Un aspecto interesante de Moldeo es que no sólo se utiliza para las performances, sino también para lo educativo y la investigación artística. Además, se ha logrado construir una comunidad -algo muy importante en el desarrollo de software libre- a través de la página web www.moldeo.org donde se puede acceder a la documentación de los procesos y a videos de performances realizadas con el software. Así como con la alfombra mágica el público se convertía, a partir del juego, en realizador de la obra, con Moldeo ocurre algo similar ya que cada presentación que se hace del software se considera como un work in progress en el que el público interactúa con el programa y, además, es consultado acerca de la usabilidad. Moldeo ha tenido muchas modificaciones a partir de este proceso de diálogo que ha generado una interfaz más amigable:

“(…) el proyecto ahora está al nivel de que pueda ser colgado en la web, o sea que vos no tengas necesidad de descargártelo, sino que lo puedas usar en la web y ya tenía esta idea de objetos y una interfaz amigable, con botones que puedas poner play, más que nada para la creación de visuales porque después el trabajo con la cámara en tiempo real es una complejidad aparte; pero por lo menos vos podés crear visuales ahí mismo, en tiempo real, con los alumnos o vos como artista, esa es la idea.” (Alejandra Ceriani en una entrevista realizada por Bianca Racioppe)⁶

Lo central de Moldeo es la plasticidad para transformarse, para reversionarse -que caracteriza al desarrollo de software libre- y el vínculo que genera entre programadores como Fabricio Costa Alisedo y artistas como Alejandra Ceriani que permite pensar el software de manera integral. También es interesante la figura de Javiera Sáez Mansilla que se une al proyecto desde su trayectoria como historiadora del arte y desde su investigación vinculada a lo tecnológico, pero va adquiriendo competencias en el lenguaje de programación y se convierte en una artista-programadora. Además, es destacable porque Moldeo es un desarrollo, de cierta

6 Entrevista realizada el 26 de septiembre de 2014.

manera, único y aislado ya que es para una actividad específica en la que, además, el uso de tecnologías no está tan expandido.

No ocurre lo mismo en el mundo de la animación donde el desarrollo de softwares libres como Blender tiene ya varios años. Sin embargo es digna de mención la película animada *Plumíferos* (realizada por el estudio de animación Manos Digitales en 2007) ya que fue la primera película argentina realizada totalmente con software libre. En este sentido, Claudio "Maléfico" Andaur, uno de los autores de la película, explicaba en el marco de una charla que brindó en la Universidad de Quilmes⁷ que él siempre trabaja con softwares libres porque éstos permiten la transformación, la modificación del código para que el programa haga aquello que el artista necesita que haga. Andaur explicó en esa charla que en el caso de los softwares propietarios puede pasar mucho tiempo entre una versión y otra, en cambio el software libre o abierto se va modificando continuamente con el aporte de los distintos usuarios, de hecho señaló que las modificaciones que como grupo de trabajo han hecho han sido incorporadas al programa de uso general.⁸

Un aspecto paradójico de *Plumíferos* es que, pese a estar hecho con software libre y desde una *actitud* Copyleft, los derechos de reproducción están en manos de una gran industria que impide, por ejemplo, que sus propios autores lo hagan circular por Internet.

Estos tres ejemplos permiten ver la articulación no sólo entre las lógicas de desarrollo del software libre y las lógicas de desarrollo del arte, sino también visualizar el surgimiento de esta figura del artista-programador o el programador-artista a la que Bourriaud refiere como "artistas postproductores" (2009: 23) y a la que Levis (2011) señala como un artista de lo digital.

A modo de síntesis del recorrido

Sostenía que el movimiento de la Cultura libre y el Copyleft se sustenta en la idea de que la cultura es una producción social que no puede estar atada a las leyes de propiedad que el modelo económico liberal impone a los bienes muebles o inmuebles. Hay un acervo cultural al que todos aportamos y del que cualquier artista se nutre, ninguna producción es, en estos términos "original" entendiendo por original "estar en el origen de..." (Bourriaud; 2009: 8)

7 La charla fue en el marco de las Jornadas de Arte, Música y Tecnología de la Escuela Universitaria de Artes- UNQ, desarrolladas del 18 al 20 de mayo de 2016.

8 De hecho, Claudio Andaur es autor junto a Tony Mullen del libro *Blender Studio Projects: Digital Movie-Making*.

A partir de estos postulados el arte y la producción del software libre se vinculan desde lo residual (Williams; 2000) de la producción colectiva que siempre caracterizó al arte y lo emergente de una forma de licenciamiento -como el Copyleft y las Creative Commons- que se opone al modo de gestionar lo cultural artístico que se basa en el Copyright. Si bien ciertas lógicas de la producción de software se transpolan al arte, especialmente el uso de Internet para producir en comunidades no situadas geográficamente, es importante reconocer que la(s) historia(s) del arte ha(n) estado macada(s) por hitos que visibilizaban las lógicas del taller, el gremio, de la obra en tanto proceso que la modernidad burguesa pretendió ocultar (Véanse Graw; 2013 y Thornton; 2009 ya que ambas autoras se refieren a la pretendida autonomía del arte y a las relaciones de poder en la Institución arte) Y en esos hitos que conforman una matriz (Argumedo; 1993) aparece una figura de artista diferente a la del bohemio aislado del mundo, aparece un artista que se funde en el colectivo, un artista que construye con otros y que se entiende como un momento en una obra que inició antes que él y que continuará después. Podemos pensar a este artista como el de la postproducción al que refiere Bourriaud (2009), como el artista digital que Levis (2011) identifica como integrante de un grupo transdisciplinario, como el "heraldo de futuro" en los términos de Brea (2003), o sea aquel que pone en escena reglas de juego diferentes a las planteadas en sus contextos socio-políticos. En este contexto, atravesado por las computadoras y la red de redes, ese artista que pone en escena otras reglas de juego es un artista-programador o un programador-artista que se vale de los lenguajes y las estéticas de lo informático para imaginar otros mundos posibles, otras lógicas de gestionar lo cultural-artístico.

Bibliografía

Alcalá, José Ramón (2003); "Net.Art; Creadores, activistas, pintamonas y otros negocios del arte on-line" conferencia pronunciada en La Llotgeta. Aula de Cultura de la CAM. Valencia, 17/11 2003, dentro del Ciclo de Conferencias "web/net.art (o el net.art contra la web.art)".

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.

Baldasarre, María Isabel (2005); "Falsos de autor. Sobre lo falso, lo auténtico y su coleccionismo" en *Original, Copia...Original?*, selección de trabajos presentados al

III Congreso Internacional de Teoría e Historia del Arte y XI Jornadas del Centro Argentino de Investigadores de Arte (CAIA); Bs. As.

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*; Cap. "El net.art y la cultura que viene"; Ed. CENDEAC; Murcia.

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

Busaniche, Beatriz (et. al) (2007); *Monopolios artificiales sobre bienes intangibles*; Fundación Vía Libre- Fundación Heinrich Böll - Cono Sur.

Debord, Guy y Wolman, Gil J. [1956] (1998); "Métodos de tergiversación" Publicado originalmente en *Les Levres Nues*, # 8, mayo 1956. Traducción de Industrias Mikuervo incluida en *Acción directa en el arte y la cultura*, Madrid, radikales livres, 1998. Disponible en: <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/debord.html>

García, Facundo (2011); "Expedientes abiertos X", Suplemento NO, Página/12. Disponible en: <http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/no/12-5408-2011-04-21.html>

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

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

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

Marzo, Jorge Luis (2007); "Mitos y realidades de las experiencias creativas colectivas". Ponencia presentada en la QUAM 2007. En línea en <http://www.soymenos.net/QUAM07.pdf>

McLuhan, Marshall; Fiore, Quentin y Agel, Jerome (coord) (1988); *El medio es el mensaje. Un inventario de efectos*; Paidós Ibérica; Barcelona.

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 Böll.

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

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.

Thornton, Sarah (2009); *Siete días en el mundo del arte*; Edhasa; Buenos Aires.

Vercelli, Ariel (2009); *Repensando los bienes intelectuales comunes*; Buenos Aires.

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

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

Páginas web consultadas

Alejandra Ceriani: <http://www.alejandraceriani.com.ar/moldeo.html>

Berk, Amy y Cox, Andy (2003) "Sistema Operativo anti-capitalista": <http://netescopio.meiac.es/en/obra.php?id=142>

Blog de "Maléfico" Andaur: <http://maleficomics.blogspot.com.ar/>

Colectivo Xlibre (recuperada a través de Way back machine) <http://xlibre.org/alarduino>

Documental "9.70": https://www.youtube.com/watch?v=kZWAqS-El_g

Museo del Prado: <https://www.museodelprado.es>

Proyecto Nómade (recuperada a través de Way back machine) <http://www.nomade.org.ar/sitio/>

Software Moldeo <http://www.moldeo.org/>