

Bienes culturales libres: ¿Qué y por qué? (¿Y qué papel puedo jugar?)

Gunnar Wolf

Instituto de Investigaciones Económicas UNAM
Desarrollador del proyecto Debian

Festival de Intercambio Cultural y Artístico (FINCA)
ENAP-UNAM, 2011-11-21



Índice

- 1 **Presentación**
- 2 Software libre
- 3 Y de ahí, a la cultura libre



¿Quién soy y qué quiero?

- Soy programador y administrador de sistemas
 - Y parecería que no tengo nada en común con ustedes
 - Eso sí: Contribuyo (un poquito, lo que puedo) en algunos proyectos de software libre
- ¡Me gustaría que usaran software libre!
 - Pero una ponencia corta no es el entorno para *convertirlos...*
 - Y vengo de un universo distinto: No compartimos herramientas ni formas de uso de la computadora
 - Dejaré eso en manos más aptas...



Bienes culturales libres

- Pero sí puedo explicar un poco, más allá de lo técnico, qué es el software libre
- Y cómo creo que esto se puede extrapolar a muy distintas disciplinas
 - ¿Por qué apareció el software libre? ¿Y por qué fue un esquema exitoso *primero*?
 - ¿Por qué ahora es relevante en el resto de la creación artística/literaria?
 - ¿No va a matarme de hambre?
 - ¿Es realmente algo nuevo?



Bienes culturales libres

- Pero sí puedo explicar un poco, más allá de lo técnico, qué es el software libre
- Y cómo creo que esto se puede extrapolar a muy distintas disciplinas
 - ¿Por qué apareció el software libre? ¿Y por qué fue un esquema exitoso *primero*?
 - ¿Por qué ahora es relevante en el resto de la creación artística/literaria?
 - ¿No va a matarme de hambre?
 - ¿Es realmente algo nuevo?



Bienes culturales libres

- Pero sí puedo explicar un poco, más allá de lo técnico, qué es el software libre
- Y cómo creo que esto se puede extrapolar a muy distintas disciplinas
 - ¿Por qué apareció el software libre? ¿Y por qué fue un esquema exitoso *primero*?
 - ¿Por qué ahora es relevante en el resto de la creación artística/literaria?
 - ¿No va a matarme de hambre?
 - ¿Es realmente algo nuevo?



Bienes culturales libres

- Pero sí puedo explicar un poco, más allá de lo técnico, qué es el software libre
- Y cómo creo que esto se puede extrapolar a muy distintas disciplinas
 - ¿Por qué apareció el software libre? ¿Y por qué fue un esquema exitoso *primero*?
 - ¿Por qué ahora es relevante en el resto de la creación artística/literaria?
 - ¿No va a matarme de hambre?
 - ¿Es realmente algo nuevo?



Índice

- 1 Presentación
- 2 Software libre
- 3 Y de ahí, a la cultura libre



¿De qué hablamos?

- ¿Qué es esto del *Software Libre*?
 - Resumido en *libertad de acceso/uso legal y posibilidad de involucramiento*
- A diferentes niveles
 - Uso de un sistema operativo libre completo
 - Uso de programas libres específicos



Un breve marco de referencia

- El software libre *siempre existió* (desde que existió el software)
- Gran éxito: El sistema operativo Unix (principalmente BSD), desarrollado en los 1970s sobre código de AT&T
- Se *formalizó* en 1984 (Free Software Foundation, proyecto GNU)
- Linux entra en escena en 1991
- Explosión funcional a lo largo de los 1990
- Aceptación *profesional-corporativa* desde 1998
 - Aparición del *Open Source Initiative*
- Éxito en el mercado celular: Android (2007–)
- Ubicuidad al día de hoy



¿Por qué debería importarme?

(a mí, artista / diseñador / ...)

- Uso legal de los programas que requiero para mi desempeño profesional
 - (sí, sí se dan las auditorías... Y el *producto entregable* sí revela detalles *incriminatorios*
 - ¡Incluído el de terceros para asistirme! (p.ej. Garagepost)
- Pero más importante, hay *contacto real* y *soporte real* por parte de los autores
 - Desde foros de soporte...
 - Seguimiento público de fallos y solicitudes
 - La posibilidad de incidir en el desarrollo



Creación con software libre en México

Un día que llueva (2012)



GaragePost (Felipe Esquivel Reed), empleando Blender



Un día que llueva: Render colaborativo

Render entre varios amigos del autor que no conocían la historia (ni la herramienta, ¡ni nada más que cómo seguir instrucciones), coordinados rudimentariamente en línea...

Archivos para render ☆ ■

Fichier Édition Affichage Insertion Format Données Outils Aide Toutes les modifications enregistrées dans Drive

Commentaires Partager

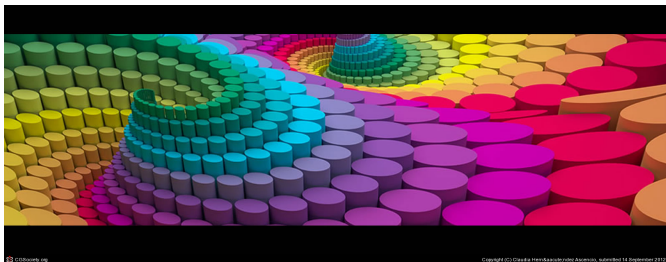
Fx



escena	descripción	tamaño (MiB)	estatus	colaborador	URL para descarga	URL imágenes terminadas
scn_9-1-zip	escena de prueba para el calentado motores	2.2MiB	disponible	todos	megaupload.kaput!	
scn_9-2-zip	mano apaga-despertador	7.5MiB	listo en dropbox ->	jorge	http://id.dropbox.com/u/5880617/SCN_9_1.zip	http://id.dropbox.com/u/5794095/DiaQueLlueva.zip
scn_9-3-zip	mano apaga-despertador	8.7MiB	listo	mariano	http://id.dropbox.com/u/5880617/SCN_9_3.zip	http://id.dropbox.com/u/5794095/DiaQueLlueva.zip
scn_9-4-zip	mano abre estuche con línea	5.5MiB	listo en dropbox ->	haydn	http://id.dropbox.com/u/5880617/SCN_9_4.zip	http://id.dropbox.com/u/5794095/DiaQueLlueva.zip
scn_9-5-zip	close up a rayo en pared	10.1MiB	listo	haydn	http://id.dropbox.com/u/5880617/SCN_9_5.zip	http://id.dropbox.com/u/5794095/DiaQueLlueva.zip
scn_14-2-zip	brinco abre cajón de mueble	11.1MiB	listo	Tocayo	http://id.dropbox.com/u/5880617/SCN_14_2.zip	http://id.dropbox.com/u/5794095/DiaQueLlueva.zip
scn_14-3-zip	escribe partitura en hoja	24.1MiB	listo	Jorge	http://id.dropbox.com/u/5880617/SCN_14_3.zip	http://id.dropbox.com/u/5794095/DiaQueLlueva.zip
scn_5-3-zip	loma pantofoles del pao	5.2MiB	listo ->	Gunnar	http://id.dropbox.com/u/5880617/SCN_5_3.zip	http://id.dropbox.com/u/5794095/DiaQueLlueva.zip
scn_13-2-zip	close up a rayo de pared (avanza)	13.2MiB	listo ->	Gunnar	http://id.dropbox.com/u/5880617/SCN_13_2.zip	http://id.dropbox.com/u/5794095/DiaQueLlueva.zip
scn_9-2-zip	mano apaga-despertador	5MiB	listo ->	Gunnar	http://id.dropbox.com/u/5880617/SCN_9_2.zip	http://id.dropbox.com/u/5794095/DiaQueLlueva.zip
scn_11-1-zip	vejo se pone las pantuflas	8.9MiB	listo en dropbox ->	Omeganiacabca	http://id.dropbox.com/u/5880617/SCN_11_1.zip	http://id.dropbox.com/u/5794095/DiaQueLlueva.zip
scn_9-4-zip	vejo se pone las pantuflas	7.7MiB	listo en dropbox ->	Omeganiacabca	http://id.dropbox.com/u/5880617/SCN_9_4.zip	http://id.dropbox.com/u/5794095/DiaQueLlueva.zip
scn_11-1-zip	loma teléfono azul - cable OH	10.6MiB	listo ->	haydn	http://id.dropbox.com/u/5880617/SCN_11_1.zip	http://id.dropbox.com/u/5794095/DiaQueLlueva.zip
scn_9-2-zip	vejo se pone las pantuflas	8.9MiB	listo ->	Gunnar	http://id.dropbox.com/u/5880617/SCN_9_2.zip	http://id.dropbox.com/u/5794095/DiaQueLlueva.zip
scn_13-2-zip	close up a rayo de pared (avanza)	14.5MiB	listo ->	Gunnar	http://id.dropbox.com/u/5880617/SCN_13_2.zip	http://id.dropbox.com/u/5794095/DiaQueLlueva.zip
scn_9-2-zip	mano apaga-despertador	5.1MiB	listo en dropbox ->	Omeganiacabca	http://id.dropbox.com/u/5880617/SCN_9_2.zip	http://id.dropbox.com/u/5794095/DiaQueLlueva.zip
scn_1-1-zip	over-shoulder - vejo	28MiB	listo	Gerardo	http://id.dropbox.com/u/5880617/SCN_1_1.zip	http://id.dropbox.com/u/5794095/DiaQueLlueva.zip
scn_1-2-zip	over-shoulder - vejo	28MiB	listo	Tocayo	http://id.dropbox.com/u/5880617/SCN_1_2.zip	http://id.dropbox.com/u/5794095/DiaQueLlueva.zip
scn_4-4-zip	close up - rayo de pared (no modificar el path de output)	2.5MiB	listo	Gerardo	http://id.dropbox.com/u/5880617/SCN_4_4.zip	http://id.dropbox.com/u/5794095/DiaQueLlueva.zip
scn_4-4-zip	luz azul - azul - vejo ven la tela	31MiB	listo	Gerardo	http://id.dropbox.com/u/5880617/SCN_4_4.zip	http://id.dropbox.com/u/5794095/DiaQueLlueva.zip
scn_4-4-zip	luz azul - azul - vejo ven la tela	32MiB	listo en dropbox ->	Omeganiacabca	http://id.dropbox.com/u/5880617/SCN_4_4.zip	http://id.dropbox.com/u/5794095/DiaQueLlueva.zip
scn_2	exterior de edificio	65MiB	listo	Gerardo	http://id.dropbox.com/u/5880617/SCN_2.zip	http://id.dropbox.com/u/5794095/DiaQueLlueva.zip

Feuille 1

Creación con software libre en México: g-Blender



Comunidad g-blender (<http://g-blender.org/>) y Cursos Blender (<http://cursosblender.com/>)



Muchos más...

- Hay muchos otros creadores mexicanos que emplean herramientas libres para su trabajo
- Hay muchos otros creadores mexicanos que licencian su trabajo bajo esquemas permisivos
- Pero junto a mí hay sentadas personas que podrán decirles mucho más al respecto
 - Inclusive hablar acerca de sí mismos



Índice

- 1 Presentación
- 2 Software libre
- 3 Y de ahí, a la cultura libre



Naturaleza humana

- Los seres humanos somos, por naturaleza, *máquinas de crear, modificar y compartir*
 - Eso es lo que define a prácticamente todas las civilizaciones
 - Y lo que nos ha permitido avanzar a partir de los *changos cabezones*
- La historia del desarrollo científico, cultural, tecnológico, artístico de la humanidad no podría explicarse sin la disponibilidad, *apropiación y derivación* de lo preexistente



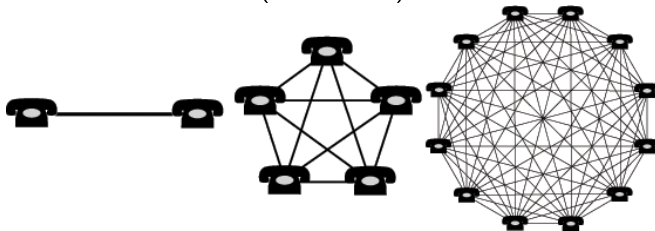
¿Y por qué la relevancia del software libre?

- El software libre fue la primer experiencia exitosa de desarrollo colaborativo *basado en Internet*
- Internet existe desde hace más de 40 años — Como una red de investigación, de instituciones militares y académicas
- ¿Quién tenía acceso? Usuarios técnicos: Científicos y programadores
- Resulta natural que los primeros que *apropiaran y derivaran* empleando esta red fueran los programadores



Ley de Metcalfe

El valor de una red de comunicaciones aumenta proporcionalmente al cuadrado de usuarios del sistema
($V_{red} = n^2$)



¿Y qué podemos esperar de la misma red, 20 años más tarde?

Características de la cultura en una era hiperconectada

Hoy en día, la mayor parte de los *objetos culturales* son digitales o digitalizables, por tanto:

- Costo de reproducción casi-cero
- Copiabilidad infinita sin pérdida de calidad
- Inherentemente derivables / remezclables

Y el modelo de protección al intermediario «Todos los derechos reservados» es cada vez más anacrónico.



Noción de originalidad / derivación / plagio

- ... Pero estas ideas tampoco son nuevas. La noción de *obra original* y *autor original* han sido discutidas en diversos ámbitos ya por más de largo tiempo.
- Tiene mucho tiempo que se reconoció que ser *creador* implica tomar del entorno y *re-elaborarlo*.
- Ser autor o ser plagio deja de ser binario — Depende de... ¿La trayectoria personal? ¿La opinión de los «expertos»?
- Y... ¡Aguas!: Existe también el *plagio no intencional* — Y hasta los cobros preventivos (especialmente en la música).



Las Monas Lisas



Marcel Duchamp (1919), Salvador Dalí (1954), Andy Warhol (1964)



Fernando Botero (1977), Eric Harshbarger (2000), graffiti en Oporto (2008)



Somos creadores culturales — ¡Contribuyamos *bien!*

- En nuestros diferentes campos, somos creadores de *objetos culturales*
- En los últimos 300 años, la creación cultural se deformó a través de las leyes de derechos de autor (y demás relacionadas, agrupadas como *propiedad intelectual*)
- No podemos evitar crear cultura. Ni podemos evitar apropiarnos de nuestro entorno cultural
- Pero sí podemos **emplear esquemas permisivos de licenciamiento**
- También podemos **cuestionar la validez del modelo**



Conclusión

- El modelo de desarrollo que comprobó ser exitoso para el desarrollo del software libre es cada vez más vigente en la creación cultural toda.
- Una manera (¡no la única!) de comenzar a empaparse en estos esquemas de creación es con el *uso de software libre* para nuestras actividades profesionales/creativas diarias
 - Y más aún: Involucrarnos en la mejoría de lo que ya existe
- La mejor manera de difundir mi obra es no poner límites innecesarios a su difusión
- La mejor manera de obtener reconocimiento es a través de la difusión de mi obra



Fin

¡Gracias!
Gunnar Wolf — gwolf@gwolf.org

