

LA INFLUENCIA DEL MODELO FLOSS DURANTE EL PROCESO DE CREACIÓN ARTÍSTICA DIGITAL:

**UNA CRECIENTE RED
COLABORATIVA ENTRE
ARTISTAS Y USUARIOS.**

ALUMNA:
EVELYN CAMACHO

TUTOR:
IGNACIO GUERRA

UNTREF

UNIVERSIDAD NACIONAL
DE TRES DE FEBRERO

TRABAJO FINAL DE GRADO

LICENCIATURA EN ARTES ELECTRÓNICAS - UNIVERSIDAD NACIONAL TRES DE FEBRERO

DOCENTES: GABRIELA GOLDER, LUCÍA KUSCHNIR

2020

Resumen

El presente trabajo final de grado tiene por objetivo abordar la utilización de herramientas y principios del software libre en el proceso de creación artística audiovisual en la comunidad de las artes electrónicas durante el período 2009-2019.

A principios de la década de los 80, surge el *copyleft* como alternativa libre al *copyright*, y por lo tanto al software privativo, que permitió el desarrollo de muchas obras que utilizan herramientas de código abierto al partir de distintas ramas del arte y dio acceso a intervenir los códigos fuentes de los programas utilizados. Es a partir de esta iniciativa, que el *copyleft* es entendido como un método general para crear un programa —o cualquier otro tipo de trabajo— libre, requiriendo que todas las versiones derivadas del mismo sean también libres.

Por otro lado, al decir que una obra sea libre, hace referencia a las obras producidas bajo una licencia libre, como por ejemplo *creative commons* y la mencionada anteriormente, *copyleft*. Ambas creadas con la finalidad de otorgar libertades en el uso, estudio o distribución de las obras.

Los distintos aportes, tanto del software libre como del open source (FLOSS), favorecen el proceso artístico de los creadores en trabajos colaborativos que unen diversas ramas en el desarrollo de un mismo código.

Los proyectos transdisciplinares, colaborativos y participativos son un espacio de creciente desarrollo en este esquema conceptual. Es a partir de allí, que surge la pregunta que motiva esta investigación, ¿cuáles son las alternativas utilizadas como tecnologías libres para el proceso artístico audiovisual en la comunidad de las artes electrónicas y de qué manera aportan en las prácticas colaborativas?

En esta investigación se realizó un análisis en torno a lo complejo y poderoso que es el software libre como herramienta, tanto por su uso como por su influencia en el trabajo colaborativo artístico. De esta manera, se buscó conocer las implicancias entre el FLOSS y el arte electrónico.

Palabras clave: *software libre, arte colaborativo, open source, artes electrónicas.*

Agradecimientos

En primer lugar, agradecer a mi tutor Ignacio Guerra por su acompañamiento, aportes y orientación. Gracias por la paciencia, tiempo y charlas que supieron guiarme y definir el desarrollo del tema de investigación.

A todos los miembros del CIDEM, a mis compañeras Paula, Angela, Romina y Jaquelina. A los coordinadores Daiana, Celeste, Diego y al Esp. Tomás Jellinek.

Les agradezco y valoro mucho a todos por enseñarme tanto, por su paciencia y calidez. En el CIDEM pude encontrar un lugar de crecimiento y maduración personal.

A Paula, por su amistad tan única, apoyo y gran ayuda incondicional. Le agradezco por tantas tardes inolvidables, aprendizajes y ayudarme a generar confianza en mí misma.

A todos mis compañeros de cursada, especialmente a Charlie, Tania, Christian, Ema, Paula M, Emilia, Nicolás, Julia, Luciana y Leandro por todos los momentos, charlas compartidas y su amistad tan cálida.

A los profesores de la carrera, por su enseñanza y palabras tan valiosas.

A mis padres, por su infinita paciencia y apoyarme en mis estudios.

En especial a mi mamá y mi hermana, por generar confianza en mí misma, enseñarme tanto y acompañarme en todo momento.

A mis sobrinos, Jazmin y Facundo, por recordarme que son tan necesarias las tardes de recreo y generar momentos hermosos, llenos

de cariño, a través de juego y la imaginación. Les dedico esta tesis a ellos.

Índice

| | |
|---|-----------|
| Introducción | 9 |
| Hipótesis | 12 |
| Objetivo general | 12 |
| Objetivos específicos | 12 |
| Metodología | 14 |
| Estado de la cuestión | 16 |
| Orígenes del movimiento | 20 |
| Proyecto GNU y FSF | 20 |
| Software de Código Abierto | 23 |
| Código abierto y software libre: similitudes y diferencias | 25 |
| Análisis de la influencia del modelo FLOSS en el proceso creativo | 28 |
| Más viral, más abierto. ¿Cómo y cuándo surge la colaboración en la obra? | 28 |
| Proyectos artísticos que incorporan al modelo FLOSS y el arte colaborativo | 33 |
| NAKED ON PLUTO - Aymeric Mansoux, Marloes de Valk y Dave Griffiths (2010 - 2013) | 33 |
| HISTORIAS COLECTIVAS - Natalia Rozenblum. (2010) | 35 |
| UPSTAGE (2004 – Actualidad) | 37 |
| REPENSANDO EL CÓDIGO ABIERTO - Brisa MP (2018) | 40 |
| Lalulula.tv. – Luciana Ponte (2010) | 42 |
| Conclusiones finales | 44 |
| Bibliografía | 47 |
| Recursos electrónicos | 50 |
| Anexo | 51 |
| Anexo de imágenes | 52 |

Introducción

Durante mi etapa en la escuela secundaria, comencé a indagar y utilizar de a poco algunas herramientas libres para edición de imágenes, al interesarme por el diseño. En un principio, sin conocer exactamente el concepto de libertad y la diferencia de utilizar uno privativo a uno libre. Luego, a través de buscar información pude conocer otros softwares libre y el inicio del movimiento.

Al cursar la Licenciatura en Artes Electrónicas, comencé a explorar sobre mis intereses e involucrar, en lo posible, herramientas libres nuevas o que ya utilizaba. Durante la cursada de una materia de cuarto año, junto a un compañero de la orientación de sonido realizamos un proyecto performance de proyección casera junto con el refuerzo sonoro. De una manera lúdica y experimental, se logró un intercambio de los conocimientos de cada uno –tanto en sonido como en imagen– con la finalidad de ampliar las posibilidades que nos ofrecía cada vez que realizábamos nuevamente la performance, como por ejemplo involucrar al espectador activamente.

Allí comencé a sumar la parte colaborativa de un proyecto donde el espectador podía explorar o adquirir elementos de la obra para poder resignificarlo, y así, re(crear) una nueva versión o ampliación de la misma.

La elección de este tema de investigación es poder potenciar lo fuerte que significa el utilizar herramientas open source o libres, que tienden a influir en el trabajo colaborativo artístico de grupos de artistas y usuarios, a través de conocer más el inicio del movimiento del software libre.

En el libro “Estética de la emergencia: la formación de otra cultura de las artes” Reinaldo Laddaga (2010) presenta un nuevo régimen práctico que denota una apertura hacia la posibilidad de desarrollos de procesos colectivos entre desarrolladores y usuarios.

La obra se desplaza hacia nuevas formas que establecen nuevas conexiones entre expertos y no expertos en la misma plataforma en la que se produce. No opera en un medio distinto, sino que aspira a intervenir y producir de manera colaborativa en el interior de la obra o código. De allí parte el tema de esta investigación, donde se propone explorar proyectos artísticos que tiendan a utilizar o integren el modelo del FLOSS en el proceso creativo, y así, incorporar al usuario de manera colaborativa.

Las herramientas libres y la comunicación en las comunidades digitales, entre muchos otros avances, han posibilitado el comienzo de nuevas formas para la creación colaborativa que se potencian en los entornos digitales de la web. En el caso de la utilización de herramientas de software libre y código abierto dentro del arte, se observa por un lado una filosofía donde se apoya en la libertad de acceso y la colaboración entre comunidades de usuarios, y por el otro, con la plataforma digital, un cambio de rol para el usuario de manera más activa que deriva en una nivelación de creación y co-autoría en la obra.

Otro aporte de investigación, es el ensayo “La catedral y el bazar” de Eric S. Raymond (1999) donde Raymond describe una analogía entre la forma de construir las catedrales medievales y la manera clásica de producir software. El software de código abierto se lo asocia al modelo

bazar que lo describe como un espacio de "forma bulliciosa y con múltiples agendas (camino) y enfoques (propuestas)" (Raymond, 1994). En este modelo, se desarrollan las características colaborativas entre programadores y usuarios, en este caso, se menciona al núcleo Linux.

En oposición al modelo mencionado anteriormente, el modelo catedral describe al software privativo de código cerrado, como un sistema silencioso y sin posibilidad de ejercer modificación alguna, ya que su código fuente no está abierto al acceso público hacia los usuarios.

Hipótesis

La hipótesis es que, el uso e incorporación de características del modelo del FLOSS en el proceso de creación, tiende a prácticas artísticas colaborativas y participativas entre artistas y usuarios.

Objetivo general

Indagar acerca de la utilización de herramientas y principios del software libre en el proceso de creación artística audiovisual colaborativa en la comunidad de las artes electrónicas durante el período 2009-2019.

Objetivos específicos

1. Describir conceptualmente el software libre y el software de código abierto —FLOSS— entre las décadas de los 80 y 90, a través del recorrido histórico.
2. Evaluar las implicancias técnicas y conceptuales del FLOSS en las obras y proyectos que lo incorporan.

3. Compilar y describir las experiencias de artistas y desarrolladores en torno a la creación y producción colaborativa abierta en la comunidad de las artes electrónicas.

4. Desarrollar una base de datos de acceso público con obras, artistas y herramientas de software libre en la creación artística abordados en la investigación.

Metodología

Para cumplir con los objetivos de esta investigación se presenta el siguiente diseño metodológico. Se estudiarán los diferentes períodos del movimiento virtual FLOSS, desde la creación del Proyecto GNU y la Fundación para el Software Libre (1983-1989) hasta la liberación del núcleo Linux y nacimiento del Software de código abierto (1997-2000) mediante el análisis de la bibliografía específica con la finalidad de obtener una visión integral de evolución en los programas informáticos libres.

Para identificar distintos aportes del FLOSS en las prácticas artísticas y colaborativas en el arte electrónico a escala global y nacional se analizará bibliografía específica y se considerarán los documentos académicos, blogs, podcasts, páginas webs y otros sitios realizados por artistas, colectivos e investigadores que abordan este movimiento.

Para resolver el objetivo de describir y analizar los proyectos y obras que son parte del movimiento virtual del FLOSS durante el periodo (2014-2019) se realizará una revisión de diferentes sitios webs creados por artistas/colectivos/investigadores que tienden a prácticas artísticas colaborativas y participativas con el uso del software libre y de código abierto.

Se tomarán como unidades de análisis cada uno de los proyectos y obras artísticas y se confeccionará una base de datos (resultante) que permita conocer cómo muchos artistas digitales que trabajan o se inclinan por el uso del software libre incorporan en sus procesos de creación características del modelo del FLOSS.

Estado de la cuestión

Los inicios del movimiento virtual del FLOSS, en relación al arte, es un acontecimiento importante, local y globalmente. En septiembre de 1983, Richard Stallman, creador del Software Libre y de la Fundación para el Software Libre —FSF por sus siglas en inglés— es el primero en hablar y anunciar el proyecto GNU¹. El cual, tiene por objetivo crear un sistema operativo libre cuyo código puede ser modificado por cualquier usuario, facilitando de esta manera, la colaboración entre los mismos.

Durante la década de los 80, en un contexto de grandes avances de la tecnología informática, este sistema operativo libre se enfrenta, al ya existente y en auge, software privativo. Stallman rechaza la idea de que este último software, controla y vigila a los usuarios sin permitirles modificarlo. Por lo tanto, introduce el concepto del free software bajo la idea del copyleft, con el principal objetivo de otorgar libertad y derechos de usar, compartir, estudiar y mejorar el software para cualquier finalidad (Stallman, 2002).

A lo largo de este trabajo, se menciona un concepto clave con respecto a la libertad que otorga el FLOSS hacia los desarrolladores expertos o usuarios. Por un lado, el software libre manifiesta cuatro distintas libertades esenciales², en cambio el open source, promueve una libertad más pragmática con el uso del código fuente.

¹ “El nombre del Proyecto GNU proviene del acrónimo recursivo GNU's Not Unix («GNU No es Unix»). Unix era un sistema operativo muy popular en los años 80, así que Stallman diseñó GNU para ser muy compatible con Unix, para que la migración a GNU fuese cómoda. El nombre reconoce que GNU aprendió del diseño técnico de Unix, pero también indica claramente que no están relacionados. A diferencia de Unix, GNU es Software Libre.” (FSFE - Free Software Foundation Europe. ¿Qué es el Proyecto GNU?, Disponible en <https://fsfe.org/freesoftware/gnuproject.es.html>)

² Según describe Stallman las cuatro libertades esenciales son: “Libertad 0: la libertad para ejecutar el programa sea cual sea nuestro propósito. Libertad 1: la libertad para estudiar el funcionamiento del pro-

En sus comienzos, e incluso actualmente, el uso del término free software presentaba una confusión dada su ambigua traducción al español “gratis” o “libre”. En este marco del arte, esa libertad refiere a que el usuario/artista en el uso de FLOSS será libre de copiar, editar y estudiar el programa en su totalidad.

Reinaldo Ladagga, investigador y docente argentino, en su ensayo “Estética de la emergencia” (Ladagga, 2006) argumenta que a partir de una suma de condiciones históricas como son la globalización, las transformaciones del trabajo y las nuevas formas de individualización derivan en un cambio de régimen, del estético al práctico. En este último, se encuentra la creación y surgimiento de proyectos artísticos colaborativos con el uso de herramientas open source. Esta modalidad, permite al espectador cambiar de rol, deja de ser pasivo para tomar un rol activo y colaborativo, desarrolla vínculos de comunicación y conexiones virtuales entre artistas que exceden a la institución o salas de museo. El espectador/usuario comienza a generar una red de comunicaciones que de manera colaborativa une artistas de distintos campos o disciplinas donde generan espacios de investigación y aprendizaje colectivo.

En el régimen práctico, el autor menciona y analiza algunos ejemplos de proyectos como la producción abierta de Wu Ming, la película colectiva La Comuna de Peter Watkins o la reconstrucción de la biblioteca de Vyborg.

Asimismo, cabe mencionar el Proyecto Luther Blissett, donde un grupo de autores italianos durante el período 1994-1999 desarrollaron varios

grama y adaptarlo a tus necesidades —el acceso al código fuente es condición indispensable para esto. Libertad 2: la libertad para redistribuir copias y ayudar así a tu vecino. Libertad 3: la libertad para mejorar el programa y luego publicarlo para el bien de toda la comunidad —el acceso al código fuente es condición indispensable para esto”. (Stallman, 2007, pp. 59–60).

movimientos y proyectos cuyo objetivo era la creación y propagación de una revolución guerrilla de los medios de comunicación y de la información. Luego, en el año 2000 este colectivo se conforma bajo el nombre de Wu ming en Bologna.

Durante ese periodo, se publica la novela Q (Literatura Mondadori, 2000) escrita de manera colectiva y bajo la licencia copyleft, las copias físicas o digitales del libro son liberadas. Esta novela, mezcla un relato ficticio con un espíritu revolucionario que pretende servir de estímulo para llegar a quienes quieran cambiar el sistema.

La idea de creación colaborativa dentro de la comunidad de las artes electrónicas comienza a estar presente en algunos proyectos artísticos donde se unen los artistas y crean redes de comunicación que abren canales entre espectadores y creadores. Ladagga (2006) lo define como un intercambio entre expertos y no-expertos. De este modo, el desarrollo del programador/artesano, tanto para el software libre como en el open source, se modifica hacia un colectivo virtual artístico.

Con el open source, se promueve una libertad más pragmática para quienes poseen acceso al código fuente sean programadores o no. Esto permite intervenir los programas y generar nuevas variantes e incluso dispositivos completamente nuevos a partir de creaciones colaborativas en una comunidad artística. En este sentido, "Open Source in Art: Originality, Art Process and Digital Preservation" (Stancic, 2009) analiza las prácticas colaborativas dentro de obras de arte digital realizadas con herramientas de animación 3D. El autor argumenta que al implementar los principios del open source, durante el proceso de desarrollo artístico, la obra se enriquece y deriva en una ampliación de nuevos formatos. El espectador comienza a tener un rol colaborativo de co-autoría que se suma al proceso. Allí se apropia de

fragmentos o piezas completas para generar nuevas modificaciones o interpretaciones posibles que derivan en una nueva relación de artista/espectador observador y activo.

En el artículo citado, se menciona el proyecto Project Orange/Elephants Dream de Bassam Kurdali (2006) realizado con Blender, un software libre para crear animaciones digitales 3D, el desarrollador dispuso de cada elemento del código al alcance de los usuarios/espectadores con el fin de modificarlo, copiarlo, estudiarlo, etc.

Stancic (2009) describe que al aplicar en la obra de arte los principios de FLOSS, la misma se enriquece. En esta línea, el espectador obtiene la obra y sus elementos por completo, permitiéndole, modificarlos o ampliarlos al realizar nuevas creaciones que perduren en el “tiempo informático”. De cierta manera propone abrir posibilidades que impulsen artistas y no artistas, al camino de la co-creación y preservación digital en la web como un nuevo desafío en las futuras creaciones artísticas del arte.

Orígenes del movimiento

Proyecto GNU y FSF

En 1971, Richard Stallman, estudiante de Física de la Universidad de Harvard, comenzó a formar parte del Laboratorio de Inteligencia Artificial del MIT - Instituto Tecnológico de Massachusetts -, que más tarde abandonaría para comenzar el proyecto GNU. Además como se mencionó anteriormente, el movimiento de software libre fue iniciado por Stallman en el año 1983.

A principios de los 80 el software comenzó a convertirse en privativo progresivamente, bajo la presión de la comercialización de la industria del software. Pensar que el software libre no existía anteriormente era incorrecto, ya que por el contrario, todos los ordenadores prácticamente eran libres; sin embargo no existía el concepto libre porque no era común compartir el desarrollo de software entre programadores. "El acto de compartir software no se circunscribe a nuestra comunidad en particular: es tan antiguo como los propios ordenadores, lo mismo que compartir recetas es tan viejo como la cocina." (Stallman, 2004: 16).

Además, durante los años '60 y '70 las empresas no tenían presente los términos de distribución por lo que el software solía crearse para cada determinado hardware y no se comercializaba. "Era imposible ejecutar un programa escrito para una máquina de Data General en una máquina de IBM, así que Data General e IBM no se preocuparon de controlar su software" (Lessig, 2005: 224).

Asociado a que el MIT comenzó a utilizar un sistema no libre ya que dejaron de existir los que eran libres. "Todo eso significaba que antes de poder utilizar un ordenador tenías que prometer no ayudar a tu vecino. Quedaban así prohibidas las comunidades cooperativas. Los titulares de software propietario establecieron la siguiente norma: 'Si compartes con tu vecino, te conviertes en un pirata. Si quieres hacer algún cambio, tendrás que rogárnoslo'" (Stallman, 2004:17)".

Tras abandonar el MIT en 1984, Stallman tenía por objetivo principal construir un sistema alternativo de software completo, cuyo código fuente esté disponible para el público completamente libre. El sistema y proyecto se denominó GNU —GNU's Not Unix por sus siglas en inglés— que su un inicio comenzó a escribirlo con un compilador de C (GCC) y un editor (Emacs).

"Opté por crear un sistema compatible con Unix para dotarle así de portabilidad y facilitar el cambio a los usuarios de Unix. El nombre de GNU fue elegido según una tradición de los hackers, como un acrónimo recursivo de 'GNU's Not Unix'" (Stallman, 2004: 19).

En octubre de 1985, funda la Free Software Foundation —FSF Fundación para el Software Libre por sus siglas en inglés—, que funcionaba como una organización sin fines de lucro y receptor de fondos destinados al desarrollo del proyecto GNU Linux. Luego en 1991, Linus Torvalds crea el sistema denominado Linux que tomaba características del ya existente núcleo Unix³ (kernel⁴). Por otro lado, ya que el proyecto GNU presentaba inconvenientes en su estructura general deciden, al año siguiente, combinarlo con el sistema GNU. A

³ Unix es un sistema operativo desarrollado por Ken Thompson y Dennis Ritchie en 1969 pionero en usar código sencillo, corto y claro.

⁴ Un Kernel o núcleo es el programa base de la computadora, responsable de la administración del hardware, de los programas y de dar acceso a los programas al hardware.

partir de eso, nace el sistema operativo libre GNU/Linux, una combinación del sistema GNU con Linux como núcleo.

A continuación, debo mencionar el carácter importante que posee el concepto libre y destacar que se asocia la acepción de libre a la “libertad de expresión” y no como en “barra libre de cerveza” (Stallman, 2004). Es decir, el software libre es una cuestión de libertad, no de precio. Desde la Fundación para el Software Libre, se dispuso que un software es libre cuando a nosotros como usuarios se nos da las siguientes 4 libertades: “Libertad 0: la libertad para ejecutar el programa sea cual sea nuestro propósito. Libertad 1: la libertad para estudiar el funcionamiento del programa y adaptarlo a tus necesidades —el acceso al código fuente es condición indispensable para esto. Libertad 2: la libertad para redistribuir copias y ayudar así a tu vecino. Libertad 3: la libertad para mejorar el programa y luego publicarlo para el bien de toda la comunidad —el acceso al código fuente es condición indispensable para esto”. (Stallman, 2007, pp. 59–60).

A este concepto, se le reconoce mencionado también por el mismo Stallman, que el término libre en inglés, *free*, suele producir un significado ambiguo por sus traducciones de gratis y libre; por lo tanto, será más apropiado recordar al concepto inequívoco de libre en tanto libertad.

Software de Código Abierto

El término open source software o software de código abierto empezó a utilizarse en el año 1997 por algunos usuarios que participaban en la comunidad de software libre como Eric Raymond o Tim O'Reilly entre otros; podría decirse que tenían por objetivo la mayor difusión del concepto de software libre hacia aquellos que lo habían rechazado o tenían un pensamiento contrario al movimiento libre y su filosofía.

En el año 1998 se creó la Open Source Initiative (OSI), que decidió en adoptar el término open source software –software de código abierto– donde el código fuente se afirma en una idea más pragmática de estudiarlo, al enfocarse en los fines prácticos de compartir el código.

Es decir, que la acción de compartir el código se entiende como un incremento de las posibilidades técnicas del software desarrollado sin embargo no tiene por obligatorio compartirlo, en contrario a la filosofía software libre, que asume un enfoque centrado en la parte ética, donde posteriormente hay una posibilidad de comercializar una mejora aplicada al software pero siempre con la obligación de compartir ese código fuente resultante.

Para definir el software open source, la OSI utilizó una definición que procede de la que utiliza el proyecto Debian para definir el software libre "Debian free software guidelines"⁵ que, por otra parte, manifiesta con bastante aproximación la idea del software libre que anuncia la Fundación Software Libre, por lo que desde el punto de vista práctico casi cualquier programa que se considera software libre también se puede considerar como open source y viceversa.

⁵ http://www.debian.org/social_contract.html#guidelines

No obstante, los dos conceptos de software libre y de software de código abierto no funcionan como sinónimos, sino que resultan ser profundamente diferentes como retomaremos en el siguiente capítulo más adelante.

Código abierto y software libre: similitudes y diferencias

Habrán ocasiones en que tanto el software libre como el open source pueden ser confundidos entre sí. En un principio esto se debe a que, a fines prácticos, son muy similares, ya que ambos promueven la liberación del código fuente.

Sin embargo, el software libre establece que el programa pueda ser ejecutado y modificado libremente —acceso libre al código fuente—, redistribuido y mejorarlo con el fin de que la comunidad de usuarios pueda implementar los avances; por otro lado, el código abierto presenta una idea más pragmática al enfocar los beneficios prácticos de compartir el código fuente, es decir, el hecho de que compartir el código se entienda como un futuro mejoramiento de las posibilidades técnicas del software desarrollado sin ser obligatorio compartirlo, en cambio en la filosofía software libre, esto sí sucede al demostrar un enfoque centrado más en la parte ética, al tener presente la obligación de compartir el código fuente.

Sin embargo, no profundizaré mucho el punto de vista ético-filosófico donde difieren ambos términos, ya que no es central en el desarrollo de esta investigación, además principalmente desarrollo una diferencia y aplicación más pragmática en el arte.

“Los términos software libre y código abierto describen más o menos la misma categoría de software, pero implican cosas muy distintas acerca del software y sus valores. El Proyecto GNU sigue empleando el término software libre para expresar la idea de que la libertad, y no sólo la tecnología, es importante” (Stallman, 2004).

Se nos presenta una idea simple en donde el open source o código abierto propone lo siguiente: al obtener la posibilidad de leer, modificar y redistribuir el código fuente de un programa, éste se desarrolla y se mejora por los programadores, luego se corrigen los errores y así los usuarios puedan adecuar el software a sus necesidades. Este proceso de mejoría y detección de errores en el caso del software privativo, podría presentarse como un escenario difícil o muy lento.

Ante lo mencionado anteriormente, el open source y software libre suelen utilizarse como sinónimos; por el contrario Stallman y la FSF insisten en que ambos términos tienen particulares diferencias sin presentar oposición al open source, sino que en múltiples situaciones trabajan conjuntamente debido a que comparten la dimensión práctica.

“No pensamos el movimiento open source como enemigo. El enemigo es el software propietario” (Stallman, 2004: 58).

Finalmente, podemos señalar que ambos conceptos comparten al público el código fuente, pero ideológicamente son diferentes, ya que cuenta con una finalidad similar pero caminos diferentes de utilizar por el desarrollador donde se puede apreciar que se presenta un enfoque colaborativo que ayuda al mejoramiento, seguridad y portabilidad en las diferentes plataformas en que se mueven.

Análisis de la influencia del modelo FLOSS en el proceso creativo

Más viral, más abierto. ¿Cómo y cuándo surge la colaboración en la obra?

Una de las posibilidades que se pueden obtener del vínculo entre las herramientas de software libre, el arte electrónico y el modelo FLOSS es la construcción colaborativa que tiende a favorecer el trabajo colaborativo entre los artistas y usuarios, donde las experiencias artísticas que se proponen en plataformas online, promueven la distribución de la obra y posterior conformación de colectivos integrados a partir de los espacios web.

Este proceso creativo en la comunidades del arte electrónico se puede vincular a lo abierto primeramente no sólo por ser una obra con un potencial proceso colaborativo, sino también porque los principales softwares que se usan posibilita obtener actualizaciones constantes y además; además permite compartir y publicar los desarrollos algo que puede resultar imposible realizar con el software privativo.

Por eso, la obra nunca estaría completa, nunca está acabada sino que amplía sus ramificaciones de (re)creación que adquiere el usuario a través del acceso y participación activa. Por lo tanto, se vincula a la transformación de los conceptos de obra, usuarios y la autoría del artista que tienden cada vez más a la utilización de herramientas libre virtuales.

Los artistas Marloes de Valk y Aymeric Mansoux en el libro FLOSS + Art (2008), Free/Libre Open Source software (FLOSS), argumentan que el uso del software libre como una herramienta diferente permite la apertura a nuevos desafíos creativos unido al trabajar de manera distinta y colaborativa en las plataformas digitales. “La relación entre artista, herramienta, contenido y audiencia nunca ha tenido tanta importancia como en la cultura digital, los datos se han convertido tanto en instrumento material como en medio de difusión y pueden ser reproducidos y distribuidos sin coste y de manera instantánea [...] Free/Libre Open Source software (FLOSS) puede ser usado, copiado, compartido, modificado y redistribuido con poca o ninguna restricción, ofreciendo siempre acceso libre a su código fuente” (Mansoux y de Valk, 2008).

A partir de esto, comienzo a reflexionar de qué manera el uso de herramientas de código abierto y su aplicación en la práctica artística, tiende a una red colaborativa entre los artistas y usuarios. Por siguiente, se presenta la descripción de una serie de obras de diversa índole en las que se utilizan herramientas de código abierto; y a su vez se trata de analizar —o descubrir— las posibles tendencias de parte de los artistas en trabajar a partir de dichas herramientas, así como también poner énfasis en un nexo de unión: la colaboración que pueda generar en el proyecto al sumar al usuario con un rol de coautoría.

Por lo tanto, el objetivo general que se pretende alcanzar con este trabajo es el estudio de las herramientas de software libre y en particular sus posibles usos en la creación artística desde un enfoque dirigido hacia el arte colaborativo, centrando la atención en el periodo comprendido entre 2009 y 2019, con la finalidad de fundamentar la

relevancia que estas herramientas suponen en el campo artístico electrónico.

Queremos hacer del software y los métodos algo más dialógico, menos valioso, más abierto, más viral. Infectar proyectos futuros es nuestra nueva estrategia de preservación. Hasta donde sabemos, esta será la primera vez que una muestra de arte integral estará disponible con un código fuente abierta⁶.

Podemos mencionar como un antecedente la producción abierta de Wu Ming/, el seudónimo que utiliza un grupo de escritores italianos que trabajan de manera colectiva. El Proyecto Luther Blissett, desarrolló varios movimientos y proyectos cuyo objetivo era la creación y propagación de una revolución guerrilla de los medios de comunicación y de la información. Luego, en el año 2000 este colectivo se conforma bajo el nombre de Wu ming en Bologna.

Durante ese periodo, se publica la novela Q (Literatura Mondadori, 2000) escrita de manera colectiva y bajo la licencia copyleft, las copias físicas o digitales del libro son liberadas. Esta novela, mezcla un relato ficticio con un espíritu revolucionario que pretende servir de estímulo para llegar a quienes quieran cambiar el sistema.

Wu Ming privilegia la importancia de la obra y no la fama de quien la produce. Esta opción está conectada con su posición respecto a los derechos de autor: desde el sitio oficial del grupo se pueden descargar los textos de sus obras, bajo licencias Creative Commons⁷ no

⁶ R. Lozano-Hemmer (2015, noviembre). «Best practices for conservation of media art from an artist's perspective». GitHub [en línea]. <<https://github.com/antimodular/Best-practices-for-conservation-of-media-art>>

⁷ Las licencias Creative Commons (CC) son una herramienta legal de carácter gratuito que permite a los usuarios (licenciarios) usar obras protegidas por derecho de autor sin solicitar el permiso del autor de la obra. (Creative Commons Argentina, n.d. Obtenido de <http://www.creativecommons.org.ar/licencias.html>)

comerciales u otras modalidades de licencias del tipo copyleft, cuya reproducción (completa o parcial) se permite en cualquier formato siempre y cuando no sea con fines comerciales.⁸

Otro proyecto a mencionar es el Project Orange / Elephants Dream (2006) de Bassam Kurdali es un cortometraje de animación realizado con Blender, un software libre para crear animaciones digitales 3D. El desarrollador dispuso de cada elemento del código al alcance de los usuarios/espectadores con el fin de modificarlo, copiarlo, estudiarlo, etc. Fue producido por Blender Foundation utilizando, casi exclusivamente, software libre y de código abierto.

Las experiencias que retomaré en el siguiente apartado proponen, a través de lo que denominan plataformas o interfaz, un vínculo que lleva a la construcción online. La web ya no es simplemente un lugar para subir o descargar producciones, para hacer circular y, por lo tanto, proponer otros modos de distribución; sino que es el espacio en el que la producción se organiza y se desarrolla. Las tecnologías son, de este modo, estructurales al proyecto.

⁸ Wu Ming Foundation – Biografía <http://www.wumingfoundation.com/italiano/spanish_directo.htm>

Proyectos artísticos que incorporan al modelo FLOSS y el arte colaborativo

NAKED ON PLUTO - Aymeric Mansoux, Marloes de Valk y Dave Griffiths (2010 - 2013)

El primer grupo a describir de artistas que trabajan bajo la filosofía de software libre y el código abierto son Marloes de Valk, Aymeric Mansoux y Dave Griffiths, con el proyecto Naked on Pluto (2013). Dos de ellos, Aymeric Mansoux y Marloes de Valk además son los editores del texto FLOSS + Art, (Free Libre Open Source software) mencionada anteriormente. Este mismo libro fue uno de los primeros en tratar sobre las infraestructuras de internet, basadas en el software libre y modelos abiertos y de qué manera podían ser aplicados en el arte y el diseño. Por otra parte, Dave Griffiths, el tercer integrante del grupo de artistas también fue participe en el libro con el artículo *On free software art, design, communities and committees*.

El proyecto Naked on Pluto es un juego en línea, desarrollado con un software libre, que presenta de manera lúdica los problemas de privacidad en línea y el uso negativo de datos personales en portales virtuales o redes sociales. Se compone de siete bots de Inteligencia Artificial que interactúan con el jugador, donde éste mismo se esfuerza por escapar de la plataforma mientras que se le pide constantemente que aporte cierta información adicional al sistema⁹.

El juego fue desarrollado a partir del año 2010, en relación al crecimiento que hubo, en su momento, la exposición de los datos personales que se volcaban en la red y el papel de las redes sociales en

⁹ <http://naked-on-pluto.net/>

dicho proceso.

El juego puede resultar en una interacción de los jugadores en un espacio agobiante donde continuamente intenta quebrar al sistema para luego poder huir del mismo.

“Naked on Pluto caricaturiza la proliferación de agentes virtuales que recogen nuestros datos personales para reformular de modo insidioso nuestros entornos y perfiles virtuales, resaltando los contrastes ambivalentes de las redes sociales: los amigos como atractivos cuantificables y personas cuidadosamente a la moda que logran impartir un sentido de «intimidad», y publicaciones nada ingenuas de datos «privados» como si se tratara de auto publicidad. La emergencia de la inteligencia de este juego es, en última instancia, esperanzadoramente, la de los jugadores que intentan escaparse de ella¹⁰.”

¹⁰ <https://www.cccb.org/es/participantes/ficha/naked-on-pluto/40210> Marloes de Valk, Aymeric Mansoux y Dave Griffiths

HISTORIAS COLECTIVAS - Natalia Rozenblum. (2010)

“Historias colectivas es una idea de Natalia Rozenblum que se convirtió en un irresistible proyecto web: un juego de escritura colaborativa que invita a elegir una historia para leer, continuarla y proponer disyuntivas para que otro internauta prosiga. Una especie de ‘Elige tu propia aventura’ escrito por los usuarios. Es un juego interactivo de literatura en el que se escriben textos entre toda la comunidad de habla hispana. Los relatos se abren, cada cierto número de líneas, en dos posibilidades (A o B). Siempre van a correr tres historias en paralelo. Los inicios de las mismas están escritos por gente vinculada al medio artístico. Luego son los jugadores quienes las continúan y cada relato es, por las distintas posibilidades de recorrerlo, 49 historias a la vez.¹¹”

Historias colectivas, suma temas muy interesantes tanto para lectores como los jugadores que van sumando las historias. Es un ejemplo de trabajo colaborativo en crecimiento, que se expande a un público mayor en cantidad de escritores y en otra plataforma o formato. Cada usuario interviene en la plataforma donde sube su continuación de la historia y relatos alternativos.

Es interesante también cómo creo que hace un diálogo con Wu Ming, ya que este último es un grupo formado de cuatro personas con una metodología y desarrollo estipulado, en cambio en el juego de Rozenblum la directiva la toman los lectores/jugadores haciendo la narración.

Este proyecto de cierta manera trata de fomentar la colaboración de

¹¹ ROZENBLUM, Natalia. (2010). Historias colectivas. Recuperado de: <http://www.historiascolectivas.com/>

usuarios/jugadores y artistas para combinar sus experiencias, escribir reflexiones, críticas y textos, que tiene por finalidad el compartir dentro de una misma comunidad, en potencial crecimiento, distintas puntos de vista de interacciones y derivaciones en una misma obra que pueda persistir a lo largo del tiempo en la web.

UPSTAGE (2004 – Actualidad)

Sitio web de performance cibernético donde no solo la plataforma es open-source, sino también el contenido está licenciado con creative commons. En relación al open source, UpStage se crea y se enriquece con el agregado colaborativo en la plataforma de cada artista. Es un proyecto interesante que mantiene vivo la misma sumatoria de performance dentro la colaboración de más obras¹².

UpStage fue desarrollado durante 2003 por el programador Douglas Bagnall, para hacer realidad la visión de la compañía de rendimiento cibernético Avatar Body Collision; el grupo había estado creando presentaciones en vivo en Internet utilizando aplicaciones de chat gratuitas como iVisit y Palace, y quería crear una aplicación que se adaptara mejor a sus necesidades artísticas. La primera versión del software se creó con una subvención del Fondo de Colaboración Smash Palace, una iniciativa conjunta de Creative New Zealand y el Ministerio de Investigación, Ciencia y Tecnología de Nueva Zelanda; fue lanzado el 9 de enero de 2004 y comenzó a ser utilizado por artistas y estudiantes de todo el mundo, así como por los creadores, Avatar Body Collision.

En 2006, la Escuela de Computación y Ciencias Matemáticas de la Universidad Tecnológica de Auckland inició una relación con el proyecto UpStage, que ha visto a equipos de estudiantes de desarrollo de software de último año trabajar en UpStage como un proyecto de desarrollo de software del mundo real. Esto ha proporcionado un

¹² Uptage - Sitio web de performance cibernético, disponible en línea: <https://upstage.org.nz/>

mantenimiento y desarrollo continuo invaluable para el software.

También en 2006, UpStage recibió una segunda subvención, esta vez del Fondo de Asociación Comunitaria de la Estrategia Digital del gobierno de Nueva Zelanda, que permitió el desarrollo de UpStage V2. Douglas Bagnall fue una vez más el desarrollador principal, esta vez trabajando en conjunto con los estudiantes de AUT. UpStage V2 se lanzó en junio de 2007, con una exhibición de dos semanas en el Archivo de Cine de Nueva Zelanda y el primer festival UpStage, 070707. El festival contó con 13 actuaciones de artistas de todo el mundo y se llevó a cabo durante un período de 12 horas el día 7. Julio de 2007.

Un segundo festival se llevó a cabo el 080808 (8-9 de agosto de 2008), esta vez cubriendo un período de 18 horas e involucrando a artistas de al menos 14 zonas horarias. Fue revisado en el Australian Stage Online. [2] Después de esto, los festivales se llevaron a cabo anualmente en las sucesivas fechas mensuales hasta 121212 (12 de diciembre de 2012) cuando el festival se extendió por un período de una semana e incluyó ciber performance en UpStage y otras plataformas en línea. Varias obras de festivales anteriores se escenificaron como un programa retrospectivo dentro del festival.

Aunque "131313" no fue posible, el décimo cumpleaños de UpStage se celebró 13 meses después de 121212, con un mini festival de tres funciones y una reunión para discutir el futuro de UpStage. En este punto, UpStage no estaba financiado y sostenido por voluntarios y el trabajo (también voluntario) del equipo de estudiantes de AUT. La reunión se llevó a cabo físicamente en Wellington, Nueva Zelanda, y los participantes en línea se unieron a través de UpStage. Todos

estuvieron de acuerdo en que el proyecto debería continuar, de alguna manera, y también estuvieron de acuerdo en que el software en sí debe ser completamente renovado para aprovechar las tecnologías más nuevas y ser desarrollado y mantenido más fácilmente por desarrolladores de código abierto dispersos por todo el mundo. En 2020, con fondos de Creative Europe para el proyecto Mobilize / Demobilize, finalmente se pudo comenzar a trabajar en una reconstrucción completa de la plataforma.

REPENSANDO EL CÓDIGO ABIERTO - Brisa MP (2018)

“El proyecto explora una metodología colaborativa de creación en cuerpo y tecnología para repensar cuestiones tales como autor, ego, artista, espectáculo, propiedad, comercialización. El proyecto está basado en el software y el hardware libre como ética política para explorar otra metodología de creación en la producción medial híbrida (escénica y performática) donde insisto en la idea de ‘proceso’ como obra y las relaciones materiales entre toda cosa, componente, máquina o persona que participa de este proceso.¹³”

Repensando el código abierto denota un cuestionamiento al concepto de autor, ego y comercialización para explorar una nueva metodología colaborativa de creación artística, en este caso durante la realización de una performance. La producción medial híbrida, suma a la máquina o persona como participante.

El grupo DANCECODE tiene por eje de investigación y creación de largo alcance que lleva desarrollando desde el año 2014 y que desempeñan múltiples formatos de proceso artístico para (re)pensar las posibles relaciones entre composición escénica y código informático. A través de la danza como algoritmo, acompañado por un software que define los movimientos de la coreografía, proponen explorar la idea de código abierto durante ese proceso.

¹³ Repensando el código abierto (2018), disponible en línea: http://caidalibre.cl/codigo_abierto/

“El proyecto propone dar valor como “obra” a los procesos artísticos y tecnológicos. Es una metodología que fija su interés en los procedimientos y recoge la base ideológica del OPEN SOURCE como código ético de nuestra borrosa humanidad para crear dispositivos y herramientas tecno-performativas en procesos de creación híbridos y abiertos. El ‘código abierto’ en sistemas de trabajo que se retro-alimentan constantemente¹⁴.”

¹⁴ Repensando el código abierto (2018), disponible en línea: http://caidalibre.cl/codigo_abierto/

LALULULA.TV. – Luciana Ponte (2010)

En octubre del 2010, nació lalulula.tv, donde su creadora, Luciana Ponte, en ese momento inicio camino sobre la programación de páginas web. Desde ese mismo año, Ponte comenzó con la difusión de material audiovisual de arte contemporáneo compartido en Internet, que primeramente era subtulado por ella misma.

“lalulula.tv es un proyecto filatélico obsesivo compulsivo de curaduría videografica, una investigación informal sobre el arte en la tele, un archivo sobre la visión mediática del discurso artístico. Ya sean visiones en tono de mofa, parodia, con tintes de entretenimiento o también de investigación seria, lo que el proyecto busca es ver qué pasa cuando medios de difusión masivos interpretan sus visiones sobre la esfera cultural más críptica de todas: el arte contemporáneo¹⁵.”

www.lalulula.tv funciona como un canal alternativo de acceso gratuito, con fines didácticos y con un análisis sobre la piratería audiovisual y el acceso libre de distintas obras con un trabajo colaborativo de trasfondo.

Luego, se sumaría la comunidad de Fansubs CLUBSUB centrada en la traducción y subtulados de cualquier material videográfico de todas partes del mundo y de distintos autores del arte.

Este proyecto une distintos campos en una misma plataforma web, que a través del trabajo colaborativo y búsqueda de nuevos materiales

¹⁵ <https://lalulula.tv/lo-que>

desconocidos que se dejan al acceso público para una gran comunidad de tanto artista como aficionados o interesados en cualquiera de esos materiales.

Si bien las redes colaborativas que el software libre y el código abierto puede generar en el arte una unión entre usuarios y artistas, también la tecnología y la tendencia en la colaboración y la implicancia del modelo FLOSS permite a los artistas ampliar su proceso creativo posteriormente a la liberación o exhibición de la obra/proyecto. Posterior a esto, se puede lograr en el marco de cualquier comunidad virtual recursos, intercambios y un flujo global de ideas poderoso, con la finalidad de crítica sobre los conceptos de autoría, de derivación, de un creciente camino hacia potenciar obras junto con el uso tan poderoso de herramientas libres y su filosofía.

Conclusiones finales

Como se ha expresado en la introducción, el objetivo central de esta investigación es entrever que la utilización de herramientas de software libre y código abierto dentro del arte desarrollado de manera colaborativa genera un cambio de rol para el usuario que lo transforma y deriva en una nivelación de creación y co-autoría en la obra.

El proceso colaborativo en una red de artistas y usuarios, plantea que durante lo «colaborativo» se introducen nuevas posibilidades de creación artística e implica una actitud más activa que lleva a los usuarios sentirse participe en algo ya organizado o establecido. Se hace referencia a la acción de colaborar con un grupo de artistas, que puedan derivar en nuevas interpretaciones de la misma obra en el sentido práctico.

No se trata de sumar trabajos, sino de un proceso de creación artística de co-autoría en el que idealmente se incorporan y comparten constantemente los posibles y diversos aportes sobre los procesos,

metodologías e ideas de trabajo, con la finalidad de integrarlo en la obra o que derive en un nuevo proyecto. Los métodos colaborativos, por lo tanto, tratan de generar otras bifurcaciones que puede llegar a tener una obra que utilice completamente el código abierto.

Así se manifiesta una idea de obra sin autoría rigurosa en el sentido de que se integran todos los aportes de manera colaborativa y se abre a nuevas interpretaciones al usuario involucrarse creativamente al apoderarse tanto el código fuente como al utilizar un software libre en la obra.

Por lo tanto, propicia la creación de nuevos imaginarios en los distintos soportes digitales, de generación de preservación del material digital para nuevas comunidades e incluso de una transformación a la creación única del artista que crea una ruptura con la autoría.

Para una futura investigación me interesaría ahondar mucho más sobre las experiencias artísticas y el proceso creativo de manera que resulte en formato más práctico y lúdico, ya que abren las puertas hacia un creciente paradigma sobre lo colaborativo y el arte

electrónico, y así poderlo sumar a la recopilación de proyectos, obras o experiencias que tienden a utilizar herramientas libres de manera abierta, de manera más viral en la comunidad virtual.

Bibliografía

- BAIGORRI, L. and Cilleruelo, L., (2006). *Net Art: una aproximación crítica a la primera década de arte online*. Madrid: Brumaria.
- BUSANICHE, Beatriz. (2010). *Argentina copyleft: la crisis del modelo de derecho de autor y las prácticas para democratizar la cultura*. Fundación Vía Libre, Villa Allende.
- IPPOLITA. (2005). *Open Non È Free. Comunidades digitales entre la ética del hacker y el mercado global*. Sociedad cooperativa editorial Elèuthera, Milano, 2005.
- LADDAGA, Reinaldo. (2010). *Estética de la emergencia: la formación de otra cultura de las artes*, Adriana Hidalgo editora, Buenos Aires.
- MANSOUX, Aymeric y DE VALK, Marloes. (2008). FLOSS+Art. OpenMute. Recuperado de: <http://goto10.org>
- PAGOLA, Lila. *¿Por qué a algunos artistas nos interesa el software libre?* En: Escáner Cultural. Revista virtual de arte contemporáneo y nuevas tendencias, 2007. Disponible en: <http://revista.escaner.cl/node/382>
- RAYMOND, Eric S. *The Cathedral and the Bazaar*, Musings on Linux and Open Source by an Accidental Revolutionary. O'Reilly & Associates (<http://www.ora.com>), enero, 2001. Disponible en: <http://catb.org/~esr/writings/cathedral-bazaar>
- RODRÍGUEZ LEAL, LUIS GERMAN E IZARRA, ADINA. (2012). *Código Abierto | Obra Abierta: El Efecto de las Prácticas de Intercambio de Código en la Composición de Música. En Canto Electroacústico: Aves Latinoamericanas en una Creación Colaborativa*. Caracas, Venezuela: Centro Fundación Telefónica.

SÁ, Rita. (2013). *Instruction manuals and open source – contributing to the ubiquity of art.*

STALLMAN, Richard. (2002). *Software libre para una sociedad libre.* GNU Press. Boston, EEUU.

STANCIC, Hrvoje. (2009). *Open Source in Art: Originality, Art Process and Digital Preservation.* INFUTURE2009 - Digital Resources and Knowledge Sharing. Zagreb, Croatia.

Listado de obras y proyectos artísticos

AYMERIC MANSOUX, MARLOES DE VALK Y DAVE GRIFFITHS. (2010 - 2013) *Naked on Pluto*. Recuperado de: <http://naked-on-pluto.net/>

BLACK QUANTUM FUTURISM COLLECTIVE, (2016). *Black Womxn Temporal*. Recuperado de: <http://blackwomxntemporal.schloss-post.com/>

DECK, Andy. (2001 - presente) *Glyphiti*. Recuperado de: <http://artcontext.net/glyphiti/index.php>

GARBER LEANDRO, CICCOLA TOMÁS, AMUSATEGUI JUAN CRUZ. (2020). *AUDIOSTELLAR*. Recuperado de: <http://audiostellar.xyz/>

KURDALI, Bassam. (2006). *Project Orange/ Elephants Dream*. Recuperado de: <https://orange.blender.org/>

LAB GLIA. (2018). *Repensando El Código Abierto | Rethinking Open Source*. Recuperado de: http://caidalibre.cl/codigo_abierto/

LUTHER BLISSETT PROJECT / WU MING. (1999). *Q (novela)*. Giulio Einaudi Editore, Italia.

PONTE, Luciana - *lalulula.tv*. (2010). <http://www.artfansub.com/>

ROZENBLUM, Natalia. (2010). *Historias colectivas*. Recuperado de: <http://www.historiascolectivas.com/>

Recursos electrónicos

Proyecto GNU (2014), disponible en línea: <https://www.gnu.org/>

Fundación Software Libre – América Latina, disponible en línea:
<http://www.fsfla.org/ikiwiki/>

Free Software Foundation Europe, disponible en línea: <https://fsfe.org/>

Uptage - Sitio web de performance cibernético, disponible en línea:
<https://upstage.org.nz/>

Repensando el código abierto (2018), disponible en línea:
http://caidalibre.cl/codigo_abierto/

Waelder, P. (2014). El software es la obra de arte: entrevista a Aymeric Mansoux, Marloes de Valk y Dave Griffiths [En línea]. Vida. Fundación Telefónica [Fecha de consulta: 09/10/2020].vida.fundaciontelefonica

Anexo

Manifiesto FLOSS+Art

FLOSS + Art reflexiona críticamente sobre la creciente relación entre la ideología del software Libre, el contenido abierto y el arte digital. Proporciona una visión de los mitos y realidades sociales, políticas y económicas vinculadas a este fenómeno. Los temas incluyen: arte digital de licencia, copia y distribución bajo modelos de contenido abierto, la influencia de software libre en las prácticas de arte digital, el uso de software libre para producir arte y el arte de producir software libre, software libre como mensaje político incrustado en el arte digital, paradojas y limitaciones de licencias abiertas para el arte digital, el software libre como una forma de citar e integrar otras obras de arte en la realización de nuevas obras, las definiciones y manifiestos para un arte software libre... con la colaboración de: Fabianne Balvedi, Florian Cramer, Sher Doruff , Nancy Mauro Flude, Olga Goriunova, Dave Griffiths, Ross Harley, Martin Howse, Shahee Ilyas, Ricardo Lafuente, Ivan Monroy Lopez, Thor Magnusson, Alex McLean, Rob Myers, Alejandra Maria Perez Núñez, Eleonora Oreggia, orx-qx, Julien Ottavi , Michael van Schaik, Femke Snelting, Pedro Soler, Hans Christoph Steiner, Prodromos Tsiavos, Simon Yuill. Compilado y editado por Aymeric Mansoux y Marloes de Valk.

Link de la página web de Floss+Art: <https://monoskop.org/FLOSS>

Anexo de imágenes



Figura 1: Proyecto Uptage (2004)



Figura 2: Proyecto Luther Blissett / Wu Ming



Figura 3: Licencias de Derechos de Autor: Copyright, Copyleft y Creative Commons

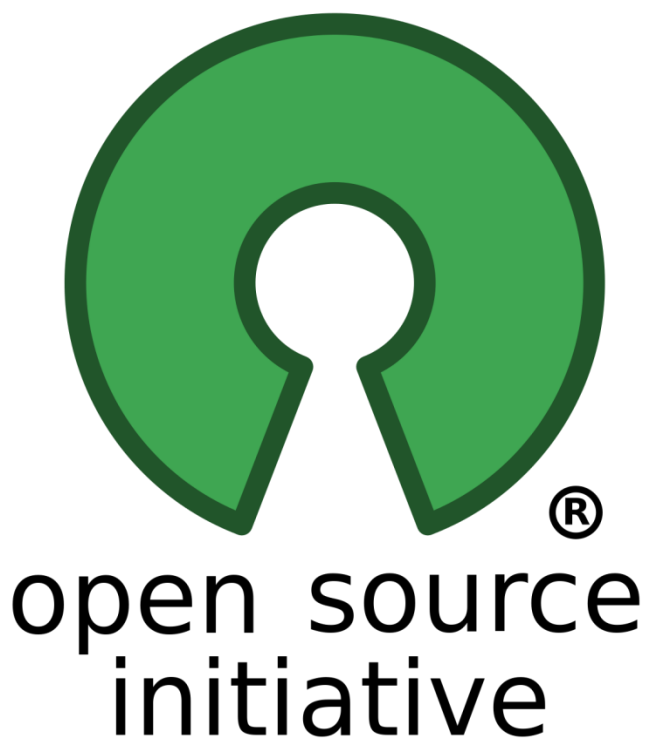


Figura 4: Código abierto



Figura 4: Fundación Software Libre

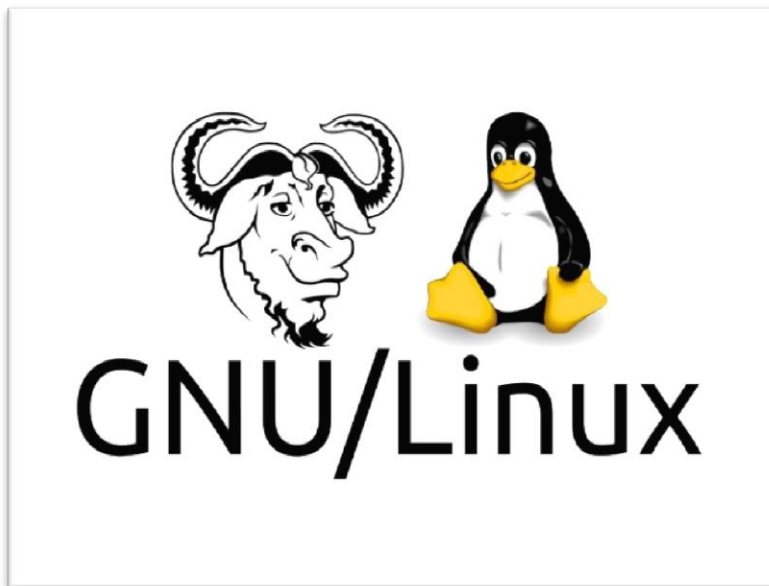


Figura 5: Proyecto GNU/Linux

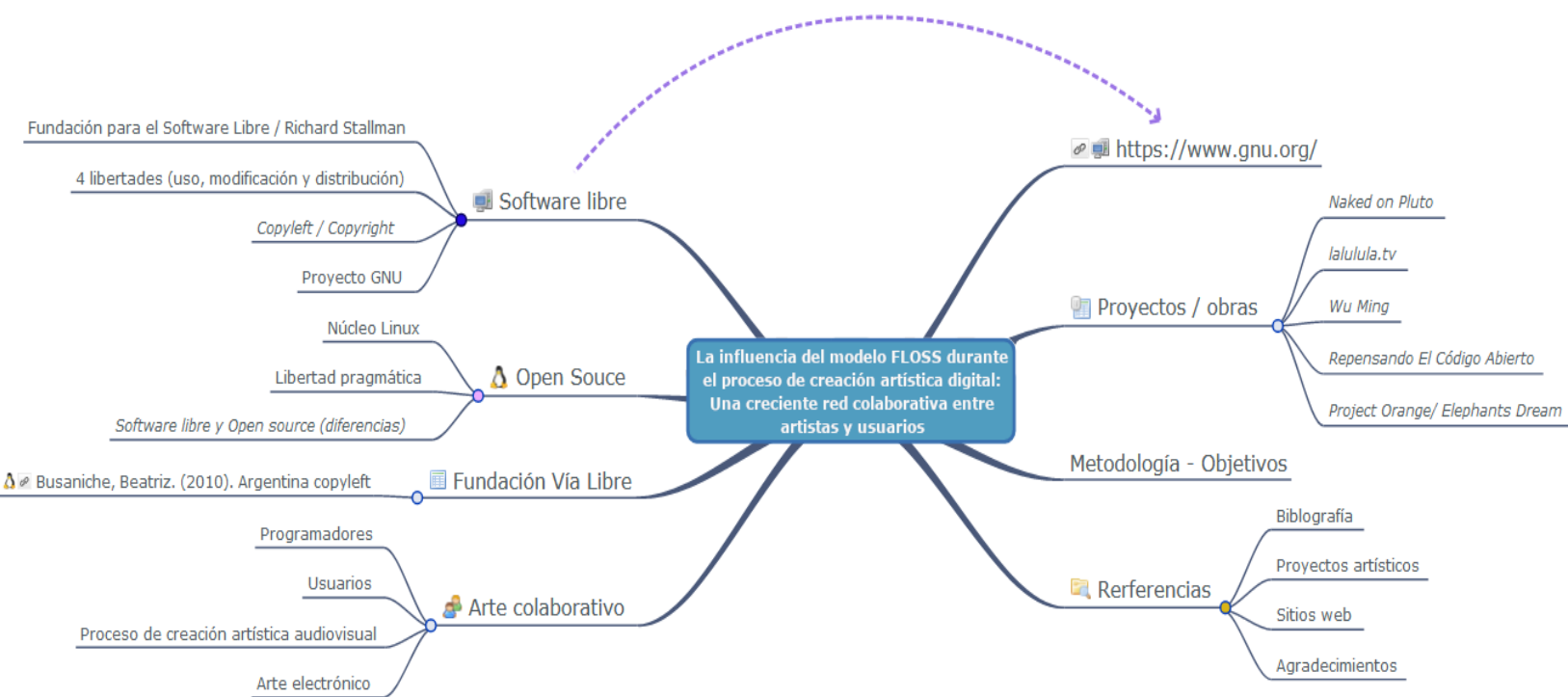


Figura 5: Diagrama del trabajo de investigación

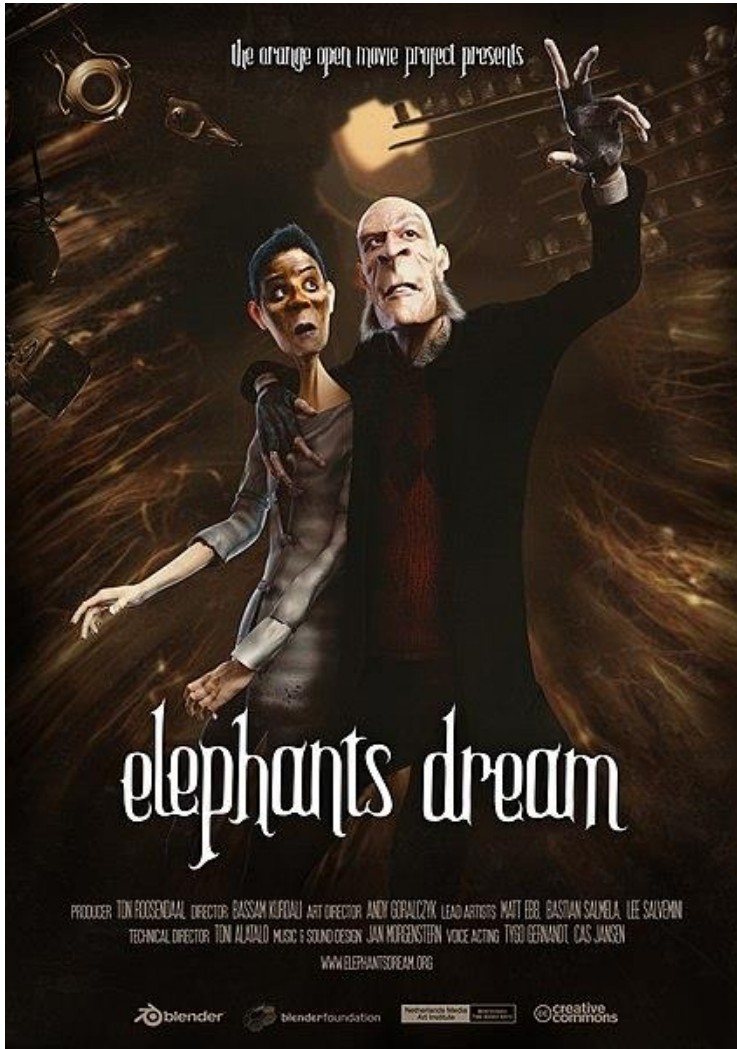


Figura 6: KURDALI, Bassam. (2006). Project Orange/ Elephants Dream

Figura 7: AYMERIC MANSOUX, MARLOES DE VALK Y DAVE GRIFFITHS. (2010 - 2013) Naked on Pluto.





*Figura 8: Ponte, Luciana - lalulula.tv. (2010).
<http://www.artfansub.com/>*

