

**Software y Cultura libre en Argentina:
Experiencias y convergencias**

Agustín Zannotti¹

Resumen

El artículo explora diferentes experiencias de organización en torno a la cultura libre en Argentina, a lo largo de la última década. Con una mirada desde los estudios de acción colectiva, buscamos comprender estas manifestaciones como parte de un movimiento social contemporáneo, constituido en torno a formas alternativas de producción de tecnologías informacionales y bienes culturales. Las mismas se centran en valores libertarios, trabajo colaborativo entre pares y la conformación de un modelo descentralizado basado en la apertura del conocimiento que subyace a su desarrollo.

Los casos seleccionados van desde la creación de redes y medios comunitarios, la producción colaborativa en el dominio del arte, la conformación de cooperativas tecnológicas, la promoción de derechos digitales y el desarrollo sustentable. En un escenario donde las nuevas tecnologías informacionales generan emergencias y potencialidades de transformaciones en los modos de creación, difusión y apropiación de la cultura, tales iniciativas dan cuenta de trayectorias de militancia asociadas a diferentes tipos de bienes comunes.

El artículo posee una intención principalmente descriptiva, enfatizando en las trayectorias y elementos comunes. La investigación se basa en observaciones de campo, análisis de sitios web, listas de distribución y documentos, así como entrevistas a referentes y participantes, llevadas a cabo entre 2010 y 2012.

Palabras Clave: cultura libre, movimientos sociales contemporáneos, experiencias, convergencias.

¹ Doctor en Estudios Sociales de América Latina (CEA-UNC) y Licenciado en Sociología (UNVM). Docente en la Universidad Nacional de Villa María e Investigador del Centro de Investigaciones y Estudios sobre Cultura y Sociedad. Contacto: agustinzannotti@gmail.com.

1. Introducción

El movimiento software libre marcó, desde mediados de la década de 1980, un modelo de producción orientado centralmente por la libertad de acceso, distribución, modificación y uso de los aplicativos informáticos. Sobre la base de un conjunto de postulados éticos, filosóficos y políticos que orientan su diseño técnico, este sirvió como un caso de éxito donde las tecnologías informacionales sacan provecho del trabajo colaborativo, la formación de comunidades y la gestión de una diversidad de motivaciones y proyectos.

Con el tiempo y la difusión acelerada del software libre sobre diferentes dominios, este modelo fue comenzando a ser considerado en relación con otros tipos de bienes ligados al conocimiento y la producción cultural, con énfasis en los sectores público, cooperativo y comunitario. El movimiento de *cultura libre* se fue conformando, de este modo, con el objetivo de promover la libertad para distribuir o modificar trabajos y obras creativas, haciendo uso de Internet así como otros medios digitales.

Desde una mirada centrada en la acción colectiva, buscamos comprender estas manifestaciones como parte de un movimiento social contemporáneo (Melucci, 1996). Las mismas se oponen a las formas restrictivas de propiedad intelectual vigentes y promueven principios alternativos de creación y apropiación cultural, centrados en valores libertarios, trabajo entre pares y la conformación de un modelo descentralizado y abierto. En un escenario de transformaciones en los modos de creación y apropiación cultural, las tecnologías informacionales han abierto posibilidades en términos de circulación ampliada de contenidos, multi-autoría y construcción de proyectos colaborativos, los cuales sientan bases para el cuestionamiento de los modelos hegemónicos establecidos.

A lo largo de la exposición comenzamos por presentar algunas discusiones sobre cultura libre, para luego explorar experiencias desarrolladas en Argentina a lo largo de la última década. El artículo tendrá una intención principalmente descriptiva, enfatizando en sus trayectorias y elementos comunes. Para finalizar, abrimos la pregunta sobre las posibles traducciones y convergencias de estos colectivos. Nos detendremos en el caso de: GCOOP Cooperativa de software Libre; Proyecto Nómada y Cultura.rwx, colectivos de artistas copyleft; Quintana Libre, proyecto de red comunitaria, y Vía Libre, fundación pionera en la promoción de derechos digitales y desarrollo sustentable. El estudio toma por base

observaciones de campo, análisis de sitios web, listas de distribución y documentos, así como entrevistas a referentes y participantes, llevadas a cabo entre 2010 y 2012².

2. El horizonte de la cultura libre

Los procesos de cercamiento de bienes comunes, su puesta en producción y explotación por parte del capital se sitúan en un escenario en donde los bienes intangibles, el trabajo inmaterial y la propiedad intelectual están en el centro de la disputa. En trabajos anteriores tomamos definiciones acerca del informacionalismo (Castells, 1999), el capitalismo flexible (Harvey, 1998) y cognitivo (Hardt y Negri, 2002; Blondeau, 2004) para destacar la creciente centralidad de la información, así como su creación y manipulación y control, en tanto fuente de productividad y poder.

El devenir informacional ha generado una serie de transformaciones de gran complejidad, que involucran entre otros procesos la privatización de dominios públicos, la proletarianización del trabajo inmaterial y el reforzamiento de regímenes de propiedad intelectual sobre diferentes dominios. Amplios sectores estratégicos son afectados por estos procesos: la concentración del mercado farmacéutico por parte de un oligopolio de grandes empresas, las patentes sobre mono-drogas que sirven para la cura o el tratamiento de enfermedades graves, la propiedad sobre los genes, las patentes sobre variedades vegetales, la creación de semillas infértiles, que fuerzan a los productores a depender de sus proveedores, la restricción en el uso y el acceso a contenidos culturales aún habiendo pagado por ellos, son algunos de los ejemplos que podemos mencionar.

El movimiento de *cultura libre* surge en este contexto, con el objeto de promover la libertad para crear, distribuir y modificar trabajos y obras creativas. El término fue acuñado por Lessig en su libro *Cultura Libre* (2005). Esta obra busca generar conciencia sobre los procesos de concentración de la propiedad y el poder sobre el conocimiento y la producción cultural, en función del reforzamiento de los regímenes de propiedad intelectual y sus crecientes restricciones para consumidores y usuarios.

Es importante destacar que la propiedad intelectual no existió siempre, y sus formas fueron variando fundamentalmente a lo largo de los últimos 200 años. La primera ley de copyright

²El trabajo de campo aquí presentado forma parte de la tesis doctoral titulada: “El software libre y el campo de producción cordobés: agentes, comunidades, disputas” (Zannotti, 2014). En este marco, se realizaron 23 entrevistas a participantes de proyectos, comunidades, emprendimientos y organizaciones vinculadas al software y la cultura libre. A partir de contactos inicialmente establecidos, se aplicó un muestreo en bola de nieve y se exploraron cuatro redes de entrevistados.

aparecida en los Estados Unidos en el año 1790, aseguraba a los autores el monopolio de los derechos de la obra por un plazo inicial de 14 años, susceptible de ser renovado por 14 años más. Tal como señalan Boldrín y Levine (2008), las primeras iniciativas de protección de la propiedad intelectual se fundaron en la necesidad de promover las ciencias y las artes. Otorgando derechos patrimoniales a sus creadores, se buscaba generar una promoción de la innovación y la creatividad³.

Los actuales regímenes de propiedad intelectual se sitúan sin embargo lejos de esta formulación original. Por el contrario, estos producen un monopolio intelectual con altos costos sociales involucrados. De acuerdo con el Convenio de Berna firmado por 167 países (ratificado por el ADPIC⁴), la propiedad intelectual se asegura por un plazo de 70 años después de la muerte de su autor (WIPO⁵, Sitio web, 2014). Altos estándares de restricción implican una merma en el acceso y generan condiciones de uso desfavorables para los usuarios, colocándoles a menudo en situaciones de ilegalidad. En este mismo sentido operan las campañas contra la denominada “piratería” informática y cultural.

³ Al referirnos a propiedad intelectual, cabe distinguir en primer lugar entre *patentes*, *derecho de autor* y *marcas*. Dentro de los derechos de autor debemos diferenciar a su vez en *derechos morales* y *patrimoniales*. Los *derechos morales* consisten en el reconocimiento de la paternidad del autor sobre la obra realizada y el respeto a la integridad de la misma. Estos aparecen en el momento de su creación, sin necesidad de registro y son del autor de manera personal e irrenunciable, por lo que no pueden enajenarse, ni embargarse, no prescriben y son de duración ilimitada. Por su parte, los *derechos patrimoniales*, consisten en la facultad de aprovechar y disponer económicamente de la obra por cualquier medio. Se puede renunciar a ellos o embargarse, son prescriptibles y expropiables. Las distintas formas de utilización de una obra son independientes entre sí, tales como la: copia, reproducción, presentación pública, traducción, adaptación, etc. Sobre estas formas de utilización, el autor o titular de los derechos patrimoniales puede ceder (entregar los derechos a otra persona) o autorizar su uso (dar un permiso pero sin ceder los derechos) para cada una de ellas y considerando límites de tiempo, cobertura y retribución económica (Adaptado de Pino Hernández, 2012).

⁴ “El Acuerdo sobre los Aspectos de los Derechos de la Propiedad Intelectual relacionados con el Comercio (ADPIC) de la Organización Mundial del Comercio (OMC) cambió notablemente el régimen internacional de propiedad intelectual mediante la introducción del principio de estándares mínimos de propiedad intelectual. De hecho, este principio supone que todo acuerdo de propiedad intelectual negociado con posterioridad al Acuerdo sobre los ADPIC entre miembros de la OMC, o que los involucre, sólo puede crear estándares más elevados – conocidos comúnmente como ‘ADPIC plus’. El concepto ADPIC plus cubre tanto las actividades encaminadas a incrementar el nivel de protección de los titulares de derecho más allá del estipulado en el Acuerdo sobre los ADPIC, como así también las medidas destinadas a reducir el alcance o la efectividad de las limitaciones a los derechos y de las excepciones. Dichas normas y prácticas en materia de propiedad intelectual tienen como consecuencia la reducción de la capacidad de los países en desarrollo de proteger el interés público” (Musungu y Dutfield, 2003: 2)

⁵ *World Intellectual Property Organization* (Organización Mundial de la Propiedad Intelectual).

La extensión del *copyright* favorece en la actualidad principalmente a un sector concentrado de *intermediarios*, que se beneficia de la aplicación de criterios artificiales de escasez. Junto con ello se limitan ejercicios posibles de innovación y creatividad:

El beneficio de un cambio legal sería notable para los principales protagonistas del acto cultural de compartir conocimiento: los creadores y los usuarios. Los primeros se verían beneficiados por un sistema de distribución mucho más visible, eficiente y económico. En tanto los usuarios tendrían acceso a una mayor libertad de elección a menor coste, sin los condicionamientos de *gatekeepers* y distribuidores. (...) En un entorno donde los costes de producir, distribuir y auto-promocionarse tienden a cero, ya no existen grandes motivos para que un creador ceda a los distribuidores los derechos de su obra y la mayor parte de sus futuras ganancias. (...) La industria de la intermediación es la que impulsa el modelo del *copyright* con mayor presión, diseñando barreras legales y técnicas para dificultar el acceso a la información digital. Todo ello con el propósito de que compartir un archivo no resulte atractivo ni sencillo. (Pardo Kuklinsky, 2010: 39-40)

En un escenario de transformaciones en los modos de creación, difusión y apropiación, en el que las tecnologías informacionales han tenido un efecto dinamizador, los colectivos de cultura libre abogan por una desconcentración y difusión del poder sobre la producción cultural, que promueve situaciones de competencia. En un espacio similar al de un libre mercado real, podría establecerse un balance más equitativo entre los derechos de los productores y los de consumidores o usuarios:

Las tecnologías digitales, ligadas a Internet, podrían producir un mercado para la construcción y el cultivo de la cultura, inmensamente más competitivo y vibrante; ese mercado podría incluir una gama mucho más amplia y diversa de creatividad; y, dependiendo de unos pocos factores importantes, esos creadores podrían ganar de media más de lo que ganan con el sistema de hoy en día —todo esto en tanto en cuanto las [grandes empresas] actuales no usen las leyes para protegerse contra esta competencia. (Lessig, 2005: 29)

El movimiento de software libre se considera uno de los pioneros en la disputa por la cultura libre. Richard Stallman, un ex-programador del MIT, fue quien comenzó durante la década de 1980 a organizar el marco de referencia moral, político y legal para el software libre, el cual se materializaría en el proyecto de *sistema libre GNU*, la *Free Software Foundation* y la *Licencia Pública General (GPL)*, tres iniciativas que sentaron las bases del movimiento. El software libre es considerado un caso de éxito por su capacidad de generar formas alternativas de creación de valor y tecnología. Basado en la propiedad colectiva del código, el trabajo colaborativo y la conformación de comunidades, éste ha demostrado su capacidad de generar innovación y una elevada eficiencia en los procesos de desarrollo (Zannotti, 2011).

Con el paso del tiempo, el modelo suscitado por el software libre se fue proyectando sobre diferentes dominios de la producción académica y cultural, generando experiencias que intentan emular sus procesos de creación colaborativa entre pares. Esta ampliación realimenta a su vez una manera de concebir el software y las tecnologías informacionales que presta cada vez más atención a sus implicancias políticas y sociales, asumiendo un posicionamiento crítico:

“Y eso me parece que es algo interesante para inspirar otras cosas que no tengan nada que ver con el software pero que ven en el software libre a un caso de éxito, de los pocos casos globales de un modelo diametralmente opuesto al sistema reinante de hacer las cosas. Creo que eso para mí es lo más interesante que pasa con el software. Del lado técnico ocurren también un montón de cosas, pero las más interesantes son del lado social.” (Entrevista 18)⁶

“Porque de hecho el software libre no es algo tecnológico, es una cuestión cultural. Eso implica que tenés que interactuar con otros entornos culturales, con otros movimientos con el fin de que el conocimiento esté disponible. El software es una parte. Pero yo creo que son necesarios unos con otros. No podría haber software libre si no hubiera documentación libre. No podría haber software libre si no hubiera *media* libre. Porque si no, ¿para qué usarías el software?” (Entrevista 9)

Las tecnologías informacionales tienen un enorme potencial para la construcción de formas más descentralizadas y competitivas que las que caracterizaron a las industrias culturales del siglo XX. Castells se ha referido a ellas como medios de *auto-comunicación de masas*, por oposición a los medios de información de masas anteriores (Castells, 2007). En el panorama actual, los costos de impedir que las obras digitales se reproduzcan son notablemente mayores que los implicados en difundir el conocimiento y las producciones culturales. Las nuevas tecnologías facilitan en varias ocasiones la auto-producción, auto-difusión y auto-presentación de los artistas, permitiendo desligarse de los tradicionales intermediarios. Al mismo tiempo, posibilitan mixturar producciones y trabajar colaborativamente. Estos cambios impulsan el pasaje de una idea de autor como *genio creador* hacia una concepción de *productor artístico* (Suárez Antelo y Zuik, 2006).

Partiendo del modelo iniciado con la GPL, nuevas licencias abiertas y libres se han ido desarrollando en los últimos años en función de necesidades específicas. Las mismas se basan en la cesión voluntaria de la totalidad o parte de los derechos que les son adjudicados a sus creadores. Al eliminar las restricciones sobre diferentes usos, ello mejora su circulación en el dominio público y genera nuevas posibilidades en términos de apropiación y creación

⁶ Incluimos un apartado con información contextual sobre los participantes entrevistados al final del texto.

colaborativa. Entre las más utilizadas se cuentan las licencias *Creative Commons* en todas sus variantes⁷, las *Arte Libre* y más⁸. Algunas de ellas son compatibles entre sí y con la GPL.

Entre los entrevistados se reconoce sin embargo un fuerte conservadurismo asociado a los modelos dominantes de la producción cultural, que lleva incluso a perjudicar a los propios productores. En este sentido, varios ejemplos de los etiquetados como “piratería” informática y cultural podrían utilizarse para pensar alternativas más equilibradas de reeditar a los creadores, que garanticen al mismo tiempo derechos y libertades para los consumidores o usuarios. Otras iniciativas como la *financiación en masa*⁹ o el *pay what you want*¹⁰ son asimismo señaladas. Estas han sido utilizadas para financiar diferentes proyectos musicales o audiovisuales y de desarrollo de software. Como han señalado algunos autores, estos modelos no son necesariamente excluyentes y en varios casos se complementan entre sí (O’Reilly, 2002; Anderson, 2009, Pardo Kuklinsky, 2010). Lessig (2008), por su parte, analiza estas alternativas en términos de una economía *híbrida* entre la producción colaborativa y el modelo comercial.

El movimiento de cultura libre surge así de una convergencia de problemáticas presentes en diferentes dominios de la producción material y cultural. Con base en la libre producción, libre circulación, libre acceso y trabajo colaborativo, ésta se presenta como un horizonte con

⁷“Las licencias Creative Commons están compuestas por cuatro módulos de condiciones: *Attribution / Atribución (BY)*, requiere la referencia al autor original. *Share Alike / Compartir Igual (SA)*, permite obras derivadas bajo la misma licencia o similar (posterior u otra versión por estar en distinta jurisdicción). *Non-Commercial / No Comercial (NC)*, obliga a que la obra no sea utilizada con fines comerciales. *No Derivative Works / No Derivadas (ND)*, no permite modificar de forma alguna la obra. (...) Todas las licencias Creative Commons permiten el “derecho fundamental” de redistribuir la obra con fines no comerciales y sin modificaciones.” (Wikipedia, 2013: Creative Commons).

⁸Un listado de licencias libres y abiertas disponibles tanto para software, como para otros tipos de producciones culturales se encuentra en el sitio del Proyecto GNU: www.gnu.org/licenses/license-list.es.html. El sitio <http://freedomdefined.org/Licenses> cuenta también con información y un cuadro comparativo de las licencias disponibles para la producción cultural [citados: 13/06/2013].

⁹“Financiación en masa o por suscripción (del inglés *crowdfunding*), también denominada cuestión popular, financiación colectiva, microfinanciación colectiva, y micromecenazgo, es la cooperación colectiva, llevada a cabo por personas que realizan una red para conseguir dinero u otros recursos, se suele utilizar Internet para financiar esfuerzos e iniciativas de otras personas u organizaciones. Crowdfunding puede ser usado para muchos propósitos, desde artistas buscando apoyo de sus seguidores, campañas políticas, financiación del nacimiento de compañías o pequeños negocios” (Wikipedia, 2013: Financiación en masa).

¹⁰*Pay what you want* (en español *paga lo que quieras*) “es un sistema de precios en el que los compradores pagan cualquier cantidad deseada para un producto dado, incluyendo cero. En algunos casos se puede ajustar un precio mínimo (piso), y/o se puede indicar un precio sugerido como orientación para el comprador. El comprador puede también seleccionar una cantidad mayor que el precio estándar para el producto.” (Wikipedia, 2013: Pay what you want [traducción propia]).

alcances y consecuencias aún inexploradas y no del todo delineadas. Su propuesta implica retomar una definición de cultura como un acervo de bienes, conocimientos y prácticas en constante creación y recreación:

“La cultura libre es la cultura de la libertad. Aparte de liberar la cultura, es la cultura de la libertad. Esa cultura de la libertad necesita de un montón de cosas concretas y reales en el mundo. La soberanía alimentaria es cultura libre, la energía, la vivienda, las relaciones económicas, la comunicación... Cultura es todo, cultura es lo que hacemos, lo que hace la humanidad. Entonces cultura libre es liberar todo lo que hacemos. Mi motor es que si cerráramos el circuito, si de verdad entendiéramos que estamos construyendo lo mismo desde distintas facetas y lo hiciéramos, tendríamos un nuevo paradigma, un paradigma social descentralizado, de la colaboración horizontal entre pares. Para mí ese es el desafío de lo que yo llamo cultura libre.” (Entrevista 18)

En el discurso de varios de los participantes, la cultura libre se incluye en la disputa por los *comunes* o *bienes comunes*. Un sentido de propiedad compartida y la necesidad de proteger estos recursos frente al cerramiento o la mercantilización, la acción de producción entre pares y la colaboración en masa, el deseo de construir una educación cívica y la identificación de nuevos tipos de bienes en evolución, son algunos elementos que aparecen recurrentemente relacionados con los *comunes* (Hess, 2008: 6).

3. Experiencias de Cultura libre en Argentina

La cultura libre se define así como un conjunto de manifestaciones de oposición a diferentes formas de dominación que pesan sobre las formas de conocimientos y producción cultural en el marco del capitalismo actual. Frente a una visión de la producción cultural concentrada en torno a grandes centros y corporaciones, la cultura libre representa un modelo distribuido que favorece la diversidad, descentralización, interconexión y colaboración entre pares. Con base en el desarrollo hasta aquí planteado, analizamos a continuación diferentes experiencias que se reconocen como parte de la disputa por la cultura libre. Las mismas se desarrollaron en Argentina a lo largo de la última década.

3.1 Software libre, cooperativismo, economía social

GCOOP Cooperativa de software libre, es la primer cooperativa de trabajo especializada en desarrollos libres surgida en nuestro país. Ofrece servicios de desarrollo a medida, consultoría, soporte, migración y auditoría de sistemas, entre otros. Fue creada en Capital Federal en 2008,

a partir de la iniciativa de un grupo de programadores y entusiastas vinculados a distintos espacios comunitarios, interesados en trabajar con soluciones libres. La cooperativa cuenta con una trayectoria de crecimiento hasta la actualidad y despliega una militancia tanto hacia la economía social como hacia el mundo del software y la cultura libre:

“En un momento había varios de la comunidad que estaban pensando en formar una cooperativa. Como que unía los dos mundos: la cooperación y toda esta idea de la solidaridad del software libre eran compatibles. Yo siempre quise tener una cooperativa, dejar un poco la militancia por la militancia misma o en los tiempos libres, por una militancia más productiva de vivir como se quiere vivir. Tenía ganas de hacer una cooperativa y que funcione. Surgió la idea y avanzamos” (Entrevista 4)

Varios de los primeros asociados contaban con experiencia en el sector privado y cargaban un marcado descontento hacia las formas de trabajo allí promovidas. Horarios flexibles que generaban grandes cargas laborales, una gestión verticalista, la competencia entre los trabajadores y el hecho de no compartir el conocimiento, se mencionan entre los factores más desalentadores. A esto se sumaba una alta rotación, un bajo compromiso hacia los proyectos y, en general, una visión pragmática del trabajo centrada en ganar la mayor cantidad de dinero posible y ofrecer sus servicios al mejor postor. Los entrevistados refieren además la realización de tareas frustrantes, pocos desafiantes o éticamente cuestionables.

El trabajo en GCOOP implicó, de este modo, una nueva forma de organizar los procesos de trabajo. La planificación colectiva y la gestión democrática de los procesos de trabajo, las nuevas formas de relacionamiento, la asunción de liderazgos rotativos, la distribución de responsabilidades, entre otros elementos, requirieron de una adaptación y aprendizaje colectivo:

“Trabajar de otra manera, esto de que no hay jefes, estamos todos a la par, las tareas se delegan pero las responsabilidades se comparten. Y bueno, fue todo un proceso de aprendizaje. No sólo de las metodologías y la parte técnica sino como nos manejábamos nosotros, las relaciones entre nosotros. Y realmente lo interesante fue que a medida que se fue sumando más gente el espíritu de trabajo era otro. Era compartir todo el conocimiento. Para afuera somos como una empresa más. Y para adentro somos muy distinto. En esto de consensuar todas las decisiones, hasta el más mínimo detalle.” (Entrevista 4)

La cooperativa presta especial atención a garantizar un ambiente laboral que satisfaga las necesidades personales y profesionales de sus asociados. El mejoramiento de las condiciones edilicias y el equipamiento operativo, la posibilidad de elegir las herramientas de software en función de la conveniencia de cada uno, intercambiar horarios, el trabajo en equipos y el trato

cordial, son algunos de los aspectos aquí destacados. En un ámbito donde las destrezas y conocimientos requeridos se actualizan de forma permanente, otro aspecto central son las capacitaciones. Los miembros de GCOOP se formaron sobre diferentes tecnologías libres, entre ellas *SugarCRM*, *Drupal CMS*, *PHP (Symphony)* y *Python (Django)*. Para ellos realizaron auto-capacitaciones y capacitaciones externas. Se buscó asimismo garantizar y extender ciertos derechos laborales, como las licencias por maternidad/paternidad, las licencias por vacaciones pagas y las asignaciones familiares.

La cooperativa sigue una división de tareas entre actividades de diseño, administración, comercialización, trato con los clientes, programación y desarrollo. Trabaja por proyectos, siguiendo los principios de la metodología de *desarrollo ágil de software*¹¹. Se intenta que todos los trabajos se realicen en equipos y que las tareas vayan rotándose. El grupo se vale para ello de diferentes herramientas como listas de correo, *wikis*, gestores de tareas, repositorios de sistemas, control de versiones y más.

Los avances sobre los proyectos son seguidos colectivamente en reuniones periódicas donde se socializan los avances y dificultades. Se busca que el intercambio personal y la revisión grupal de los obstáculos permitan alcanzar soluciones en el menor tiempo posible. Las reuniones sirven además para la planificación y toma de decisiones sobre cuestiones operativas. En estos espacios todos los asociados cuentan con voz y voto. La cooperativa ejecuta a su vez un plan de gestión anual que sirve como orientador de los objetivos a alcanzar en cada periodo.

Esta forma de trabajo que prioriza el intercambio directo resulta viable en la medida en que el número de participantes no sobrepase una determinada cantidad. La cooperativa contaba con trece socios hacia mediados de 2012 y se percibía en aquel momento al límite de su capacidad:

“No tenemos una política expansionista al infinito. Cuando crecemos es porque no estamos dando abasto con todo el trabajo que tenemos. Pero estamos en el límite ya, no queremos seguir creciendo. Para mantener esta metodología de trabajo de reunirnos y estar todos juntos. Si hubiera más gente habría que poner una etapa intermedia para que

¹¹“El desarrollo ágil de software son métodos de ingeniería del software basados en el desarrollo iterativo e incremental, donde los requerimientos y soluciones evolucionan mediante la colaboración de grupos auto organizados y multidisciplinares. (...) Los métodos ágiles enfatizan las comunicaciones cara a cara en vez de la documentación. La mayoría de los equipos ágiles están localizados en una simple oficina abierta (...) Los métodos ágiles son criticados y tratados como 'indisciplinados' por la falta de documentación técnica” (Wikipedia, 2013: Desarrollo ágil de software).

coordine cada parte. Y crearía una burocracia que no nos redituaría ni económica ni socialmente. No podríamos estar todos juntos. Entonces en ese sentido también cuidamos mucho el trabajo que tomamos o no tomamos. Tenemos algunos clientes grandes que nos demandan mucho de nuestra capacidad operativa.” (Entrevista 4)

Aunque la cooperativa estaba funcionando casi al máximo de su capacidad, el trabajo mancomunado con otros emprendimientos y la conformación de redes eran concebidos como una estrategia para diversificar y al mismo tiempo especializar su oferta de soluciones libres:

“Por eso siempre venimos argumentando que no sabemos si queremos ser una cooperativa de 100. Pero sí 10 cooperativas como nosotros de 10 personas y poder trabajar conjuntamente. Por ejemplo, supónete que mañana sale una cooperativa de *sys-admin*, de administradores de sistemas. Todo lo que tenga que ver con eso se lo pasamos a esa cooperativa. Sería buenísimo. Y nosotros seguimos laburando en lo que sabemos hacer. Inclusive podríamos llegar a dejar de hacer los trabajos que no nos gustan y enfocarnos en los que tenemos más claros. Entonces es importante impulsar la creación de nuevas cooperativas.” (Entrevista 4)

La cooperativa forma parte de la Federación de Cooperativas de Trabajo de la República Argentina (FECOOTRA) y fue uno de los socios creadores de la Federación Argentina de Cooperativas de Trabajo de Tecnología, Innovación y Conocimiento (FACTTIC), que cuenta en la actualidad con 24 emprendimientos asociados (FACTTIC Sitio web, 2014). También fue socia fundadora de la Cámara Argentina De Empresas de Software Libre (CADESOL). Se espera que estas agrupaciones puedan trabajar de manera articulada para ofrecer una mayor amplitud de servicios y afrontar proyectos de grandes dimensiones.

Sus miembros son parte además de diferentes comunidades locales de software y cultura libre, como Software Libre Argentina (SOLAR), Python Argentina (PyAr), Usuarios de Software Libre Argentina (USLA), Grupo de Usuarios de Software Libre de Capital Federal (CaFeLUG), Buenos Aires Libre (BAL), Colectivo La Tribu y Boca de Incendio, y participan en eventos nacionales e internacionales. GCOOP ha tomado parte de varios proyectos de creación y difusión del software libre. Entre ellas podemos destacar el corto cinematográfico *Códigos Cooperativos*, ganador del Congreso Argentino de Cooperativas 2012, así como el desarrollo de un sistema libre de gestión para cooperativas, en el marco del *Cluster Software Libre, Consorcio de Tecnologías Libre y Abiertas* (GCOOP Sitio web, 2013). La cooperativa satisface así las necesidades económicas y profesionales de sus asociados, al tiempo que las combina con tareas de militancia y organización.

3.2 Redes comunitarias y medios libres

Las redes comunitarias son redes informáticas, generalmente inalámbricas, creadas y mantenidas por sus propios usuarios. Estas buscan garantizar la descentralización y evitar la monopolización de recursos, respetan la neutralidad de la red, garantizan el acceso público y libre, su estructura es distribuida y la conexión se realiza entre pares, posibilitando extender la red desde cualquier punto y que cualquiera de sus usuarios pueda publicar o recibir servicios y contenidos en igualdad de condiciones (altermundi.net Sitio web, 2013).

La mayor red comunitaria a nivel global es *guifi.net*, una red que se extiende sobre la costa este de España. Cuenta con más de 21000 nodos activos y más de 10000 nodos proyectados, a los que debemos sumar unos 1000 nuevos nodos en proceso de construcción o pruebas. Ello marca una línea de crecimiento exponencial desde su creación en 2004, alcanzando en la actualidad una cobertura cercana a los 28000 km. *Guifi.net* se define como “una red de *telecomunicaciones*”, “una red abierta, libre y neutral que se vertebra a partir de un acuerdo de interconexión en el que cada participante al conectar extiende la red y obtiene conectividad” (guifi.net Sitio web, 2013). La red logró constituirse como proveedora de Internet en su región, en situación de paridad con los proveedores privados.

Las redes libres intentan recuperar el espíritu original de Internet, el cual fue diseñado para favorecer la interconexión descentralizada y el intercambio horizontal a partir de la unión de numerosas redes. Esta situación ha cambiado a partir de la concentración de su estructura en poder de grandes proveedores. Las formas de entender la conectividad y el acceso forman así parte de la discusión, enfatizando una idea de conexión en términos de *formar parte* de la red y no en el sentido de constituirse en un punto terminal de la misma.

Una red libre está construida por la comunidad donde se despliega y su crecimiento depende de la cantidad de *nodos*, o puntos de la red, mantenidos por los usuarios. Su topología es en forma de malla (*mesh*), en donde cada nodo está conectado a todos los demás y es posible conducir los mensajes por distintos caminos. Una parte esencial del proyecto consiste en la construcción e instalación de nodos, buscando que estos puedan ser montados con elementos simples, disponibles en los hogares y de bajo costo. Se busca que los usuarios tomen parte en la fabricación de los componentes, para lo cual se facilitan tutoriales y soporte a través de *wikis*, documentación, paquetes de software libre que simplifican el proceso de instalación, así como talleres de creación colectiva de nodos:

“Desplegar los nodos ahora es relativamente simple. Hardware barato que se consigue más o menos fácil. Lo simple es armarlo digamos, meter el punto en una caja, a la caja engramparla a un caño, el caño a la pared y hacerse una antenita. Hay modelos simples

como para hacer uno en la casa casi sin herramientas. La parte más complicada en realidad es el software, bajarle al *router* un software pensado para esa red. Estamos trabajando en terminar de simplificar la cosa para que una persona cualquiera baje el software, le configure tres datos y con esos tres datos ya ese aparato pueda funcionar de localizador.” (Entrevista 18)

A nivel latinoamericano existen proyectos de redes libres en Brasil, Chile, Paraguay, Perú, Colombia, México, Uruguay y Argentina. En este último caso, la mayor red es Buenos Aires Libre, la cual se extiende por Capital Federal y su área metropolitana, y ha logrado montar desde sus comienzos cerca de 500 nodos (BAL Sitio web, 2014). Existen además iniciativas similares en la ciudad de Rosario (LUGROMesh Sitio web, 2014) y Córdoba (FerNets Sitio web, 2013).

Aunque las redes libres pueden extenderse sobre cualquier espacio, algunos participantes destacan su potencialidad en poblaciones pequeñas o en asentamientos de bajos recursos, donde hay un escaso acceso a servicios de comunicaciones y un desinterés por parte de los prestadores privados para proveer infraestructura:

“Ahora por ejemplo se está viendo la idea de armar redes en la Villa de Retiro. Las villas de emergencia son lugares ideales para armar esto porque tienen una densidad de población muy alta y por lo general tienen una superficie que puede abarcarse con no demasiados nodos. Entonces podrías tener una incidencia enorme. Vos armás una red de 10 nodos en la Villa de Retiro y cubriría toda la población, que aparte no tiene Internet porque los proveedores se rehúsan a ir a instalar sus servicios.” (Entrevista 18)

Encontramos experiencias de creación de redes libres en pequeños poblados del interior del país, tal como es el caso de *Quintana Libre*. Esta red fue construida a lo largo de 2012 en la localidad de San José de la Quintana, Provincia de Córdoba, y logró proveer de Internet y otros servicios a una población hasta entonces sin acceso:

“Armamos una red libre acá en Quintana, la empezamos en febrero y ya atraviesa todo el pueblo de punta a punta. (...) La gente se empezó a enterar de que había una red libre porque prendían la compu y la veían al aire. Vos salís a cualquier lado en Quintana y prendes una *notebook* y vas a ver 'Quintana Libre!'.” (Entrevista 18)

Su construcción fue motorizada por técnicos residentes en el lugar y miembros de otras redes libres que se trasladaron allí para colaborar en el montado de sus primeros componentes y el desarrollo de software. Se buscó especialmente utilizar elementos de bajo costo – incluyendo botellas, latas de conservas, alambres de cobre, entre otros– que sirvieron para el

armado de las antenas. La iniciativa se incluyó como parte del proyecto *Arraigo Digital*¹² y participaron integrantes de la ONG *Código Sur*, especializada en ofrecer servicios informacionales a organizaciones sociales. El armado de la red forma parte de una iniciativa de mayor alcance, que incluyó la creación de una radio comunitaria y un espacio para promover actividades culturales:

“Poner una FM en Quintana y que la escuche todo el pueblo fue algo relativamente simple: fabricamos un transmisor, conseguimos un lugar y lo pusimos al aire. Y lo mismo este espacio cultural, el espacio abierto, que es de toda la gente del pueblo. Se convoca y la gente que quiere viene y participa, propone un taller, propone una idea. Estamos proyectando un taller comunitario para desarrollar ahí tecnologías apropiadas, generadores, calentadores solares, ir armando este tipo de cosas.” (Entrevista 18)

El proyecto integra así varios de los ejes planteados dentro de la cultura libre: desde el software, la infraestructura de red, los medios comunitarios, la promoción de actividades culturales, la construcción de tecnologías apropiadas y más.

3.3 En busca de la interfaz arte / tecnología

Otra de las convergencias posibles en torno a la cultura libre se da en el dominio del arte. El uso de licencias abiertas y libres¹³ está siendo promovido por un grupo de fotógrafos, diseñadores, músicos, plásticos, escritores, entre otros, que cuestionan desde el espacio local los formatos dominantes de creación y circulación de las producciones culturales.

Este ámbito presenta, sin embargo, ciertas discusiones específicas, entre ellas en lo que hace al trabajo del artista y su remuneración. Junto a ello existe escasa información acerca del *copyright* y el funcionamiento de los mecanismos de protección intelectual, así como un desconocimiento generalizado acerca de formas alternativas de licenciamiento. Esto se liga a

¹²“El proyecto Arraigo Digital, es una propuesta de la orientación Comunicación y Nuevas Tecnologías de los Centros de Actividades Juveniles (CAJ), que se propone capacitar a los jóvenes en el conocimiento, funcionamiento y armado de una red digital comunitaria, su uso, y en la introducción y práctica del software libre. Es sugerido para los CAJ de localidades pequeñas, de alrededor de 1000 habitantes, donde Internet no ha llegado o su distribución es de baja capilaridad y las demás tecnologías de comunicación tienen un desarrollo precario” (Arraigo Digital Sitio web, 2013).

¹³Según la *Definición de las obras culturales libres*, estas licencias deben permitir las libertades de: usar el trabajo y disfrutar de los beneficios de su uso, estudiar el trabajo y aplicar el conocimiento adquirido de él, hacer y redistribuir copias totales o parciales de la información o expresión, hacer cambios y mejoras, y distribuir los trabajos derivados (freedomdefined.org Sitio web, 2013). Junto a las licencias libres, existen licencias abiertas que incorporan otras restricciones como por ejemplo la prohibición de usos comerciales.

una visión ilusoria del éxito artístico y el modelo comercial que dificulta dar una discusión actual en términos concretos:

“Hablar de cultura libre es difícil porque la mayoría de los artistas no tienen una idea de cómo funciona el *copyright*, porque no tienen un contacto directo con ese funcionamiento. Es tan pequeño el porcentaje de artistas que viven del *copyright* que la mayoría digamos lo tiene como una especie de ilusión de que 'lo que yo hago vale y nadie lo tiene que tocar'. Y de pronto esa ilusión, esa fantasía de hacerse el artista millonario y vendedor de discos de oro, opera siempre en el sustrato de las discusiones y las hace muy difíciles.”
(Entrevista 12)

Datos disponibles indican en efecto que sólo una minoría de artistas consagrados logran obtener un rédito a partir de estos derechos. Según referentes de la propia industria editorial, en Argentina el porcentaje que queda para su autor por la venta de un libro se sitúa en el 10% del precio de tapa (Derecho a Leer, 2009). La situación de nuestro país no difiere del resto de la región y refleja una distribución de ingresos a nivel global. En la industria discográfica ocurre algo similar. Fuentes norteamericanas indican que el porcentaje obtenido para las bandas a la hora de editar un disco se ubica en torno al 13% de su valor final, monto que se subdivide a su vez entre *managers* y gestores (The Root, 2010). La mayor parte de los beneficios va en ambos casos dirigido hacia un sector concentrado de intermediarios, productores y distribuidores.

Al panorama que venimos delineando, se suma el hecho de que los propios artistas son por regla general uno de los principales consumidores de este tipo de producciones. Los entrevistados señalan a este respecto una disociación entre el rol de creador y el rol de usuario o consumidor, en donde: “cuando somos autores queremos protección, restricción, pero cuando somos receptores queremos libertad, acceso” (Entrevista 12).

Algunas experiencias locales buscan promover el uso de licencias libres en el dominio del arte, al tiempo que generar una *interfaz* entre arte y tecnología que permita reflexionar sobre las potencialidades de los nuevos recursos para la producción cultural. Tal es el caso de *Proyecto Nómada*, una iniciativa que busca compartir experiencias, hallazgos, problemas y reflexiones alrededor del uso de software libre para la producción cultural. El proyecto surgió en Córdoba en 2005 a partir del intercambio entre un grupo de artistas y miembros de la comunidad local GRULIC¹⁴. Se realizaron talleres de tecnología en el que se investigaron diferentes alternativas libres que pudieran reemplazar las herramientas privativas usadas por artistas, se confeccionó una compilación de aplicativos y se socializaron conocimientos básicos sobre sistemas libres.

¹⁴ Grupo de Usuarios de Software Libre de Córdoba, Argentina.

El proyecto se mantiene hasta la actualidad, con su lista de correo e información referida centralmente al diseño con herramientas libres (Proyecto Nómade Sitio web, 2013).

*Cultura.rwx*¹⁵ constituye otra de las apuestas locales hacia el arte y la cultura libre. La revista iniciada en 2010 pretende abrir la discusión en áreas como educación, género, literatura, arte, diseño, computación, entre otras, al tiempo que se propone mapear y dar visibilidad a diferentes experiencias (Cultura.rwx Sitio web, 2013). La iniciativa busca emular la modalidad de trabajo utilizada en el desarrollo de software libre, en donde los aportes se van organizando, discutiendo y depurando de manera colaborativa:

“...una cosa muy interesante que ha generado la comunidad de software libre y creo que no tiene equivalente en el campo de las artes visuales o la música, es que la comunidad representa una especie de marco de referencia que permite trabajar con otras personas incluso conociéndolas poco. Como un conjunto de ideas compartidas que hacen posible que trabajes con gente que está distante, se dispone a colaborar y hacer que algo funcione. Y creo que en eso, incluso pensando en estas áreas que no son específicamente software, estamos pensando en el modelo del software. Estamos pensando que si estos chicos se ponen de acuerdo para armar un sistema operativo, cómo nosotros no vamos a ponernos de acuerdo para hacer una revista.” (Entrevista 12)

A los proyectos mencionados podemos sumar iniciativas como *Compartiendo Capital*, una plataforma para fomentar el libre intercambio de conocimientos en el ámbito cultural, que opera en la ciudad de Rosario desde el año 2005. La iniciativa busca promover:

“la filosofía del código abierto, el trabajo colaborativo y la incorporación de herramientas digitales para la producción y difusión de conocimientos culturales nos ha vinculado con técnicos y artistas de diversas disciplinas, alentándonos a explorar nuevos soportes en el plano digital y presencial. Compartir procesos de construcción y desarrollo, de obras visuales e iniciativas culturales es nuestro eje de trabajo” (Compartiendo Capital Sitio web, 2013)

Otro evento de trascendencia fue el festival *copyleft Fábrica de Fallas*, organizado en Buenos Aires por el Colectivo La Tribu. La edición 2011 del festival incluyó desde conversatorios políticos, epistemológicos, técnicos, sociales, religiosos, problemáticas ligadas a las subjetividades, género, arte, *remix*, distribución y trueque de contenidos, videoactivismo, autocultivo de cannabis, apropiación del espacio urbano, mapeo de conflictos sociales, construcción de bicicletas, creación de música, construcción de instrumentos, construcción

¹⁵RWX se refiere al modo de consignar los derechos de acceso en sistemas basados en GNU-Linux, siendo: R- lectura (read), W- escritura (write), X- ejecución (execute).

con materiales reciclados, antenas para redes comunitarias, autoedición de libros, audiovisual, teatro, radio, recetas de cocina y más. El festival ha sido realizado además en Chile en 2011 (FM La Tribu Sitio web, 2013). Este se cuenta como una de las iniciativas hasta la fecha más amplias desarrolladas bajo el denominador común de la cultura libre.

Aunque de manera incipiente, la interfaz entre arte, tecnología y cultura libre, se encuentra planteada así en el escenario de la producción artística local.

3. 4 Derechos digitales, desarrollo sustentable

Vía Libre es una fundación que se cuenta entre los mayores impulsores de la cultura libre en el ámbito local. Surge en Córdoba, en el año 2000, impulsada originalmente por un grupo próximo a la comunidad de software libre local. Se buscaba que la conformación de una entidad con personería jurídica posibilitara la articulación con proyectos de mayor envergadura, la gestión de recursos para proyectos libres y promoviera la vinculación con diferentes actores.

Vía libre se centra en la defensa de derechos en entornos digitales, así como la promoción del conocimiento libre y el desarrollo sustentable. Las acciones de la fundación tienen un impacto a nivel local, nacional y regional. Entre las actividades de la Fundación se destacan diferentes eventos de promoción de la cultura libre, orientados a la divulgación de aspectos políticos, sociales y éticos vinculados a los usos del conocimiento y las tecnologías de la información y la comunicación.

“...en algún momento hicimos una serie de encuentros sobre el tema de patentes, trademarks, como funciona el *copyleft*, cuales son los impactos, inclusive hablar de tratados internacionales como el ADPIC, organizaciones como la *WIPO*, cosas que pasan por el lado de la cultura y la apropiación del conocimiento. Como una dimensión más amplia y que tiene un impacto mucho más grande digamos. Lo que pasa en el caso del software se aplica a la música, a los vídeos, a la cultura, a la difusión de la cultura y el conocimiento.” (Entrevista 3)

Miembros de la Fundación participaron en la discusión sobre políticas relativas a la “Gobernanza de Internet” y han generado materiales que advierten sobre las crecientes restricciones en materia de propiedad intelectual promovidas por la OMPI, en el marco de la Organización Mundial de Comercio. Desde 2011 es una de las afiliadas a *Creative Commons* en el país, promoviendo, junto a otras organizaciones sociales, el uso de licencias y contenidos libres en la educación y la cultura (Creative Commons Argentina Sitio web, 2013).

Vía Libre ha tomado parte en diferentes debates legislativos. La Fundación apoyó numerosos proyectos de implementación de software libre en el Estado, tanto en la administración pública como en otras áreas. Sus miembros contribuyeron al trabajo de la UNESCO para la publicación de la *Guía Práctica sobre Software Libre, su selección y aplicación local en América Latina y el Caribe* (Da Rosa y Heinz, 2007).

En un sentido similar, la fundación participó del debate sobre la implementación del voto electrónico en la provincia de Córdoba, una medida sobre la cual pesan varios cuestionamientos. Las urnas electrónicas requieren de calificaciones técnicas por parte de las personas que intervienen en el acto electoral, lo cual dificulta, cuando no impide, su auditabilidad. Los argumentos en contra de este sistema se desarrollan en profundidad en el libro *Voto electrónico: los riesgos de una ilusión* (AA. VV., 2008). Vía Libre ideó una alternativa de votación electrónica basada en tecnologías libres, que permitía disminuir los tiempos de recuento, llevar un seguimiento del proceso a través de Internet y mantenía además el escrutinio tradicional de votos en papel.

Otro de los ejes de acción son los nuevos entornos tecnológicos y sus consecuencias para la vida cotidiana de las personas. Vía libre se ha pronunciado sobre diferentes problemáticas: contra la penalización de la informática, por el derecho a compartir información, por el derecho a la cultura, por el resguardo de la privacidad, entre otros. Se ha denunciado a su vez el avance en materia de vigilancia y la manipulación de información privada, colaborando con organizaciones como la *Electronic Privacy Information Center* (EPIC). Colaboraron además con proyectos para actualizar los marcos vigentes en materia de propiedad intelectual, oponiéndose a la implementación de nuevas restricciones, gravámenes o *cánones* sobre dispositivos de almacenamiento (Vía Libre Sitio web, 2013).

En lo que se refiere al desarrollo sustentable, miembros de la fundación han participado en la discusión sobre las potencialidades y límites del software y los servicios informáticos en el país. En relación con el mismo se advierte sobre los niveles de dependencia tecnológica y la escasa orientación hacia las necesidades del espacio productivo local. La competitividad en materia informática debería ir de la mano de una competitividad social, lo que se lograría redirigiendo parte de el SSI hacia la generación de soluciones que favorezcan incrementos de productividad en los demás sectores económicos del país. Esto se beneficiaría más aún con la implementación de herramientas libres, las que, según hemos observado, favorecen la innovación y apropiación colectiva (Heinz, 2006).

Vía Libre ha generado numerosas publicaciones distribuidas en formatos y licencias libres, tanto en soporte digital como en papel. Las mismas apuntan a profundizar el debate sobre el significado social de las tecnologías y alertar sobre nuevas formas de privatización de

conocimientos y saberes. Entre ellas podemos mencionar: *Prohibido Pensar, Propiedad Privada* (2006); *Libres de monopolios sobre la vida y el conocimiento. Hacia una convergencia de movimientos* (2007); *MABI: Monopolios Artificiales sobre Bienes Intangibles* (2008); y *Argentina Copyleft* (2010). Estos libros presentan casos diferentes –que van desde las semillas patentadas modificadas genéticamente, los dispositivos de *gestión de derechos digitales*, entre otros muchos ejemplos– y contribuyen a socializar experiencias y puntos de encuentro.

Dichas publicaciones constituyen un trabajo en colaboración con diferentes organizaciones sociales: comunitarias, campesinas, sindicales, pueblos originarios, universitarias, educativas, medios alternativos, ONGs y más. Podemos mencionar aquí a Fundación Software libre América Latina (FSLAL), Educalibre, Federação de Órgãos para Assistência Social e Educacional (FASE), Fundación Heinrich Böll, Colectivo La Tribu, Biblioteca Popular Bella Vista, Proyecto Nómade, CAFELUG, Gleducar, Asociación de Magisterio de Santa Fe (AMSAFE), Gran Parlamento Indígena, Grain, Iconoclasistas, RedPanal, Wikimedia Argentina, entre otros. Asimismo la Fundación ha participado de encuentros internacionales como la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información (CMSI) en su fase de Ginebra en 2003, el Foro Social de las Américas y desde 2003 el Foro Social Mundial en sus ediciones de Brasil, Venezuela y Túnez, entre otros.

El trabajo conjunto con movimientos sociales y la toma de posición sobre aspectos políticos, económicos y sociales relacionados con las tecnologías informacionales, son algunos de los principales aportes de Vía Libre. La Fundación ha contribuido al establecimiento de lazos entre las diferentes aristas del movimiento de cultura libre, sentando bases para proyectos colectivos y otorgando visibilidad a las comunidades locales. Un producto de ello, es el proyecto de modificación de la Ley n° 11723 de propiedad intelectual presentada en 2012, la cual reúne aportes de varios sectores¹⁶.

4. Cierre:

Movimientos de convergencia, convergencia de movimientos

¹⁶La iniciativa presentada prevé que no será acto ilícito bajar de la red material cultural para su uso individual con la finalidad de instruirse, educarse, informarse, entretenerse, o emocionarse, y tampoco será punible el facilitar este acceso cuando se ofrezca gratuitamente. Ello se fundamenta en la necesidad de armonizar y delimitar el alcance del derecho constitucional del autor frente a los derechos, también constitucionales, de acceso al uso de los bienes culturales. El proyecto reúne aportes de la Declaración Universal de los Derechos Humanos, la Declaración Americana de los Derechos y Deberes del Hombre, el Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales, y la Carta Cultural Iberoamericana. (Adaptado de Vía Libre, 9 de mayo 2012).

A lo largo del texto introducimos la discusión en torno a la cultura libre y analizamos algunas trayectorias colectivas y experiencias locales. Nos referimos a experiencias en el dominio de la producción artística, desde la apropiación de herramientas libres hasta la problematización de sus circuitos y modelos de producción, regulación y legitimación. En cuanto al desarrollo informático, sumamos experiencias de organizaciones cooperativas que combinan el uso de software libre con formas auto-gestivas de organización de la producción. Las mismas están ampliando su participación en el sector de la mano de redes y federaciones. Incorporamos experiencias de creación de redes comunitarias en ciudades y pequeños poblados del interior, las cuales se acompañan de proyectos comunicacionales y de promoción social y cultural. El caso de Vía libre presenta, por último, otra línea clara de trabajo en defensa de derechos digitales y desarrollo sostenible.

Las experiencias presentadas dan cuenta de conexiones y convergencias que se vienen sucediendo al interior de la cultura libre. Partiendo del software libre, uno de los pilares fundacionales del movimiento, varios programadores y participantes señalan que el intercambio con colectivos diversos contribuyó a ampliar su mirada hacia problemáticas que trascienden el campo informático. Esta ampliación de perspectivas hacia consideraciones de tipo políticas, sociales y culturales, es señalada como una suerte de *maduración* en las comunidades:

“Las comunidades han madurado, sobre todo en el hecho de dejar de centrarse en una cuestión sólo técnica y empezar a moverse más hacia el lado político. En ese sentido las comunidades de software libre sí se han movido mucho. Y en esto de mezclarse con todas estas otras comunidades de cultura libre, cosas que no son específicas del software pero tienen que ver también con la libertad.” (Entrevista 3)

“Que este fenómeno iniciado con el software libre resuene en otras comunidades, hace que la gente que se dedica al software de pronto empiece a mirar y escuchar otras cosas que probablemente, si no fuera por ese conjunto de ideas compartidas, realmente no estaría escuchando ni prestándoles atención. Ver como esas hilaciones comunes en la idea más amplia de cultura libre. Y creo que ahí hay un potencial tremendo de poner campos en comunicación y en colaboración en algunos casos.” (Entrevista 12)

Estos ejercicios de *traducción* hacia diferentes dominios de la cultura libre requieren de un interés y un esfuerzo permanente por favorecer espacios de encuentro y crear un lenguaje compartido que sirva para hablar de las diferentes problemáticas en común:

“Costó mucho entender cuáles eran nuestros puntos de contacto. Porque ellos tenían una idea de arte muy conservadora, así como nosotros teníamos una idea de la informática muy hegemónica. Entonces traducirnos llevó un tiempo.” (Entrevista 12)

“Es muy difícil. Estamos en el centro cultural de acá, con gente que piensa más o menos parecido, y de repente te dicen: 'Che, ¿Por qué en el taller de informática no enseñamos a que usen *Windows*, si eso es lo que se usa?' Y hasta que no les digo: 'Ponele que vos vas a dar el taller de huerta: si yo vengo y te propongo que enseñemos a la gente a cultivar tirando *glifosato* para limpiar el lugar, después tirando nutrientes artificiales para mejorar la cosecha.. ¿Qué me vas a decir?' Que no. Por más que eso es lo que hace todo el mundo, y por más que es lo que está instalado. Porque justamente es contra lo que estás peleando. Yo estoy peleando contra esto otro, construyendo alternativas para esto otro.” (Entrevista 18)

El modelo concentrado y monopolista, en el marco de un capitalismo informacional-flexible-cognitivo, se construye así como el adversario de un modelo descentralizado y de colaboración entre pares:

“En el software tenés a *Microsoft* que es el modelo de lo concentrado y el software libre que es el modelo de la colaboración entre pares. En el rubro de las semillas, de la soberanía alimentaria, del lado concentrado está *Monsanto* y otras grandes. Del otro lado todos los que tratan de cuidar el patrimonio de diversidad (...) En el mundo de la comunicación, se repite el mismo patrón: para los medios y las radios comunitarias, el monstruo es *Clarín*. En el mundo son tres o cuatro grandes grupos los que controlan la comunicación. Y así también está la pata de las redes... Tenemos que entender que si yo planto mi huerta, pero después cuando escribo un *mail* lo hago con software privativo o te mando un documento en *Word*, estoy reproduciendo lo mismo contra lo que estoy peleando en otro plano, sea en sustrato digital o en sustrato material” (Entrevista 18)

Este modo de plantear la problemática da lugar a nuevas experiencias al interior del espacio comunitario. Las múltiples formas de mixturar el software y la cultura libre se evidencian en diferentes redes de militancia conformadas por sus participantes. A partir de allí, observamos una serie de movimientos de convergencia entre colectivos y comunidades que establecen conexiones y potencian su actuación a partir de iniciativas conjuntas. Estas indican un camino hacia la ampliación y politización de sus demandas.

El concepto de cultura libre ha ido tomando forma recientemente de la mano de transformaciones tecnológicas que generan cambios en los modos de creación y apropiación del conocimiento, los bienes informacionales y productos culturales en general. Las potencialidades asociadas al acceso y circulación ampliada de contenidos digitales -en función de sus menores costos y simplificación de procesos- así como la multi-autoría y la construcción de proyectos a partir de modelos de trabajo colaborativo, sientan bases para un cuestionamiento a los modelos hegemónicos establecidos. Frente a una renovada concentración de las industrias culturales y las restricciones en materia de derechos de

propiedad intelectual, el movimiento de cultura libre se organiza, en oposición, sobre la defensa de un modelo distribuido, horizontal y competitivo que posibilite diluir una idea rígida de autoría y promover la creación colectiva entre pares.

Los casos anteriores no agotan sin embargo el horizonte de lo que hemos dado en llamar cultura libre. Otras experiencias referidas a la electrónica libre, el *hardware* libre, el diseño abierto, la ciencia libre y más, nos devuelven nuevos interrogantes y problematizaciones en un campo de posibilidades abiertas y en varios casos aún inexploradas.

Referencias:

- ANDERSON, C. (2009). *Free. The future of a radical price*. Nueva York: Hyperion.
- BLONDEAU, O. [Comp] (2004). *Capitalismo Cognitivo, propiedad intelectual y creación colectiva*. Madrid: Traficantes de sueños.
- BOLDRIN, M. y LEVINE, D. K. (2008). *Against Intellectual Monopoly*. New York: Cambridge University Press.
- CASTELLS, M. (1999). *La era de la información. Vol. 1: La sociedad red*. México: Siglo Veintiuno editores.
- CASTELLS, M. (2007). Communication, Power and Counter-power in the Network Society. *International Journal of Communication*, 1 (1), pp. 238-266.
- DERECHOALEER.ORG (2009, agosto 17), De qué NO viven los escritores. Recuperado de: <http://derechoaleer.org/blog/2009/09/de-que-no-viven-los-escritores.html> [Citado: 07/06/ 2013].
- HARDT, M. y NEGRI, A. (2002). *Imperio*. Buenos Aires: Paidós.
- HARVEY, D. (1998). *La condición de la posmodernidad. Investigación sobre los orígenes del cambio cultural*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- HEINZ, F. (2006). ¿Competitividad Informática, o Competitividad Social?. En BORELLO, J., ROBERT, V. y YOGUEL, G. *La informática en la Argentina. Desafíos a la especialización y a la competitividad*. Buenos Aires: Prometeo-UNGS.
- HESS, C. (2008). "Mapping the New Commons". *Actas 12 th Biennial Conference of the International Association for the Study of the Commons*. England: University of Gloucestershire.

LESSIG, L. (2005). *Por una cultura libre. Cómo los grandes grupos de comunicación utilizan la tecnología y la ley para clausurar la cultura y controlar la creatividad*. Traducción: Antonio Córdoba / elastico.net. Madrid: Traficantes de sueños.

LESSIG, L. (2008). *REMIX. Making Art Commerce Thrive in the Hybrid Economy*. London: Penguin Books.

MELUCCI, A. (1996). *Challenging codes. collective action in the information age*. New York: Cambridge University Press.

MUSUNGU, S. y DUTFIELD, G. (2003). *Acuerdos Multilaterales y un mundo ADPIC plus: Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI)*. Canadá: QUNO y QIAP.

O'REILLY, T. (2002, noviembre 12). Piracy is Progressive Taxation, and Other Thoughts on the Evolution of Online Distribution. *Openp2p.com*. Recuperado de: <http://www.openp2p.com/pub/a/p2p/2002/12/11/piracy.html> [Citado: 12/07/2013].

PARDO KUKLINSKY, H. (2010). *Geekonomía. Un radar para producir en el postdigitalismo*. Barcelona: Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.

PINO HERNANDEZ, U. (2012). *El Derecho de Autor en la Era Digital*. Red de Investigación Educativa ieRed. Universidad del Cauca. Recuperado de: <http://www.iered.org/miembros/ulises/representacion-ideas/Derechos-Autor/index.html> [Citado: 12/07/2013].

SUÁREZ ANTELO, A. y ZUIK, D. (2006). "Acerca de los derechos de autor en la era digital". *Actas Octavas jornadas de artes y medios digitales*. Córdoba, Argentina. Recuperado de: <http://www.liminar.com.ar/simposio/pdf/sanchezzuik.pdf> [Citado: 07/06/2011].

THE ROOT (2010, julio 6) The Music Industry's Funny Money. *The Root*. Recuperado de: <http://www.theroot.com/views/how-much-do-you-musicians-really-make?GT1=38002> [Citado: 07/06/2013].

ZANOTTI, A. (2011). Explorando el informacionalismo: nuevos escenarios de dominación, nuevos escenarios de disputa. *Astrolabio*, 7 (1). Recuperado de: <http://revistas.unc.edu.ar/index.php/astrolabio/> [Citado: 09/08/2013]

ZANOTTI, Agustín (2014) *El software libre y el campo de producción cordobés: agentes, comunidades, disputas*. Tesis Doctoral, Doctorado en Estudios Sociales de América Latina, Universidad Nacional de Córdoba, Argentina. Disponible en: <http://rdu.unc.edu.ar/handle/11086/1408> [Citado: 19/04/2014]

Sitios web consultados

altermundi.net [Citado: 12/09/2013]

buenosaireslibre.org/ [Citado: 15/04/2014]

compartierendocapital.org.ar/blog/ [Citado: 15/04/2014]

culturarwx.net [Citado: 12/09/2013]

en.wikipedia.org [Citado: 15/04/2014]

es.wikipedia.org [Citado: 15/04/2014]

facttic.org.ar [Citado: 15/04/2014]

fernets.org [Citado: 12/09/2013]

fmlatribu.com/ [Citado: 15/04/2014]

freedomdefined.org [Citado: 12/09/2013]

GCOOP.coop [Citado: 15/04/2014]

guifi.net/es [Citado: 15/04/2014]

nomade.org.ar/sitio [Citado: 12/09/2013]

vialibre.org.ar [Citado: 12/09/2013]

www.arraigodigital.org.ar/ [Citado: 15/04/2014]

www.creativecommons.org.ar/ [Citado: 15/04/2014]

www.gnu.org [Citado: 15/04/2014]

www.lugro-mesh.org.ar/ [Citado: 15/04/2014]

www.nomade.org.ar/sitio/ [Citado: 15/04/2014]

www.wipo.int [Citado: 15/04/2014]

Acerca de los entrevistados

Entrevista 3: Desarrollador de software. Participa en GRULIC, PYAR y Vía Libre. Vive en Francia.

Entrevista 4: Sociólogo. Participó en CAFELUG y Colectivo La Tribu. Miembro de Gcoop // Desarrollador de software. Participa de BAL, entre otros proyectos. Miembro de Gcoop.

Entrevista 9: Administrador de sistemas. Participó en GRULIC, PYAR y otras comunidades. Se desempeña en la UTN.

Entrevista 12: Diseñadora gráfica, docente universitaria. Participó en GRULIC, Vía Libre y proyectos de Cultura libre // Artista, Productor radial. Participa en el centro cultural Casa 13.

Entrevista 18: Desarrollador de software. Participa en Código Sur y Red Panal y Quintana Libre.