



FLACSO
ARGENTINA

Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales
Posgrado Internacional Gestión y Política en Cultura y Comunicación
2013

Trabajo final
Burn Station: del Software Libre a la Música Libre
Un caso de construcción de conocimiento y Cultura Libre.

Junio 30, 2014
Buenos Aires, Argentina



Dirección Académica: Luis Alberto Quevedo
Coordinación Técnica: Nadia Cassullo
Coordinador Académico: Darío Sztajnszrajber
Estudiante: Ramiro Augusto Cosentino

Burn Station: del Software Libre a la Música Libre - Un caso de construcción de conocimiento y Cultura Libre.

El uso de las TIC (Tecnologías de la Comunicación y la Información) y su vinculación a Internet, generaron un cambio de paradigma, no sólo en la manera de comunicarnos, sino que también permitió que se generaran nuevas formas de relación y producción, tanto de la información como del conocimiento. El Software Libre, tanto con sus herramientas técnicas como políticas, ha sido una base innovadora y revolucionaria para la construcción de conocimiento y se articula a un movimiento social e informacional que vincula nuevas formas de relaciones sociales con nuevas formas de intercambio.

En este trabajo expondré otra manera de visualizar problemáticas conocidas, ya tratadas por diversos autores, reapropiándome de las temáticas y algunas opiniones o posturas, poniendo así en práctica la **filosofía planteada en la Cultura Libre¹ (compartir y retransmitir ideas no es plagiar)** y agregando el componente de la experiencia personal en el campo.

Intentaré contrastar teorías expuestas por los autores en la bibliografía con investigaciones llevadas en campo, a partir de proyectos propios o de terceros.

Este trabajo fue realizado íntegramente con material disponible en Internet, alguno publicado bajo licencias libres, demostrando y practicando las filosofías y tendencias aquí expuestas. También se ha utilizado material con Copyright disponible en Internet para ayudar a producir las conclusiones a las cuales he arribado, sólo para efecto de análisis en el marco de esta investigación.

A su vez, siguiendo y practicando la misma filosofía (Cultura Libre), este trabajo fue desarrollado con las siguientes herramientas libres:

1 Definición de Cultura Libre: <http://www.investig.net/node/177>

- Ubuntu Studio - Sistema Operativo libre basado en Debian GNU/Linux²
- Evince - lector PDF
- Piratepad - herramienta web para escritura colaborativa
- Libreoffice Writer - editor de texto

Tecnologías de la información y comunicación (y transformación)

Se pueden entender a las TIC como el conjunto de recursos tecnológicos para el tratamiento, almacenaje, transmisión y manipulación de datos. Desde la aparición de Internet y gracias a su evolución, las personas conectadas a la llamada "Red de Redes" comenzaron a conformar lo que se denomina "Sociedad de la Información". Esta red de personas conectadas fue demostrando y comprobando, una y otra vez, el deseo y la necesidad de intercambiar información, conocimiento y otros bienes digitales que contribuyen a la construcción cultural.

Con el acceso a las redes, los sujetos pasaron a ser más que usuarios, creadores y difusores de información, conocimiento y contenidos.

"Las tecnologías de la información y comunicación han operado modificaciones significativas en los modos de ser, estar y hacer en el mundo. Nuestras percepciones de tiempo y espacio, los modos en que nos comunicamos y relacionamos con el entorno, las maneras de producir y consumir la cultura son sólo algunas de las muy diversas órbitas de la vida cotidiana redefinidas por la masificación del paradigma digital y la cibercultura. Aquí partimos del reconocimiento de la existencia de las formas culturales propias del espacio digital, unos modos de hacer y estar, que son propiciados y ejercidos en el marco del avance de las comunicaciones mediadas por la computadora como paradigma cultural de la época actual." (Marotias, da Bouza y Winik, 2010: 166)

El peso de las TIC en toda sociedad es tal, que es contemplada en leyes como la Ley de Medios de Argentina, como instrumento fundamental para la conservación de y el

2 Linux es el sistema operativo libre por excelencia más usado en el mundo.
Ver <https://www.debian.org/releases/stable/i386/ch01s02.html.es>

acceso a la cultura.

En esta misma línea Pelaya y Sanllorenti, (2010: 52) plantean que el desarrollo de las tecnologías de información y comunicación y la difusión masiva de Internet y el entorno digital ampliaron de modo impensado las posibilidades de acceso a la información y a la comunicación, así como también de los intereses comerciales y los dispositivos de control sobre la sociedad toda.

Por su parte, Monsiváis, en su texto "Del rancho al Internet"(1999) pone énfasis en los efectos de la censura.

"¿Aceptan o no la censura los espectadores? Una minoría decreciente la exige, los habituados a ella o no la registran o los divierte, y a una minoría en expansión les resulta ofensiva, inaceptable. Huyen de la censura los que se niegan a ver películas pueriles, se ríen de los ridículos a que obliga, protestan abiertamente contra su existencia."

Software Libre y TIC

"Y si el Software supone un tema central en nuestras sociedades, el Software Libre por lo tanto es doblemente importante porque, como se desprende seguramente de la lectura de los textos de este libro, brinda una discusión filosófica de grandes repercusiones sociales." (Vannini, 2010: 118)

El software³, o programas de computadora, según la Real Academia Española, es un "Conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas para ejecutar ciertas tareas en una computadora." [<http://lema.rae.es/drae/?val=software>] Es la parte intangible de las computadoras y hace que todo ese conjunto de materiales electrónicos, llamado hardware, tenga algún tipo de funcionalidad. Sin el software, las computadoras no serían más que chatarra.

Existe una gran diversidad de software para realizar diferentes tareas como escribir documentos, navegar por Internet, crear música o películas, entre otras cosas. El software se distribuye bajo diferentes modalidades. Entre ellas, las más destacadas son:

3 <http://lema.rae.es/drae/?val=software>

- El Shareware, que se autoriza a descargar gratuitamente por un período de prueba.
- El Freeware, que se distribuye y autoriza su uso de manera gratuita (por ejemplo Adobe Reader o Skype)
- El Software privativo o comercial, que se vende
- El Software Libre, el más interesante, en el marco de este trabajo.

El Software Libre, según la definición del proyecto GNU⁴ es “el software que respeta la libertad de los usuarios y la comunidad. En grandes líneas, significa que **los usuarios tienen la libertad para ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, modificar y mejorar el software**. Es decir, el «software libre» es una cuestión de libertad, no de precio. Para entender el concepto, piense en «libre» como en «libre expresión», no como en «barra libre».

Promovemos estas libertades porque todos merecen tenerlas. Con estas libertades, los usuarios (tanto individualmente como en forma colectiva) controlan el programa y lo que éste hace. Cuando los usuarios no controlan el programa, decimos que dicho programa «no es libre», o que es «privativo». Un programa que no es libre controla a los usuarios, y el programador controla el programa, con lo cual el programa resulta ser un instrumento de poder injusto." ⁵

En otras palabras, el Software Libre es aquél que otorga libertades a sus usuarios, no aquél que simplemente es gratuito e impone restricciones en su uso entre otras . Libre en el sentido de libertad, no de gratuidad.

Una visión más amplia e integradora (Xhardez, 2009) propone abordar al Software Libre desde las siguientes perspectivas: i) la tecnológica, ii) la sociopolítica y iii) la económica.

i) La perspectiva tecnológica.

4 <http://gnu.org/>

5 <https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.es.html>

Desde este plano, el SL puede considerarse como un programa de computadora útil para resolver ciertas necesidades de los usuarios y cuya licencia permite que se cumplan todas las libertades que lo definen, elemento que lo distinguen objetivamente de aquellos otros programas —llamados propietarios o privativos— que no respetan alguna de estas libertades en su licencia de uso. Consecuentemente, según esta perspectiva los distintos tipos de software no se diferencian por la tecnología que aplican, sino por las licencias que emplean para determinar qué tiene y qué no tiene permitido hacer el usuario con esa tecnología (normativa). Cabe aclarar que tanto la FSF (Free Software Foundation) creadora del concepto Software Libre, como la OSI (Open Source Initiative que utiliza el de “código abierto”) comparten mayoritariamente las diferentes licencias que definen al software como libre o abierto. Éstas se distinguen claramente de otros acuerdos utilizados en el software propietario como es el caso de las EULAs (End User License Agreement) de Microsoft. Para ejemplificar las diferencias entre aquellas licencias libres y no libres, basta comprender una de las licencias más usadas en el SL, la Licencia Pública General (GPL por sus siglas en inglés). La GPL fue creada por la FSF y está basada en el Copyleft: un mecanismo que utiliza las propias normas de derecho de autor vigentes para permitirle autorizar previamente ciertos usos sobre sus obras. En otras palabras, en el caso del software—ya que el Copyleft se usa también en industrias culturales como la música, la literatura y las artes audiovisuales— este artilugio legal lo habilita a añadir términos de distribución, de manera que una vez licenciado bajo Copyleft cualquier programa derivado del mismo deba hacerlo también. “Así, el código y las libertades se hacen legalmente inseparables.” Por el contrario, las licencias no libres (por ejemplo EULAs), pueden explicitar —entre otras cosas— la prohibición de copiar o instalar en varias computadoras sin permiso, de criticar públicamente al producto, de divulgar análisis comparativos con otros competidores y hasta indican que el usuario será monitoreado por la empresa (como sucede en el caso de las actualizaciones compulsivas de versiones de software instalado).

ii) **La perspectiva sociopolítica**

Desde esta segunda perspectiva, el SL es considerado mucho más que una tecnología licenciada de una determinada manera. Alrededor del SL se construye también un

movimiento social y político —sustentado en una base técnica (el software) que trasciende los límites de las comunidades que lo desarrollan (Zúñiga,2006)— cuyo propósito general nos remite a la liberación del conocimiento en todas sus formas, incluyendo el software y su libre uso y producción. Esta dimensión del SL se articula, además, con otros dos aspectos estrechamente relacionados. En primer lugar, con una filosofía que persigue la liberación de todo el software del mundo y cuyos argumentos contra el software propietario se basan en la defensa de la libertad del conocimiento y los derechos humanos de acceso a la información y a la cultura (y por ende al desarrollo socioeconómico). En segundo término con una ética compartida (del trabajo, del dinero y de la red) ya explicada en párrafos anteriores (Himanen, 2002).

iii) La perspectiva económica

Por último, desde la dimensión económica el SL también puede ser entendido como un 'modelo de negocios' ya que ni su filosofía ni su ética, prohíben la utilización comercial del mismo ni el derecho de venderlo siempre que se respeten las libertades antedichas. De hecho, la OSI (Open Source Initiative) promueve abiertamente su uso en empresas capitalistas, pero especialmente la producción de SL de manera comercial y corporativa. Tanto la FSF creadora del concepto SL como la OSI, aunque cabe admitir que con diferente énfasis, consideran que este 'modelo de negocio' es una forma económicamente sustentable de generar valor a través de los servicios asociados al código disponible. Así, las posibilidades de ganancia están dadas por la venta de servicios como la implementación, el soporte y mantenimiento, el desarrollo de módulos a medida, la capacitación, etc. Es por este motivo que la producción de SL y la prestación de sus servicios asociados puede expresarse en diferentes relaciones y formas productivas que contemplan — además de la híbrida voluntaria abordada en esta tesis— la cooperativa, la autónoma (desarrolladores que ponen su producto libre en el mercado a través del modelo de negocio descrito) y también la directamente asalariada, donde en ambientes capitalistas de producción de software se expresa claramente la contradicción capital-trabajo. (Xardez, 2009)

El Software Libre se distribuye con su código fuente. Ese código, que no son más que

líneas de texto escritas por humanos denominados programadores, quienes entienden lenguajes de programación de computadoras, es algo así como una receta de cocina o la fórmula de un medicamento. Es decir que cualquier persona que copie y pegue ese montón de texto en su computadora y lo compile (traduzca al lenguaje máquina para ser ejecutado por la misma) siempre va a tener el mismo programa como resultado, cualquiera sea la computadora donde lo ejecute. Una de las ventajas más importantes de que el código sea abierto, es que las personas interesadas, generalmente programadores, pueden aprender cómo fue hecho el programa, para nutrir su propio conocimiento, así como aportar mejoras a cualquier Software Libre y devolverlo a la comunidad.

Uno de los principios esenciales que nutre al Software Libre es el de compartir la información y el conocimiento, que viene de la ética hacker: "La información debe ser libre". (Stewart Brand, Conferencia Hacker, 1984)

"Creo que toda la información de utilidad general debería ser libre. Por 'libre' no me refiero al precio, sino más bien a la libertad de copiar la información y adaptarla a las necesidades propias de cada uno." (Richard Stallman, 1980)"

Dichos principios fueron adoptados y expandidos gracias a miles de personas que se fueron sumando al movimiento del SL y comenzaron a practicar la filosofía de compartir la información y el conocimiento.

Todo esto sentaría bases para dar lugar a la Música Libre y Copyleft, donde se comenzarían a aplicar licencias de distribución que otorgarían libertades al usuario, público-consumidor, a diferencia del Copyright que se regía por la restricción absoluta a cualquier acto relacionado con compartir o difundir el material en cuestión, fuera éste un libro, un CD o un simple MP3.

Evidentemente, la evolución del Software Libre, y la movilidad de la filosofía que promulga a diferentes espacios de construcción social, fueron creciendo junto a la expansión de Internet, que se fue dando de manera exponencial. Todo, gracias a que cada vez más gente se encuentra conectada y las formas de comunicación viran de lo vertical y unidireccional, como lo es la televisión o la radio, para pasar a ser horizontal,

entre personas de par a par o más conocido como P2P (peer-to-peer).

"El software libre pudo capitalizar el crecimiento de la red con enorme eficacia gracias a que compartía con ella un tercer elemento de su estrategia: la descentralización radical. No hay estructuras centralizadas de coordinación ni control. Todo lo que una persona necesita hacer para sumarse a la comunidad de software libre es instalar software libre en su computadora. Todo lo que hace falta para iniciar un proyecto de software libre es publicarlo. Todo lo que hace falta para convertirse en un promotor de software libre es promoverlo. No es necesario pedir permiso a nadie, ni adherir a nada en particular, al punto que muchas contribuciones al software libre (entre ellas el célebre núcleo Linux) son lideradas por personas con documentadas reservas respecto de la filosofía subyacente al movimiento." (Heinz, 2010: 111)

Compartir conocimiento, software, música y cine: somos todos piratas!

La evolución del P2P (Napster, Kazaa, Bittorrent, etc) de la mano de Internet fue dando una gran batalla contra leyes como SOPA⁶, PIPA⁷, CISPA⁸, que fueron intentos en diferentes formas de aumentar la vigilancia y monitoreo de actividad online a usuarios a fin de perseguirlos y procesarlos, ya que estas tecnologías fueron y siguen siendo hoy en día las más usadas para compartir archivos. La llamada piratería o copia ilegal, circula en un volumen enorme gracias a estas herramientas. Han llegado a haber casos judiciales como el del reconocido grupo estadounidense Metallica que ganó a Napster en la corte, con lo cual la plataforma fue desintegrada.⁹

A su vez, el surgimiento de tecnologías como el P2P, concretamente un protocolo de intercambio de archivos, fue ayudando a los artistas y creativos en la tarea de distribuir y difundir sus obras, facilitando así no sólo el acceso a contenidos por parte de los usuarios/consumidores, sino también facilitando canales de distribución horizontales que abrieran paso a nuevos creadores con capacidad de expansión sin intermediarios.

6 http://es.wikipedia.org/wiki/Stop_Online_Piracy_Act

7 http://es.wikipedia.org/wiki/PROTECT_IP_Act

8 http://es.wikipedia.org/wiki/Cyber_Intelligence_Sharing_and_Protection_Act

9 http://en.wikipedia.org/wiki/Metallica_v._Napster,_Inc.

Fue así que en 2008 nació el proyecto VODO¹⁰ ("*Voluntary Donations*", donaciones voluntarias) creado por Jamie King, el autor del documental referente en materia de piratería, propiedad intelectual, cultura libre y Copyleft: *Steal this film*, (Robe esta película).

VODO fue el primer sitio de distribución de cine independiente basado en la tecnología bittorrent, que más adelante logró el respaldo oficial de Bittorrent Inc. y permitiría a los usuarios la descarga completamente libre y gratuita de material publicado en dicha plataforma bajo licencias libres directamente por sus propios autores. Opcionalmente ofrecía la posibilidad de donar una suma voluntaria a los creadores en apoyo a su trabajo. El modelo económico alternativo y experimental basado en las donaciones voluntarias, fue evolucionando y transformándose hasta haberse consolidado en lo que hoy se conoce como *Crowdfunding* o financiación colectiva.

El proyecto fue financiado inicialmente por el Arts Council England (Consejo de Artes de Inglaterra) y fue presentado por primera vez en el festival de cine de Cannes en 2009.

Sin lugar a dudas, esto favorecería la libertad de expresión, dado que cualquier artista o creador podría publicar su material de forma independiente.

"Más lejos de estas pampas pero más cerca de estos días, el grupo británico Radiohead lanzó su disco "In rainbows" sin el auxilio de una discográfica; lo puso en un sitio de Internet al alcance de cualquiera y al costo de una contribución voluntaria. La banda nada ha dicho acerca de la recaudación final, pero nadie duda que ha sido varias veces mayor que el mejor contrato que podían obtener de la industria. (Nota al margen: el tiempo pasa para todos. El Indio Solari, en ocasión de la salida de su último disco, se ha quejado de quienes lo copian y le "roban su propiedad intelectual". Curiosa frase que no le hace justicia a su propia historia. También ha comentado el éxito de "In rainbows". Su discurso, otrora sofisticado y profundo, hoy quejosa y superficial letanía[13], no ha ido más allá del "acá no funcionaría porque son todos chorros"). (Lorente, 2010: 84)

El caso de Radiohead, arriba citado, fue sorprendente dada la magnitud de dicho grupo a

10 <http://vodo.net/>

escala global, que venía editando sus discos con el sello multinacional EMI. Este cambio de rumbo por parte del grupo demuestra el potencial de Internet y las TIC en general, capaz de transformar la forma de actuar hasta a grandes artistas de renombre internacional que se adaptarían a los nuevos paradigmas como el de la distribución online prescindiendo de los gigantes de la industria.

"Hace algunos años, Eben Moglen, uno de los principales referentes de la comunidad de software libre, planteaba que la lucha por la libertad de expresión en nuestro tiempo se estructura en cuatro aspectos fundamentales: el hardware libre, el software libre, la cultura libre y el espectro radioeléctrico libre. Estos cuatro aspectos que hacen a la comunicación en la era digital están de algún modo cubiertos en las propuestas de esta convergencia por la cultura libre que tratamos de construir. Se trata, ni más ni menos, que de la democratización de las herramientas de nuestro tiempo, la libertad y la participación en la cultura y el ejercicio pleno del derecho a la comunicación y a la educación." (Buzaniche, 2010: 27)

Un claro ejemplo de la tendencia a poner en práctica la liberación del espectro radioeléctrico, a la que hace referencia Eben Moglen, es la ley 26.522 de Servicios de Comunicación Audiovisual en la República Argentina, más conocida como la "Ley de Medios".

"Las leyes son y deben ser, emergentes de las prácticas sociales de su tiempo. En este tiempo, la práctica social nos lleva irremediabilmente a un modelo donde compartir no debe ser delito y donde se debe reivindicar el derecho al acceso y goce de la cultura como lo que es, un derecho inalienable, un derecho básico, un derecho esencial." (Buzaniche, 2010: 26)

Del Software Libre a la Música Libre

La Música Libre (también llamada música Copyleft) es aquella a la cuál se le aplican los conceptos utilizados en el mundo del Software Libre a la hora de licenciarla y publicarla para distribución. Esto quiere decir que los creadores de obras musicales las protegen con licencias libres - o sea aquellas que otorgan libertades a los

usuarios-consumidores en lugar de sólo imponer restricciones - permitiendo así que los usuarios la compartan y distribuyan a su gusto, o bien incluso puedan crear obras derivadas de la original. Existen muchas licencias libres siendo el set de Creative Commons las más populares y ampliamente utilizadas.

"El *copyleft* se practica al ejercer el derecho de autor que consiste en permitir la libre distribución de copias y versiones modificadas de una obra u otro trabajo, exigiendo que los mismos derechos sean preservados en las versiones modificadas. La efectividad de ejercerlo puede depender de la legislación particular de cada país, pero en principio se puede utilizar para programas informáticos, obras de arte, cultura, ciencia, o cualquier tipo de obra o trabajo creativo que sea regido por el derecho de autor."¹¹ [<http://es.wikipedia.org/wiki/Copyleft>]

Burn Station: construyendo y difundiendo Música Libre

Burn Station es un proyecto de distribución de Música Libre que nació en los barrios de Barcelona de la mano del colectivo Platoniq.

"Platoniq es una organización internacional de productores culturales y desarrolladores de software, pionera en la producción y distribución de la cultura copyleft. Desde el año 2001, llevan a cabo acciones y proyectos en los que los usos sociales de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) y el trabajo en red son aplicados al fomento de la comunicación, la autoformación y la organización ciudadana. El resultado de su trabajo genera innovadoras aplicaciones informáticas y metodologías, además de un amplio archivo audiovisual bajo licencias libres en Internet. Desde el 2003, el colectivo es grupo colaborador del Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona".

Todo comenzó tras una serie de encuentros "garage", donde se ponían computadoras llenas de Música Libre a disposición del público para que éste pudiera escuchar, seleccionar y grabar la música allí contenida. Estas computadoras eran simples PC corriendo el sistema operativo del gigante Microsoft. El procedimiento de operación era

¹¹ <http://www.youcoop.org/es/contributors/p/29/platoniq/>

el mismo que casi cualquier persona acostumbraba en el ordenador de su casa: navegar por una serie de carpetas donde se encontraban los discos y las canciones, arrastrarlas al software de grabación de CDs y una vez lleno se presionaba el botón BURN (grabar o mejor dicho quemar).

Los contenidos eran esencialmente las colecciones completas de los denominados *Netlabels* (sellos en la red). Los *Netlabels*, sin lugar a dudas, no podrían existir si no fuera por la red de redes: Internet. Y por supuesto que la expansión de los reproductores de MP3 y hoy en día los Smartphones ayudan y complementan la tarea de los *Netlabels* como reemplazo de las editoras tradicionales que harían la difusión a través de vinilos, CDs u otros medios físicos.

"Se denomina **netlabel** (también *online label*, *web label* o *MP3 label*) a los sellos discográficos que distribuyen su música en formatos digitales (normalmente MP3 u OGG) a través de la red. Un sello online funciona como un sello discográfico tradicional a la hora de producir y promocionar proyectos musicales (tales como álbumes o recopilatorios). La mayoría utiliza tácticas de "*marketing de guerrilla*" para promocionar su trabajo. Pocos sellos on-line dan beneficios económicos directos a sus clientes. La principal diferencia entre los sellos on-line y los tradicionales está en el énfasis que ponen los primeros en las descargas gratuitas, todo lo contrario a las publicaciones en medios físicos (CD, vinilo o DVD). Con frecuencia, la música se lanza con licencias que fomentan la libre distribución, como Creative Commons, aunque a veces se mantienen enfoques más tradicionales (copyright)."¹²

La gente se acercaba a escuchar y grabar música, a la vez que conocía a otras personas con gustos similares o diferentes y se empezaba a dar una situación de intercambio que se fue repitiendo incansablemente con cada encuentro.

La Burn Sation desde adentro: la vivencia de lo libre

En Febrero de 2004 fuimos con Platoniq en un *tour* alrededor de Suiza que se llamó

¹² <http://es.wikipedia.org/wiki/Netlabel>

Aire Incondicional.¹³ (véase http://www.republicart.net/art/concept/airecon_en.htm).

Ésta fue la primera vez que tuve oportunidad de ver a la Burn Station en acción y fue asombroso el impacto que ello tuvo en el futuro del proyecto. Mi aporte fue la instalación interactiva PDb0x, una instalación audiovisual que contaba con un comando de videojuego (gamepad) puesto a disposición del público que visitaba la exhibición a fin de que pudiera mezclar audio y video proyectada sobre una pared ofreciendo al público la posibilidad de participar en la construcción de la obra. PDb0x fue desarrollado con Software Libre: Pure Data (véase <http://puredata.info/>) para la muestra Cruzados en el CCCB (Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona). Los contenidos audiovisuales operados por el público, que giraban en torno a los conflictos migratorios en el sur de España, convertían al público en auténticos DJ (Disc Jockey) y VJ (Video Jockey) a la vez, transformándose así en productores apropiados y no simples consumidores de arte. La PDb0x fue desarrollada conjuntamente con el colectivo Hackitectura.

"Hackitectura.net, el proyecto del arquitecto Pablo de Soto, investiga la superposición real o metafórica de la información sobre el espacio urbano contemporáneo. Contraponiendo la ciudad real y la virtual, Hackitectura.net realiza toda clase de proyectos en los que las proyecciones, las redes de datos inalámbricas, y el uso de sonido e imagen interactiva en directo sirven para transformar el entorno físico en espacio de datos. Su trabajo explora tanto áreas de la ciudad como escenario de videojuegos, hasta la ciencia ficción en el discurso urbanístico. Recientemente han realizado acciones, como la de recuperar la estación abandonada del AVE en el recinto de la Expo 92 de Sevilla (un edificio de discurso futurista que se ha convertido en una ruina urbana) para convertirla en una ‘estación de recepción inalámbrica’, instalando una red de datos wireless por la que recibían gráficos y sonidos enviados por diferentes colectivos artísticos repartidos por todo el mundo."

Otra de las instalaciones que Platoniq llevaba desde Barcelona a varias ciudades de Suiza (Ginebra, Zürich y Basel) era la **Burn Station** y allí es donde descubrí su enorme

¹³ http://www2.cccb.org/web_cccb/eng/premsa/dossier/creuats.doc

potencial y el interés generado en el público, que se acercaba curioso y deseoso de conocer nueva música y sobre todo llevársela a su casa libremente. Fue entonces cuando surgió la idea de combinar los conceptos de ambas obras: PDb0x + Burn Station. La propuesta a los Platoniq surgió de manera espontánea e inminente: "Por qué no hacemos que la Burn Station tenga un software especialmente diseñado para la exploración, selección y grabación de CDs y la gente pueda operarla utilizando el mando de videojuego?". Los Platoniq inmediatamente respondieron positivamente y a los pocos meses obtuvieron la financiación necesaria para desarrollar la primera versión del software.

Mientras circulábamos las personas, circulaba el dinero: la llegada de la financiación

En Junio de 2004, junto a Hackitectura, montamos uno de los eventos que más me marcó personalmente: Fadaiat.

"**transacciones/fadaiat**, acción-evento-laboratorio en torno a la libertad del conocimiento y la libertad de movimiento en el Estrecho de Gibraltar, frontera entre la Europa Fortaleza y el Africa de la multitud. Tarifa-Tánger junio de 2004."

(http://www.hackitectura.net/osfavelados/txts/fadaiat_2004/fadaiat_cronica.html)

Fadaiat, en árabe significa: satélite, nave espacial, espacio sideral y medios de comunicación masiva. Fue un encuentro por la libertad de movimiento y libertad de conocimiento que giraba en torno a los conflictos migratorios en la frontera sur de España, donde llegaban numerosas pateras (barcos, balsas, lanchas) desbordadas de inmigrantes africanos, incluyendo mujeres y niños. El evento se realizó en Tarifa, el punto más al sur de España, en el Castillo Guzmán el Bueno, un castillo medieval, del año 1295, propiedad del Ministerio de Defensa español y que en la actualidad sigue cumpliendo funciones de tipo militar. Del lado africano el equipo de enlace se concentró en el Café Hafá (Tanger, Marruecos). Entre mesas de debate sobre los conflictos y las migraciones, hubo también performances artísticas y lo que personalmente me tocó gestionar, fue la coordinación transcontinental entre el equipo de enlace en Tarifa y el de

Tánger que estaba estableciendo un enlace WIFI entre las dos orillas. Este enlace WiFi fue el primero en unir dos continentes, África y Europa, y representaba un puente que unía las culturas atravesando las fronteras utilizando la tecnología de manera no convencional, llevándola más allá de los usos que se podrían haber imaginado hasta entonces o los fines con los que fuera creada. Se estaba poniendo al servicio de la sociedad civil, tecnología que no había sido prevista para ser utilizada de ese modo, en una zona militarizada donde el tránsito de personas, barcos, mercaderías y comunicaciones se encontraba fuertemente vigilada y controlada por el SIVE¹⁴ (Sistema Integrado de Vigilancia Exterior).

Indiscutiblemente atravesados por la cultura DIY (Do-it-yourself, hazlo tú mismo) fabricamos nuestras propias antenas de conexión WiFi reciclando latas de las conocidas papas Pringles o de Whiskey J&B para lograr mayor alcance en las comunicaciones inalámbricas.

"La cultura DIY condiciona la evolución de la escritura colaborativa. Cuando los nativos digitales no encuentran la herramienta apropiada para desarrollar cierta tarea de comunicación, se la inventan. O modifican aplicaciones pensadas para fines diferentes. Esto provoca la creación constante de nuevos medios." (Kuklinski, 2009: 106)

Fadaiat fue uno de los tantos *No Border Camps*¹⁵ que se realizaron frente a diversas fronteras en diferentes países del mundo.

Los "No Border Camps" son acciones llevadas a cabo por organizaciones autónomas que proclaman la libertad de movimiento y resisten al control de migraciones de personas. Aparentemente, la historia social y política demuestra una necesidad de las personas de circular libremente aunque esto choca con intereses y políticas de muchos países.

Una vez finalizado Fadaiat llegó la noticia, de la mano de Platoniq, de que habían

14 <http://www.guardiacivil.es/es/prensa/especiales/sive/localizacion.html>
http://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_Integrado_de_Vigilancia_Exterior

15 http://en.wikipedia.org/wiki/No_Border_network

obtenido fondos de la fundación F30Kms, justo días antes de que yo viajara de visita a Argentina por breves meses. Una vez arribado a Buenos Aires comenzamos, a la distancia a través de Internet, el desarrollo del software *Burnstation*. Gracias a mi condición de bisnieto de italianos pude atravesar numerosas veces, en ambos sentidos, la frontera española y la de varios países europeos, algo que no resultó de igual suerte para los migrantes africanos que intentaban escapar a las dictaduras de sus países en busca de un futuro mejor en territorio español. Entonces empezaba a valorar ese privilegio de poder circular libremente - por ser miembro de la "comunidad europea" - y me despertaba sensibilidad y deseo de hacer o intentar hacer algo por los que no tuvieran la misma posibilidad de libertad de la cual yo mismo estaba gozando.

Con este trasfondo, empezaba a programar el software para el proyecto que se convertiría en el foco de mis pensamientos y actividades por más de una década.

Desde el principio, antes de comenzar el desarrollo del software *Burnstation*, se había planteado que el mismo sería desarrollado íntegramente con software libre, y a su vez, siguiendo la misma filosofía, sería publicado como software libre para que cualquier persona en el mundo pudiera replicar el modelo y poner su propia *Burn Station* en su espacio o su ciudad, sin necesidad de depender de los autores/creadores del software.

Para ese entonces, el formato de audio MP3 era bastante popular, aunque yo todavía tenía mi *discman* (o reproductor de CDs portátil) y viajaba por Barcelona escuchando tanto discos originales como descargados y grabados de Internet o copiados ilegalmente de amigos o gente que fuera conociendo. Durante la era del CD prácticamente todas las personas en el mundo de la producción y consumo de música ha copiado al menos un disco de forma ilegal, según las leyes aún vigentes. La copia llamada "pirata" se difundió masivamente desde que aparecieron las grabadoras de CD, lo cual a la fecha del presente trabajo tiene un período de vida inferior a medio siglo. La producción de los CDs se originaba entonces en Estados Unidos y Europa, impulsando una monstruosa maquinaria logística de distribución que se vio afectada con el tiempo por la facilidad y rapidez de distribución a través de Internet en formatos como el MP3.

"El disco compacto fue creado por un holandés, y un japonés, en 1979. Al año siguiente, Sony y Philips, que habían desarrollado el *sistema de audio digital Compact Disc*, comenzaron a distribuir discos compactos, pero las ventas no tuvieron éxito por la depresión económica de aquella época. Entonces decidieron abarcar el mercado de la música clásica, de mayor calidad. Comenzaba el lanzamiento del nuevo y revolucionario formato de grabación de audio que posteriormente se extendería a otros sectores de la grabación de datos.

El sistema óptico fue desarrollado por Philips mientras que la Lectura y Codificación Digital corrió a cargo de Sony. Fue presentado en junio de 1980 a la industria y se adhirieron al nuevo producto 40 compañías de todo el mundo mediante la obtención de las licencias correspondientes para la producción de reproductores y discos. En 1981, el director de orquesta Herbert von Karajan, convencido del valor de los discos compactos, los promovió durante el festival de Salzburgo y desde ese momento empezó su éxito. Los primeros títulos grabados en discos compactos en Europa fueron la Sinfonía alpina de Richard Strauss, los valeses de Frédéric Chopin interpretados por el pianista chileno Claudio Arrau y el álbum *The Visitors* de ABBA. En 1983 se produciría el primer disco compacto en los Estados Unidos por CBS (Hoy Sony Music) siendo el primer título en el mercado un álbum de Billy Joel. La producción de discos compactos se centralizó por varios años en los Estados Unidos y Alemania de donde eran distribuidos a todo el mundo. Ya entrada la década de los noventa, se instalaron fábricas en diversos países."

(<http://es.wikipedia.org/wiki/CD-ROM>)

Aunque el MP3 estuviera comenzando a desplazar al CD, el software Burnstation fue diseñado para alojar contenidos en el formato OGG/Vorbis. MP3 es una tecnología patentada por el Instituto Fraunhofer, en Alemania y la postura radical del proyecto chocaba con la idea de distribuir contenidos utilizando tecnologías que no fueran 100% libres y pudieran caer en restricciones que pudiera imponer Fraunhofer ya que poseía los derechos sobre la tecnología MP3. Podría darse que en cualquier momento establecieran el requisito de pagar regalías por cada archivo que se fuera a distribuir en el formato creado por ellos. Esto sería algo imposible en el caso del OGG/Vorbis, dado que es libre de patentes, con lo cual no tiene dueño y por ende nadie puede imponer

condiciones sobre su uso.

El pre-lanzamiento de Burnstation se realizó el 2 de Septiembre de 2004 durante la 6ta Werkleitz Biennale en Halle, Alemania, donde el tema era "Common Property" (Propiedad Común). Tras su lanzamiento, comenzaron a llegar infinidad de invitaciones a festivales y encuentros alrededor de Europa y el mundo para poner la Burn Station en acción. Comenzaba a demostrarse una vez más que la circulación de contenidos era uno de los intereses comunes en muchas personas alrededor del planeta.

La Burn Station: una idea compartida y difundida por el mundo

Gracias al hecho de que el software Burnstation fuera publicado como Software Libre, se ha dado el escenario donde diversas organizaciones e individuos han aprovechado la posibilidad de montar su propia Burn Station en sus ciudades. **Cabe destacar el caso de "La Copiona", la versión de Burn Station implementada por la radio comunitaria argentina FM La Tribu.**

La Copiona fue montada a fines de 2007 por un grupo de hackers del CaFeLUG (Capital Federal Linux Users Group). Los LUGs existen en muchos países y son los grupos de usuarios de Linux que se congregan en su propia ciudad y colaboran en proyectos. En este caso se enfocaron en la construcción de una Burn Station que se encontró mucho tiempo disponible en la radio y en eventos públicos organizados por el colectivo La Tribu. Vale la pena aclarar que fueron algunos de los miembros del LUG de Buenos Aires Capital los que se embarcaron en la implementación de la Burn Station para la radio comunitaria FM La Tribu, lo cual muestra a las claras la práctica colaborativa y cooperativa con la que se mueven estos individuos devotos de la libertad del conocimiento, ayudando a compartirlo.

A fines de Junio del 2007, La Copiona fue presentada en el espacio de la radio a la vez que se publicaba el disco "Todxs queremos llegar a casa"¹⁶.

¹⁶ <http://www.metrodelegados.com.ar/spip.php?article1524>

Fue publicado en La Copiona bajo licencia Creative Commons. De esta forma, desembarcaba en Buenos Aires una nueva forma de publicar y distribuir contenidos musicales.

"[...] Pero es a partir del año 2008, y luego de un diagnóstico colectivo, que La Tribu decidió intervenir fuertemente en el campo de la cultura libre (movimiento que, pensamos, contiene y trasciende al Software Libre en sus alcances y debates). Es el caso de “Todxs queremos llegar a casa”, disco producido en conjunto con Metrodelegados, el sindicato de base de los trabajadores del subterráneo de Buenos Aires. La música allí compilada fue liberada por sus autores con licencias Creative Commons. También se puso en funcionamiento La Copiona, una plataforma de descarga de Música Libre (Burnstation) donde la gente puede escuchar música y copiarla a un CD de manera gratuita. Sin embargo, el gesto más contundente tal vez haya sido “Fábrica de fallas”, el primer Festival de Cultura Libre y *copyleft* realizado en la Ciudad de Buenos Aires." (Vázquez, 2010: 160)

Posteriormente en Buenos Aires, se han montado Burn Stations en espacios culturales convencionales como el Centro Cultural General San Martín, la Radio Nacional Argentina o espacios como el Salón Pueyrredón, uno de los bastiones del punk y la contracultura local. También diferentes colectivos han montado Burn Stations en Rosario y Córdoba. En el caso de Rosario, fue la gente del *netlabel* PlanetaX, quienes montaron una Burn Station que bautizaron "La caja quemadora"¹⁷. En el caso de Córdoba fue presentada en el marco de las "7as Jornadas Regionales de Software Libre".¹⁸

En cada acción donde se presentaba el dispositivo, solían acercarse artistas preguntando cómo podrían publicar sus discos para que pasaran a formar parte del proyecto, puesto que no tenían contratos con discográficas o editoras que fueran a distribuir su trabajo por todo el mundo como lo estaba haciendo Burn Station para los artistas

17 <http://cajaquemadora.wordpress.com/>

<http://edant.clarin.com/diario/2006/12/26/conexiones/t-01333758.htm>

<http://informachica.wordpress.com/2012/04/03/la-caja-quemadora-de-musica-libre/>

18 <http://revista.escaner.cl/node/320>

independientes. De esta forma se daba el caso donde nuevos músicos se incorporaban a la base de datos de contenidos del proyecto, contribuyendo al crecimiento continuo de todos.

"Pero de algo hay que vivir, los autores tienen que recibir compensación por su trabajo, de eso se trata ser profesional finalmente; así que avanza en los detalles de cómo resguardar su obra de las copias no autorizadas, ya sean privadas o comerciales, porque, en el fondo, son copias “no vendidas”. Ese típico proceso, antes de Internet y las redes de pares, solía bifurcar en dos grandes opciones: si la obra tenía “salida” comercial, se cedían los derechos de autor a un editor y se recibía un pago único o un porcentaje mínimo por cada copia vendida; o bien, si la obra no era para el gran público, quejarse, guardarla en casa, volver a quejarse, descubrir que a muchos autores les pasa lo mismo y finalmente, ponerla a circular sin mayores restricciones que la dificultad que ofrecía la copia analógica, prefiriendo así que su trabajo circule con copias no autorizadas antes que permanecer en la invisibilización. [También hay quienes prefieren guardarla, sí.]" (Pagola, 2010: 38)

Entre la tensión y la pretensión: beneficio económico o libertad cultural

De todo lo expuesto en este trabajo, se puede evidenciar que existe una tensión entre los creadores, la industria y los consumidores de bienes culturales. Los creadores necesitan expresarse y difundir sus obras. La industria, en su forma tradicional, pretende beneficiarse de la comercialización de las creaciones operando como intermediario entre los autores y su público. El público pretende y tiene derecho a acceder a las creaciones y busca las maneras, inclusive a veces quebrantando las leyes de propiedad intelectual.

En el contexto antedicho emerge la Música Libre, fundada en la filosofía del Software Libre. Gracias al Software Libre y la filosofía de compartir información y conocimiento es que Internet evoluciona a una velocidad feroz a través de la colaboración de miles y millones de personas deseosas de ser partícipes en la construcción colectiva del tejido cultural. Probablemente el Software Libre y la Música Libre sean uno de los ejemplos más claros de difusión y construcción cultural, ofreciendo mayor equidad y acceso al

conocimiento: está hecho por la gente para la gente. El trabajo colaborativo demuestra ser el camino a la igualdad y equilibrio social, ya que no depende de corporaciones que imponen sus reglas, sino que las reglas son hechas y modificadas por personas que participan en esa construcción colectiva del bien común.

Hemos de agradecer a los *hackers* por su inmutable postura frente a la liberación de la información y el conocimiento. Sin la Ética Hacker y la firme convicción con la que crean y comparten, nada de todo esto hubiera sido posible, o en todo caso sería distinto. Quedará pendiente que las leyes sean revisadas y adaptadas a los tiempos que corren. Esperemos que la Ética Hacker alcance los parlamentos del mundo y las leyes sean *hackeadas*, aplicando una definición propia respecto a lo que es *hackear*: modificar las cosas de como son a como queremos o necesitamos que sean.

Bibliografía

Autoridad Federal de Servicios de Comunicación Audiovisual (2009). *Ley 26.522, Servicios de Comunicación Audiovisual y reglamentación*. Presidencia de la Nación Argentina.

Busaniche, Beatriz, ed. (2010). *Argentina Copyleft*. Buenos Aires, Argentina. Fundación Vía Libre y Fundación Heinrich Böll - Cono Sur.

Carlón, Mario y Carlos A. Scolari, eds. (2009). *El fin de los medios masivos*. Argentina. La Crujía Ediciones.

Kuklinski, Hugo Pardo (2009) en *El fin de los medios masivos*. Argentina. La Crujía Ediciones.

Heinz, Federico (2010) en *Argentina Copyleft*. Buenos Aires, Argentina. Fundación Vía Libre y Fundación Heinrich Böll - Cono Sur.

Lago Martínez, Silvia, comp. (2012). *Ciberespacio y resistencias. Exploración en la cultura digital*. Buenos Aires, Argentina. Hekht Libros.

Lessig, Lawrence (2004). *Cultura libre - Como los grandes medios usan la tecnología y la ley para controlar la cultura y la creatividad*.

Lorente, Patricio (2010) en *Argentina Copyleft*. Buenos Aires, Argentina. Fundación Vía Libre y Fundación Heinrich Böll - Cono Sur.

Marotias, Laura, Rafael da Bouza y Marilina Winik (2010) en *Argentina Copyleft*. Buenos Aires, Argentina. Fundación Vía Libre y Fundación Heinrich Böll - Cono Sur.

Monsiváis, Carlos (1999). *Del rancho a Internet*. D.F., México. Instituto de Seguridad y Servicios de los Trabajadores del Estado.

Pagola, Lila (2010) en *Argentina Copyleft*. Buenos Aires, Argentina. Fundación Vía Libre y Fundación Heinrich Böll - Cono Sur.

Pelaya, Lucía y Ana Sanllorenti (2010) en *Argentina Copyleft*. Buenos Aires, Argentina. Fundación Vía Libre y Fundación Heinrich Böll - Cono Sur.

Senado y Cámara de Diputados de la Nación Argentina (1933). *Ley de Propiedad Intelectual*. Ley 11.723. Buenos Aires, Argentina.

Vannini, Pablo (2010) en *Argentina Copyleft*. Buenos Aires, Argentina. Fundación Vía Libre y Fundación Heinrich Böll - Cono Sur.

Vázquez, Sebastián (2010) en *Argentina Copyleft*. Buenos Aires, Argentina. Fundación Vía Libre y Fundación Heinrich Böll - Cono Sur.

Xhardez, Verónica. Trabajo en red mediada por TICs, forma productiva y representaciones sociales : un estudio de caso de una asociación voluntaria dedicada a la creación de Software Libre en la Argentina 2000. Tesis de Maestría. Flacso, Argentina, 2009.

Páginas Web

<http://ciberderechos.barrapunto.com/article.pl?sid=07/02/15/0857208>

<http://compartiendocapital.org.ar/blog/>

http://en.wikipedia.org/wiki/Hacker_ethic

http://en.wikipedia.org/wiki/Hacker_Manifesto

http://en.wikipedia.org/wiki/Timeline_of_computer_security_hacker_history

http://es.wikipedia.org/wiki/Contenido_libre

http://es.wikipedia.org/wiki/Cultura_libre

<http://es.wikipedia.org/wiki/Cyberpunk>

http://es.wikipedia.org/wiki/La_informaci%C3%B3n_quiere_ser_libre

<http://www.gnu.org/gnu/gnu.html>

<https://www.gnu.org/philosophy/nonsoftware-copyleft.html>

<https://www.youtube.com/watch?v=-ko7UFCW0s>