

PRISIÓN DIGITAL PARA CREADORES VISUALES:
DE LAS HERRAMIENTAS PRIVATIVAS AL SOFTWARE LIBRE DESDE EL ENTORNO
EDUCATIVO

Por: Irene Soria
idem24@gmail.com
@arenitasoria

Imagina que pretendes ingresar a una de las mejores escuelas de fotografía y que uno de los requisitos para ello, dice:

“En esta escuela sólo usamos herramientas de calidad, por lo que para todas las tareas es necesario y requisito indispensable, contar con la línea de productos Nikon en cámaras y lentes”¹

Seguramente te preguntarías: ¿por qué esta escuela se limita al uso de una sola marca de cámaras y lentes?; ¿por qué Nikon?; si yo tengo Canon, ¿tengo que comprar una Nikon?. Por muy ridícula e improbable que parezca la suposición, esto es lo que sucede en la gran mayoría de las escuelas de diseño y artes en México, ya que si bien, no tienen como requisito el uso de una sola marca de cámara fotográfica, sí supeditan sus clases de herramientas digitales al uso de un sólo tipo de programa, una sola y única marca, y con ello, muy probablemente, una sola manera de resolver digitalmente sus requerimientos de producción.

Si exploramos un poco en la historia, veremos que desde 1984, el diseño gráfico y algunas otras artes digitales han estado relacionadas íntimamente con herramientas computacionales (Meggs, 2009). Desde entonces, la Macintosh es concebida como el equipo imprescindible para el diseñador; el omnipresente Photoshop®, el Illustrator®, InDesign®, como programas casi irrenunciables y estrechamente asociados a la profesión del diseño. Las razones: que

1 Ejemplo que ofrece Lila Pagola en la Presentación de la charla en las IV Jornadas de Reflexión, Investigación y Gestión del Diseño en la Escuela Spilimbergo, y en las Jornadas de Conocimiento Libre de la Universidad de Villa María. Setiembre 2010, disponible en: <http://www.nomade.org.ar/sitio/?p=308>

son los más usados, que son programas que cubren todos los requerimientos del mercado, que son de excelente calidad... que no existen otros.

Sin embargo, pocos o casi nadie sabe que estos programas restringen y privan de varias libertades al usuario y que por ello, es conveniente problematizar y cuestionar, sobre todo si es en el entorno académico donde se inicia y fomenta su uso.

Lo que parece “normal” cuando no lo es tanto.

Cuando estudiaba la carrera de Diseño y Comunicación Visual en la FAD², pocos alumnos cuestionaban que en asignaturas como “Introducción a la Tecnología Digital” o “Animación Digital”, se nos enseñara a usar el Illustrator® y Flash® como herramientas “únicas” para la realización de nuestros trabajos, aún cuando la instrucción de estos programas no se encuentra estipulado en el plan de estudios.

Tampoco cuestionábamos que los programas que corrían en las computadoras de la universidad, fueran ilegales. No era raro que nos enseñaran a usar “productos únicos” que de principio, están fuera de la legalidad por tratarse de copias no autorizadas, sino que además, fomentaban que los estudiantes adquirieran software “pirata”³, pues comprar una licencia de la suite completa de diseño de Adobe, es prácticamente inalcanzable para un alumno de universidad pública.

Esto, aunado a que cada año hay una nueva versión del programa y sin cuestionar, cambiamos la copia “vieja” por la más reciente, sin importar que ya nos hayamos acoplado a la anterior o que no queramos cambiar de equipo; dado que con cada nueva versión de software, hay más requerimientos de hardware y así, la necesidad de cambiar de computadora por una más “actual”, más poderosa y claro, más cara.

Entonces, sin darnos cuenta, nos sumimos en prácticas que parecen “normales” cuando en realidad son condicionadas y obligadas por una compañía transnacional de la cual, somos público cautivo.

2 Facultad de Artes y Diseño de la UNAM, antes: Escuela Nacional de Artes Plásticas.

3 Para fines de este artículo, no usaremos la palabra “pirata” y en su lugar usaremos “copia no autorizada”. De acuerdo con Stallman, “los piratas solo están en los barcos”.

Tampoco podemos dejar de lado la clara influencia de estos programas dentro de la creación digital, ya que así como se han vuelto una herramienta esencial para el diseñador, que ha logrado disminuir el tiempo y costos de producción y generado nuevas alternativas y posibilidades creativas, también el propio creador se ha visto limitado por las capacidades técnicas que le ofrecen, algunos incluso se han vuelto esclavos de la innovación tecnológica o viven a expensas de los trucos efectistas que ofrecen los programas mientras ocultan un importante vacío conceptual (Pelta, 2004).

Las limitantes que ofrece el software no sólo restringe a los creadores a trabajar con las posibilidades del programa en turno si no que pueden incluso determinar el resultado y la estética de su trabajo. Ya lo dice John Maeda: “Las herramientas del diseño impulsadas por el Macintosh están explícitamente programadas para expresar un conjunto finito de estilos expresivos, de ahí que implícitamente guíen el trabajo de diseño realizado con ellas hacia ejes estilísticos definidos de manera precisa”, en pocas palabras, todo se ve igual en el diseño digital. Esto, incrementa la posibilidad de que se produzca una uniformización de las manifestaciones gráficas (Maeda, 1995).

Pagola, L. (2007) explica un ejemplo de lo descrito anteriormente:

“Hasta hace poco tiempo, la manera en la que se realizaban algunas páginas dinámicas en la web estaban dominados por la hegemonía de un sólo tipo de software de animación, lo cual, invariablemente definía la estética “dinámica y vistosa” de las páginas realizadas con este programa en específico, incluso en cada una de ellas era posible ver las deficiencias y alcances de dicho software, convirtiéndose en un despliegue de efectos que en ocasiones hacían la página tan atractiva, como pesada, lenta y poco funcional. En el auge de esta forma de hacer sitios en línea, era difícil optar por herramientas alternativas como la programación en Javascript o HTML, pues resultaban menos accesibles para diseñadores, no se enseñaban en las escuelas de arte y diseño y mucho menos, tenían la misma promoción y protección que Macromedia Flash y posteriormente Flash de Adobe cuando se definieron los “estándares” (de facto) para la animación web” (p. 100)

Entonces, lo que en un principio parecía ser la panacea y la innovación, ahora podría representar una limitante, pues las posibilidades creativas de cada diseñador son distintas y

aún así, muchos de ellos quedarán en espera de que la compañía que fabrica el software les ofrezca cambios al mismo, nuevos filtros, novedades para ser usadas hasta que sean agotadas y así continuar un círculo que parece infinito. Además que al simplificar ciertas funciones, éstas pueden tornarse lugares comunes, pues todo mundo comienza a utilizarlas por que son fáciles, accesibles y visualmente atractivas, comienzan a ponerse “de moda”.

Éstas y muchas otras implicaciones, han hecho que un grupo de personas opten por llamarle software privativo para referirse a un software que “priva” libertades y ofrece ciertas limitaciones. De igual manera, han decidido crear y optar por el camino del **software libre**, el cual permite no sólo que los usuarios conozcan las líneas de código con el que se ha hecho el programa, sino que sea copiado, distribuido y mejorado sin restricción ni problema legal alguno, convirtiéndose así en una alternativa para conocer el interior de la caja negra que puede representar el interior del software privativo.

Esta es la opción por la que la diseñadora que ahora escribe, ha optado desde los últimos 5 años.

El movimiento de software libre en la educación de las artes y el diseño.

Al inicio de este artículo hablamos de algunos problemas que implica el uso del software privativo que incluso asumimos como inconvenientes “normales” y a los cuales nos hemos acostumbrado.

A manera de resumen podemos mencionar y añadir algunos más:

- 1.- No es posible abrir correctamente un archivo realizado en una versión nueva del programa usando una versión vieja del mismo.
- 2.- El costo de las licencias, el cual nos lleva a usar copias no autorizadas que además de representar una práctica ilegal, en algunos casos, no funcionan de manera óptima.
- 3.- La imposibilidad de modificar un archivo si no se cuenta con el programa que abra el formato nativo en el que fue guardado (.ai, .psd, cdr, etcétera)
- 4.- La imposibilidad de realizar acciones fuera de las que posibilita el software, es decir, no podemos ir más allá de lo que el software privativo nos permita realizar.

Estos inconvenientes podrían reducirse hasta el punto de eliminarse, con el uso de programas libres que además, pueden ser difundidos desde el entorno educativo.

En este sentido, la importancia de usar Software Libre en las escuelas radica entre otras cosas, en la parte ética, ya que se trata de un software que respeta y protege los derechos y libertades de los usuarios; además, con el software libre, se evitaría el uso de copias no autorizadas de software privativo dentro de los espacios universitarios, pues se sustituirían por programas libres, legales e igualmente funcionales. Ayudaría también a que los estudiantes conozcan otro tipo de software y dejen de creer falsamente que existe un sólo tipo de procesador de texto o un sólo programa de edición de imágenes, sólo por que es el más popular, el que todos usan.

Que en las escuelas de arte y diseño se promueva el uso y la enseñanza de programas libres, no sólo permitiría que diseñadores y artistas visuales conozcan nuevas y más abiertas posibilidades para crear, sino que también fomentaría que los profesionales ejercieran de manera ética con una herramienta legal haciendo uso de los formatos estándares para la circulación libre de obras digitales. De igual forma, docentes y alumnos tendrían un conocimiento más profundo de la “caja negra” que representa el software y a un acercamiento al proceso de producción digital de la obra.

El software libre no sólo promueve la reflexión respecto a las herramientas digitales, sino que en el contexto de su filosofía, basado en la idea de colaboración, bien común y libertad, abre una nueva discusión sobre la obra y su autor y cuestiona que éste último sea visto como “sujeto 'original' creativo, capaz de arribar resultados únicos e irremplazables, extraordinarios y que lo hacen merecedor de elogios y protecciones” (Pagola, 2010); figura prototípica del “creador” que se transmite en muchas escuelas de arte y diseño e incluso, se vuelve una “aspiración” que en ocasiones termina por frustrar a los estudiantes volviéndolos “competidores” entre sí, en lugar de fomentar la colaboración y la comunidad

Este movimiento promueve y ejerce el uso del *copyleft*, el cual determina que cualquier creación se distribuya respetando, a su vez, sus características de libre distribución. El *copyleft* establece que al redistribuir una obra musical, una fotografía, un diseño o una tipografía, no puedan añadirse restricciones que falten con algunas de las libertades de uso,

modificación o distribución del usuario, de tal forma que estas libertades quedan protegidas. Es darle la vuelta al concepto del *copyright* y en lugar de restringir acciones, permite libertades. El *copyleft* se convierte entonces en una forma de licenciamiento para cualquier obra intelectual ampliando así las posibilidades de distribución de nuestra obra, manteniendo la autoría pero compartiéndola con los demás; eso, eventualmente nos haría conocer y entender la variedad de licencias basadas en él, como los ya populares Creative Commons y la importancia de pasar al “algunos derechos reservados” en lugar de “todos los derechos reservados”.

Existen varios ejemplos de creadores que usan software libre y que además licencian sus trabajos bajo Creative Commons, lo cual les ha permitido que su obra llegue a un número mayor de personas.

Dave Crossland, diseñador tipográfico inglés y asesor del proyecto Google Web Fonts, creó su tipografía Cantarell usando únicamente software libre, además de que se encuentra bajo una licencia basada en el *copyleft*; esto le ha permitido que su fuente sea usada para los dispositivos móviles de Android y sea incluido en la interfaz del escritorio para entornos libres Gnome.

También existen ejemplos en México. José Serralde (www.joseserralde.org), músico, programador, y asesor de tecnología para las artes, ha realizado por más de 15 años su labor como músico y creador audiovisual usando sólo software libre. Los audiovisuales que ha creado para puestas en escena como la Opera “Únicamente la Verdad, la verdadera historia de Camelia la Texana”, presentada en 2010 en el Festival del Centro Histórico de la Ciudad de México; el “Homenaje a Herta Muller” para la Feria Internacional del Libro de Guadalajara 2011, la obra de teatro “Una vez más por favor” con temporada en la primera mitad del 2012 y la ópera “El Tovador”, con dos temporadas en el Palacio de Bellas Artes en el 2013 y 2014 en la Ciudad de México; fueron realizados íntegramente con software libre. Del 2008 al 2011, el área de difusión del Festival Internacional Cervantino a su cargo, funcionó únicamente con tecnologías abiertas y con archivos a base de estándares.

Por último, mi experiencia personal: desde hace 5 años realizo mi labor como diseñadora gráfica sin haber abierto un sistema operativo OSX corriendo en una Mac o una computadora

con Windows; tampoco he abierto Photoshop ni Illustrator, ni Flash, no InDesign desde hace unos años, ¡sigo diseñando y vivo de ello!. He logrado ejercer mi disciplina de manera profesional para algunas instituciones nacionales e internacionales; privadas y estatales, algunas del área cultural y otras del sector social, usando sólo software libre. Eso, junto con mi labor docente desde el 2012, donde promuevo el uso de recursos y tecnologías libres para la creación, puedo decir, que el software libre es una herramienta que diseñadores y creadores visuales digitales deben conocer, así como aventurarse a crear con una serie de programas libres que sobre todo son éticos y pueden ofrecer una nueva, libre y abierta posibilidad creativa.

Algunas opciones de software libre para el diseño:

Software Libre	Software Privativo
Inkscape: Editor de vectores	Illustrator, Corel Draw
Gimp: Editor de imagen mapa de bits	Photoshop
Blender: Modelado y animación 3D	3d Max, Maya
Scribus: Diseño editorial	Indesign
Synfig: Animación 2D	Flash
RawTherapee: Revelado raw	Lightroom, Aperture
Fonf Forge: Edición de tipografía	Font Lab

Referencias

Pelta, R. (2004). *Diseñar hoy*. Barcelona: Paidós.

Maeda, J. (1995, Abril). *Time Graphics, 1 of 3 essay for MDN magazine*. Recuperado en abril del 2011, de <http://www.maedastudio.com/1995/mdn1/index.php?>

Pagola, L. (2007). Software libre, una caja abierta y transparente. En I. Nieto, R. Vega (coord.), *Instalando: Arte y cultura digital* (p. 100). Chile: Troyano, Lom Ediciones.

Raymond, E. (1997). *La catedral y el bazar*. Argentina: Openbiz

Stallman, R. (2004) *Software libre para una sociedad libre*. Madrid: Traficantes de sueños

Pagola, L. (2011). Esquemas permisivos en la creación artística. En G. Wolf, A. Miranda (coord.), *Construcción colaborativa del conocimiento*. (p. 48). México: UNAM, Instituto de Investigaciones Económicas.