

Universidad Nacional de Cuyo

*Facultad de Ciencias Políticas y
Sociales*

Licenciatura en Comunicación Social

Tesina de Grado

Software libre: prácticas de resistencia en el ámbito digital

*La resistencia del modelo del software libre frente al modelo dominante
del software comercial*

Alumno: Germán Dartsch

Director: Lic. Omar Gais

Co-Director: Dr. Sebastián Touza

Mendoza, febrero del 2012

LICENCIA CREATIVE COMMONS

Autoría-No Derivados-No Comercial 3.0

Esta licencia permite:

- Copiar, distribuir, exhibir e interpretar este texto.

Siempre que se cumplan las siguientes condiciones:

- **Autoría-Atribución:** Deberá respetarse la autoría del texto. El nombre del autor deberá aparecer reflejado en todo caso.
- **No Comercial:** No puede usarse este trabajo con fines comerciales
- **No Derivados:** No se puede alterar, transformar, modificar o reconstruir este texto.

- Se deberá establecer claramente los términos de esta licencia para cualquier uso o distribución del texto.

- Se podrá prescindir de cualquiera de estas condiciones si se obtiene el permiso expreso del autor.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0 Unported License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/> or send a letter to Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

© 2012, German Dartsch.

Agradecimientos

Quiero agradecer a todos aquellos que hicieron posible que hoy pueda haber llegado a esta instancia final de mi carrera con un nivel de salud mental aún dentro de los rangos aceptables y completamente satisfecho como lo estoy.

Primero que nada, gracias a mi familia por el apoyo que siempre me han dado, independientemente de que muchas veces ese apoyo haya llegado con muy buena cara y humor, y otras veces...no. A Claudia por enseñarme a estar ahí siempre para la gente que uno quiere y ser incondicional en el amor que uno siente por los demás, a Pablo por demostrarme que la sinceridad es lo primero, aunque muchas veces ser sincero implica tener un humor de perros, y a Walter por estar conmigo si fue necesario y seguir preocupándose por mí a pesar de que la vida nos haya separado tanto.

En segundo lugar, muchas gracias a todos mis profesores y compañeros de clase por compartir conmigo este viaje tan largo y tan hermoso que siempre mantuvo en mí un gran interés despierto a pesar de que a veces perdiera, por momentos, gran parte de su encanto. Pero nada realmente positivo viene sin una buena serie de sacrificios, y no me arrepiento de nada, pues de todo lo que he vivido he sacado algo positivo y he aprendido. Muchas gracias en particular a María Julia Amadeo, Darío Daldi, Jorge Sosa, Valeria Fernández Hassan, Gerardo Marzán, Guillermo Maessen, Ciro Novelli, Nicolás Lobos y muchos otros profesores que estuvieron para ayudarme, escucharme y alentarme a seguir adelante cuando lo necesité. Muchas gracias también a Ciro, Gustavo, Cecilia, Ligia, Alida y Aymaré por haber sido mis más entrañables amigos durante la carrera, como así muchas gracias a todos aquellos con los que compartí algún momento de estudios o esparcimiento, dentro o fuera de la facultad.

Por supuesto, muchas gracias a mis hermanos del alma y compañeros, que más de una vez me ayudaron y/o soportaron en este -hermoso a veces y tortuoso otras- camino. “El Birra”, Gabriel, Juan, Joaquín, Gastón, Celeste y Gerardo, ustedes en particular siempre han sido y serán mi segunda familia y mis compañeros inseparables sin importar que tan separados estemos.

Un inmenso y especial agradecimiento a Omar Gais y Sebastián Touza, pues fueron quienes me guiaron durante la redacción de esta tesis y me abrieron la mente como tal vez nadie lo había hecho antes.

Y por último, sólo porque me gusta dejar lo mejor para el final, muchas gracias a Agustina por ser mi compañera incondicional y la persona más cercana a mí, confidente de mis preocupaciones o felicidades más íntimas y aliada de hierro en cada situación y en todo momento. Gracias por ayudarme a aprender que no existe nada más hermoso, fuerte y noble en la vida que vivir jugándose por la gente amada y que todo proyecto, sueño y vivencia se planea, se sueña y se vive de una manera mil veces más intensa y más hermosa si se la comparte con la persona adecuada. Gracias por tu amor sincero e inquebrantable; siempre estás ahí, y eso me da fuerzas y me da confianza.

A todos los que estuvieron, están y seguirán estando, gracias. En mi opinión, el sentido de la vida es algo que se construye en compañía de quienes nos tienden la mano a lo largo de la vida; y al final, la vida misma termina siendo no más que una serie de vínculos y lazos entre la gente, y es eso lo más valioso que tenemos. Ni las posesiones materiales, ni los conocimientos, ni el status, ni el poder: los vínculos, pues fuera de eso, todo lo demás es secundario. Considero que todo lo que he hecho, todos mis triunfos y logros, no hubieran sido posibles de no ser por todos aquellos a quienes van dirigidos estos agradecimientos, así que esta tesina es, más que un trabajo mío, un trabajo que hicimos en conjunto.

Les agradezco una vez más por los lazos que hemos tendido, y espero que sigamos juntos, hasta la victoria, siempre.

Introducción

*“Life is tedious if isn’t flowing,
Copy and paste, constant defaulting”.*

Persona 4: The animation¹.

La informática hoy está en todas partes de la vida. En la televisión, el arte, la música, la cultura masiva o personal, la interfaz informática se cuele parcial o totalmente como parte de nuestro medio ambiente. “Copiar y pegar”, más que remitir a comandos, toman tinte de sentencia metafísica. Cuando no encontramos palabras para lo que queremos decir, decimos que “cargamos lento”, cuando nos quedamos distraídos o no prestamos atención, nos “tildamos” o “estamos colgados”. Al igual que la torre Eiffel es un símbolo del industrialismo en el que las estructuras de acero metaforizan una tecnología que, más allá de sus fines prácticos, forman parte de la subjetividad de toda la sociedad, la computadora es hoy en día (o empieza a serlo) un componente tan integral de nuestra personalidad que nuestras representaciones del mundo toman un tinte cibernético.

Dicho esto es imposible tomar una postura simplista frente a la falta de acceso a las nuevas tecnologías. En una época en la que se habla de la “brecha digital”, de la “sociedad de la información” y otras denominaciones, es importante echar un vistazo a

¹ Animación de origen japonés producida por la compañía Aniplex que consiste en la adaptación del videojuego Persona 4 de la empresa Atlus, juego de tipo Role Playing Game. El juego se vale de elementos sobrenaturales para explicar problemas de la vida cotidiana e interior de sus personajes a través de metáforas traídas de la teoría psicológica de Carl Jung.

la base misma de toda esta corriente tecnológica: hardware y software. En este trabajo vamos a dejar un poco de lado el hardware, pues el problema de su distribución y acceso no es muy distinto que el problema de distribución y acceso a otros bienes materiales. Pero en el caso de un bien inmaterial como es el software, ¿cómo explicar que haya problemas de acceso y exclusión en un bien cuya copia y multiplicación puede hacerse a un coste irrisorio y casi nulo? Esta es una de las primeras preguntas que nos planteamos.

En un principio, es necesario indagar acerca de la naturaleza del software y de sus actores. ¿Qué elementos podemos encontrar en la historia del software que expliquen por qué hay más o menos restricciones para acceder a él? ¿Todo el software nace y se desarrolla de la misma manera? Las preguntas anteriores inevitablemente nos llevarán a otra: ¿en qué manos se encuentra el software? Siguiendo el recorrido que nos plantean estas preguntas, nos enteramos que en el campo del software existen también luchas y tensiones, y nos topamos con una figura que pensábamos conocer y de la cual resulta que muy poco y nada sabíamos: *los hackers*. Desde los inicios de la informática, los hackers han cumplido un papel central. Al contrario de la imagen popular que se le da en los medios de comunicación y el cine, un rastreo de la historia de la informática nos muestra que un hacker es, simplemente, un entusiasta de la informática. Originalmente no se llamaba así a un programador que sólo hacía su trabajo, sino un programador que amaba la programación y que, apasionadamente, no dejaba de indagar y profundizar en las posibilidades de las computadoras y el software.

En la etapa que llevó al desarrollo de los sistemas operativos para computadoras personales, la curiosidad y la pasión fueron un excepcional motor de innovación. Los hackers crearon su propia comunidad donde compartían el software libremente y se modificaban los programas unos a otros para inducir mejoras. Incluso, crear un nuevo programa utilizando código de un programa viejo no era nada nuevo, y en palabras del célebre hacker Richard Stallman, era “tan común como compartir recetas de cocina e introducirle algunas modificaciones a propio gusto”.

¿Qué fue lo que pasó entonces para que hoy en día cuando se hable de hackers se piense en delincuentes y piratas? La lógica privatizadora del software libre fagocitó la comunidad libre que se había generado espontáneamente en torno a la informática. Ante esto, hubo quienes se adaptaron a las nuevas reglas del juego, y, como ocurre en otros ámbitos, quienes se adaptan a la realidad son probablemente quienes más posibilidades de sobrevivir tienen en este mundo competitivo y ajeno. Sin embargo, también hubo quienes decidieron resistirse. Lo que surgió de esa resistencia confirma que es en los rebeldes es en quienes podemos depositar nuestras esperanzas de un mundo distinto, dando la razón a Gilles Deleuze cuando decía que resistir es crear².

De esta resistencia surgió el movimiento del Software Libre. El objetivo de este trabajo será, entonces, caracterizar el movimiento del Software Libre, su lucha y las posibilidades que tiene de lograr un cambio, pues, siguiendo el razonamiento con el que empezamos esta introducción, un cambio en la base de la tecnología es un cambio cultural.

Para captar al movimiento del Software Libre en toda su complejidad será necesario un largo recorrido. Por esta razón, el trabajo está dividido en seis capítulos.

En el primer capítulo pasamos revista de la sociedad en la que vivimos actualmente. Siguiendo los desarrollos de algunos autores, convenimos que estamos atravesando por lo que Deleuze llamó “Sociedades de Control”. En este contexto explicaremos la cohesión social y los métodos de dominación actuales partiendo de premisas teóricas que tienen base en las filosofías de la multitud y el acontecimiento. Maurizio Lazzarato, Paolo Virno, Franco Berardi, Manuel Castells, Michel Foucault, Gilles Deleuze, Félix Guattari, Zigmunt Bauman, Danny-Robert Duffour, entre otros, serán quienes nos acompañen en este camino. Describiremos en esta primera parte lo que significa una sociedad de control y su antecesora, la sociedad disciplinaria; indagaremos acerca de lo que significan las categorías de multitud y de público dentro de este enfoque teórico.

² Deleuze, Gilles. “**Derrames. Entre el capitalismo y la esquizofrenia**”. Editorial Cactus. Buenos Aires, 2010.

En el segundo capítulo profundizaremos más sobre la categoría de multitud y sobre la producción de subjetividad en el capitalismo postindustrial. Analizaremos el nuevo paradigma tecnológico, las características del trabajo inmaterial, la subjetividad que se genera en la sociedad actual y mediante qué mecanismos el poder dominante captura y modula a los sujetos. Investigaremos cuál es el papel que ocupa el software en este nuevo panorama de las relaciones de poder.

En el tercer capítulo nos sumergiremos en el software libre como respuesta a una serie de problemas productivos, sociales y culturales. Carlos Gradín, Pekka Hinammen, Richard Stallman, Eric Raymond, Lawrence Lessig, entre otros, serán nuestros guías. Haremos recorridos por la historia de la informática y la historia de internet, como también de los principales exponentes del software libre (la Free Software Foundation y Linux) para poder culminar en el estado actual del problema. Indagaremos sobre los modelos de desarrollo de software libre: modelo catedral (centralizado y jerárquico) y modelo bazar (horizontal y anárquico). Buscaremos caracterizar la figura del hacker y su cultura.

En el cuarto capítulo nos detendremos en el conflicto existente entre el software propietario y el software libre, así como también en los mecanismos de captura que buscan asimilar al software libre a la lógica del capitalismo e imponer la escasez, poniendo especial énfasis en los mecanismos de copyright.

En el quinto capítulo trataremos sobre las tensiones y conflictos que ocurren dentro de la comunidad del software libre. También haremos un acercamiento al estado de la cuestión en Argentina. Se utilizarán fuentes secundarias como diarios, webs y revistas para reconstruir la historia del software libre en la Argentina y para hacer una breve descripción del estado actual del problema e ilustrar las perspectivas y vivencias de los hackers en nuestro país. También buscaremos ubicar el lugar de la Argentina en el contexto mundial en materia de Software Libre.

El sexto y último capítulo extrae algunas conclusiones teóricas sobre lo observado. ¿De qué manera el capitalismo captura al software libre? ¿De qué manera es el

movimiento del Software Libre un movimiento de resistencia a la lógica dominante del capitalismo? ¿Puede inducirse un cambio cultural a nivel general a partir de la experiencia del software libre? Tales son las preguntas que trataremos de responder, o al menos dejaremos planteadas para futuros estudios.

Capítulo 1: Las sociedades de control y el capitalismo actual

1.1. El neoliberalismo y las sociedades de control.

Antes de entrar de lleno en las características del software libre será necesario caracterizar la dinámica que lo caracteriza y que lo distingue del software propietario. Deberemos ver cuál es el marco cultural y político-económico en el que se desenvuelven los sujetos y objetos que hacen posible el software (y que, a la vez, son hechos por este). Será en este primer capítulo donde nos encargaremos de tal tarea. Es necesario, entonces, que en este primer apartado hagamos un muy breve recorrido histórico.

En la actualidad atravesamos un proceso de transición entre un viejo modelo cultural, perteneciente al capitalismo industrial, y un nuevo modelo cultural que se perfila con el advenimiento de una nueva fase en el desarrollo del capitalismo, el capitalismo postindustrial. El primer modelo, el capitalismo industrial, tenía como base económica fundamentalmente a la producción de bienes materiales y el entorno laboral privilegiado era la fábrica (una institución confinada espacialmente). Esto es lo que Michel Foucault, en trabajos como *Vigilar y Castigar*³ o *Microfísica del poder*⁴, consideraba como sociedad disciplinaria. En el nuevo modelo establecido por el capitalismo postindustrial,

³ Foucault, Michel. “**Vigilar y Castigar. Nacimiento de la prisión**”. Siglo XXI. Buenos Aires, 2009.

⁴ Foucault, Michel. “**Microfísica del poder**”. Ediciones de la piqueta. Madrid, 1992.

cuya base económica se ha visto desplazada al sector terciario o de servicios, el entorno laboral se ve cada vez más desestructurado y el trabajo se realiza individualmente y ya no en conjunto como ocurría en el modelo fordista-taylorista.⁵

Este tipo de sociedad es la que, en sintonía con el pensamiento de Foucault, Deleuze caracteriza como sociedades de control⁶. En la sociedad disciplinaria asistíamos a la normalización como principal instrumento de control social. Las disciplinas, cuyo objetivo era actuar directamente sobre el cuerpo del individuo social y normalizarlo (homogeneizarlo) funcionaban dentro de instituciones cerradas. Se configuraba así la racionalidad sobre cómo tenía que ser un ser humano y qué comportamientos y valores debían controlar su vida. Era en estas instituciones cerradas donde el poder, ejercido por los actores dominantes dentro de cada relación (política, económica, social, etc.), producía al individuo social, y el ideal del Sujeto (es decir, lo que cada sujeto tiene como la forma de ser ideal de una persona, o en otras palabras, el paradigma de la subjetividad) se imponía de manera homogénea. La idea del pleno empleo, de la contención social a través del sindicalismo, y la profesión como fundamento de la subjetividad (la pertenencia a una empresa o gremio determinado como base del ser) son algunos de los ejemplos de las políticas que buscaban generar esta identidad productivista.

Hoy por hoy podemos observar que se apela a nuevas técnicas de control social coherentes con la sociedad de control deleuziana. Paula Sibilia, valiéndose de los desarrollos de Deleuze de 1990, dice que las nuevas técnicas de poder que imperan en la sociedad contemporánea son cada vez menos evidentes al tiempo que más sutiles, se ejercen en espacios abiertos y buscan encerrar el afuera, permitiendo que el poder

⁵ El término "fordista-taylorista" hace alusión a un tipo de organización del trabajo fabril que proliferó ampliamente durante el período del Estado de bienestar, que duro desde los años 30' hasta mediados de los 70', aproximadamente. En este modelo, la fábrica se estructuraba en torno a una cadena de montaje. Los obreros estaban repartidos en un lugar específico de la cadena dónde realizaban una tarea especializada y repetitiva. La producción era serializada y los bienes producidos así eran altamente estandarizados, a diferencia del modelo actual cuya producción está orientada a segmentos de mercado más pequeños y "personalizados".

⁶ Deleuze, Gilles en Christian Ferrer. "El lenguaje literario". Capítulo: Postdata sobre las Sociedades de control. Editorial Nordan. Montevideo, 1991.

dominante ejerza un control total en espacios abiertos, y no ya en espacios cerrados como era el caso de las sociedades disciplinarias. Dice Sibilia: “La lógica de funcionamiento vinculada a los nuevos dispositivos de poder es total y constante, opera con velocidad y en corto plazo. Esta nueva configuración social se presenta como totalitaria en un nuevo sentido: nunca, nada, parece quedar fuera de control”⁷.

Se busca hoy constituir un nuevo tipo de identidad basada en un nuevo tipo de consumo: el individuo pasa a ser el centro de una nueva política que resalta la diversidad para luego volver a homogeneizar a los sujetos en diversos segmentos de mercado. El control social deja de ser una actividad que se despliega sobre el todo social de manera homogénea para desarrollarse sobre grupos más reducidos. Esto se retroalimenta con diversos desarrollos en el campo de la política, lo social, la tecnología y la economía.

En las últimas décadas ha habido una serie de cambios políticos, económicos y sociales entre los que se pueden contar el fin del estado de bienestar, el auge del empleo precarizado y flexible, la crisis del parlamentarismo y el desplazamiento del debate político a los medios de comunicación y la explosión de una revolución tecnológica protagonizada por las tecnologías digitales. Estos cambios en la economía, la cultura, la producción y el trabajo generaron mutaciones en la subjetividad y la necesidad de una redefinición de la forma en que se concibe la sociedad y la política.

Para entender estos cambios es importante hacer un breve repaso de lo acaecido en las últimas décadas junto al surgimiento del neoliberalismo, hoy en auge. Para hacerlo seguiremos el análisis de los historiadores Otero Carvajal y Bahamonde Magro.⁸ Entre los hechos que marcan esta transición hay que recordar: la caída del bloque socialista, que aparecía como resistencia al capitalismo (sea real o simbólicamente); el fin de la bipolaridad e integración de varios países ex socialistas al capitalismo y a la OTAN; la hegemonía de los Estados Unidos tanto en lo político como lo militar volviéndose total.

⁷ Sibilia, Paula. “El hombre post orgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales”. Fondo de cultura económica. Buenos Aires, 2005.

⁸ Otero Carvajal y Bahamonde Magro. “Historia universal”. Grupo 16. Madrid, 1983.

A través de instrumentos como el Banco Mundial y el FMI (Fondo Monetario Internacional), Estados Unidos y los países centrales impusieron su voluntad en los países del llamado Tercer Mundo. El capitalismo se hacía total.

Desde los 70' en adelante, con crisis como la del petróleo en el 73, el modelo económico keynesiano iba perdiendo efectividad y se iba debilitando, y frente a esto avanzaron los defensores del liberalismo económico. Se empieza a presionar en los países centrales para lograr una distribución del ingreso que le sea más favorable al capital. Es entonces que resurgen las viejas recetas liberalistas, transformadas por los nuevos teóricos del campo y en un contexto histórico diferente. De esta manera, se promueve enfáticamente la reducción del Estado y se apela a la privatización, la desregulación y la flexibilización laboral.

Entre las transformaciones también es muy importante mencionar (en especial dado el tema que nos concierne en este trabajo) el cambio de la base tecnológica. En este período hubo una transición entre las viejas y las nuevas tecnologías, éstas últimas como resultado de una tercera “revolución industrial”, que ha dado lugar a la cibernética, la informática, la telemática y la biogenética, entre otras nuevas ramas de la técnica. Hoy por hoy podemos caracterizar esta “revolución” basándonos en los desarrollos de quienes teorizan sobre el llamado “capitalismo cognitivo”, entre ellos Maurizio Lazzarato, quien postula que las nuevas tecnologías permiten un nuevo tipo de economía basada en la producción descentralizada de bienes inmateriales que, basados más en la “cooperación entre cerebros” que en la iniciativa empresarial clásica (Schumpetter), operan una ruptura en las teorías económicas basadas en la escasez (Smith y Ricardo, Marx), al producir bienes cuya apropiación por un individuo no supone que otro deba ser despojado de éste (es el caso del software). Una economía sustentada principalmente por este tipo de tecnologías (hablamos fundamentalmente de las NTIC) entonces debe buscar nuevas formas de producción y de apropiación de los productos, lo que lleva a una economía descentralizada e inestable si se subsiste en el modelo de la propiedad privada como había sido entendida en formas anteriores de producción⁹. No obstante, es necesario hacer la salvedad de que la producción industrial

⁹ Blondeau et al. “**Capitalismo Cognitivo**”. Traficantes de sueños. Madrid, 2004.

no sólo no se ha agotado sino que ha aumentado en los últimos años. Sin embargo, en el plano de lo simbólico ha sido desplazada, perdiendo su preponderancia como referente principal en la producción de subjetividades¹⁰.

Al contexto de estas transformaciones se agregan otros factores que dan lugar a una crisis cultural. Se trata de factores como el fin de las ilusiones ideológicas que prometían paraísos terrenales como el socialismo, que había entrado en crisis, entre otras cosas, con la difusión de la realidad de los gulags –campos de trabajo forzado- en la URSS y la política intervencionista, imperialista y belicista que el bloque socialista adoptó. La renuncia al principio de autodeterminación de los pueblos defraudó a varias de sus bases ideológicas.

Otro factor importante es que se debilitan las instituciones tradicionales donde se formaba la subjetividad, como la familia, la escuela y el estado, y comienzan a ocupar su lugar los medios de comunicación y la lógica de la competencia capitalista, impulsada por el neoliberalismo, que se convierte en una forma de relación interpersonal que va más allá del trabajo, contaminando todos los aspectos de la vida. Como resultado, los vínculos entre las personas se banalizan y toman un tinte conflictivo. En la calle, todos somos enemigos hasta que se demuestre lo contrario.

Otero Carvajal y Bahamonde Magro profetizaban estos cambios de la siguiente manera: “Etapa del desencanto social, del escepticismo, abandonada a las posiciones nihilistas. Lo social ya no es contemplado como lugar de realización y conformación del yo. La publicidad cumple un papel paradigmático: antes la marca señalaba el producto, ahora la marca señala al consumidor, como miembro del grupo de consumidores de la marca”¹¹.

Los cambios acaecidos generan una nueva dinámica social, nuevas subjetividades, nuevos mecanismos de control, y también nuevas rebeldías y resistencias. Luego de esta

¹⁰ Lazzarato, Maurizio. “**Por una política menor. Políticas del acontecimiento en las sociedades de control**”. Traficantes de sueños. Madrid, 2004.

¹¹ Otero Carvajal y Bahamonde Magro. Óp. cit.: pp. 28-29.

muy breve introducción a lo que es la sociedad actual y esta brevísima revista sobre las transformaciones ocurridas en las últimas décadas, podemos empezar a sumergirnos en las características de la nueva configuración social en la que nos encontramos.

1.2. Un acercamiento a las sociedades de control desde el punto de vista de las filosofías de la multitud y el acontecimiento.

Los cambios acaecidos en la transición a la sociedad postindustrial generaron una nueva subjetividad y transformaron profundamente los vínculos que hasta entonces sostenían la sociedad. Las nuevas tecnologías y la nueva subjetividad van de la mano en la configuración de nuevos colectivos sociales. Para entender al software libre es necesario entender a los participantes de una comunidad de software no como un todo, sino como una unión efímera de multiplicidades que hoy se encontraron y convergieron en torno a un mismo interés con la misma velocidad y fugacidad con la que mañana se separan. Pues bien, ¿desde qué enfoque teórico entender este tipo de colectividades y la sociedad en la que viven?

Según Lazzarato, los enfoques teóricos que parten de la totalización y del sujeto no son capaces de dar cuenta de esta sociedad en la que la individualidad estalla. A su vez, estas teorías se constituyen en un mecanismo de control más. Seguiremos en este apartado las ideas de Lazzarato, aunque más adelante tomaremos con respecto al marxismo la postura de Paolo Virno: si bien el marxismo como teoría de la totalidad (al parecer de los autores, una reminiscencia hegeliana) no tiene fuerza revolucionaria en el mundo contemporáneo, Virno reivindica la necesidad de recuperar los desarrollos de Marx para elaborar una teoría de la individualidad y la multiplicidad. Por lo tanto, multiplicidad es la primera y fundamental categoría desde la cual buscaremos dar cuenta de la sociedad actual, a la vez que nos servirá para entender la dinámica de cooperación e interacción social que se da dentro del movimiento del Software Libre. *Multitud* es la

forma en la que la multiplicidad cristaliza, dónde los muchos individuos convergen en tanto que muchos, sin perder su individualidad, oponiéndose esta noción a la de pueblo, en la que los muchos convergen hacia una voluntad única: el Estado.

Una categoría social como la de *multitud* no puede entenderse si no se parte de un enfoque teórico distinto. Por lo tanto, seguiremos lo que Lazzarato denomina *Neo Monadología*, a través de lo que expone en su libro *Por una política menor: Políticas del acontecimiento en las Sociedades de Control*. La Neo Monadología parte desde una filosofía que pone en su centro no ya el sujeto, como era el caso de la filosofía moderna inaugurada por Descartes, sino el acontecimiento. Tomar el punto de vista del acontecimiento supone una ruptura del orden cotidiano y la apertura de un período de redefinición de las categorías ontológicas sobre las que reposa una sociedad y el tipo de subjetividades que la conforman.

Dice Lazzarato que “el acontecimiento da a ver lo que una época tiene de intolerable, pero también hace emerger nuevas posibilidades de vida. Esta nueva distribución de los posibles y de los deseos abre a su vez un proceso de experimentación y de creación”¹². El punto de vista del acontecimiento es el del fluir de las cosas, de “el pasar de las cosas que pasan”¹³. Es el punto de vista de lo procesual, del proceso.

Un acontecimiento supone la creación de nuevas posibilidades de vida, de nuevas posibles formas de ser y de ordenar la vida y la sociedad, o para usar el lenguaje de Lazzarato, que toda esta corriente filosófica retoma del filósofo alemán del siglo XVII Gottfried Leibniz, nuevos “*mundos posibles*”. El acontecimiento hace emerger los posibles, cuya efectuación supone abrir procesos de experimentación arriesgados e imprevisibles. En palabras de Lazzarato, el acontecimiento conduce a “operar una ‘reconversión subjetiva a nivel colectivo’”¹⁴. El doble devenir que integran la creación de un posible y su efectuación se enfrenta a los valores dominantes. El acontecimiento

¹² Lazzarato, Maurizio. Óp. Cit.: p. 36.

¹³ Morey, Miguel en Deleuze, Gilles. “**La lógica del sentido**”. Prefacio. Paidós. Buenos Aires, 1989.

¹⁴ Lazzarato, Maurizio. Óp. Cit.: p. 37.

nunca es una solución a los problemas que plantea la instancia dominante con su dominación, sino la apertura de nuevos cuestionamientos, nuevas preguntas y nuevas respuestas surgidas desde el mismo movimiento que resiste al poder. Como dice Lazzarato: “el problema que se puede construir a partir del acontecimiento no contiene implícitamente sus soluciones, que en cambio deben ser creadas”¹⁵.

La filosofía del acontecimiento tiene su origen en los estoicos, un movimiento que surgió durante el período helenístico, alrededor del año 300 a.c., pero su punto de partida en la modernidad es la filosofía de Leibniz. Luego, a fines del siglo XIX, un jurista francés buscó tomar los desarrollos de Leibniz como la base sobre la cual fundar la sociología. Se trataba de Gabriel Tarde, cuya teoría, opacada por la de Émile Durkheim, ha emergido en los próximos años como fuente de inspiración para explicar fenómenos que tienen como centro a múltiples agentes individuales. Según Lazzarato “a partir de Tarde, todas las relecturas de la filosofía de Leibniz buscarán en los conceptos leibnizianos modalidades para salir de la filosofía del sujeto”¹⁶.

Lazzarato también se inspira en la obra de Deleuze, quien también elaboró su filosofía desde el acontecimiento, y realizó un estudio sobre Leibniz, actualizándolo a la sociedad que a fines de los 60’ se estaba configurando¹⁷. Con respecto a Deleuze, a Lazzarato le interesa en particular su concepción del mundo como “una multiplicidad de relaciones que se expresan en *agenciamientos colectivos* de enunciación (en las almas) que crean lo posible. Estas nuevas posibilidades son reales, pero al no existir fuera de lo que las expresa (signos, lenguajes, gestos), deben efectuarse en *agenciamientos maquínicos* (en los cuerpos)”¹⁸.

Por lo tanto, a partir de estas teorías podemos entender a la sociedad no como una totalización que parte de los muchos para converger en un uno, sino como una

¹⁵ Ibídem pp. 37-39.

¹⁶ Ibídem p. 40.

¹⁷ Deleuze, Gilles. “**El pliegue: Leibniz y el barroco**” Paidós. Buenos Aires, 1989.

¹⁸ Lazzarato, Maurizio. Óp. Cit.: p. 40.

multiplicidad en tanto que tal. Los agentes dentro de esa multiplicidad, personas pero también animales, medios de producción, medios de comunicación, tecnologías, son las mónadas (mónada significa una subjetividad cualquiera en el lenguaje de Lazzarato) que conforman la sociedad, y esta última es una red de interrelaciones y enlaces entre cada mónada y las demás. A estos enlaces se les llama agenciamientos.

La descripción de la noción de agenciamiento en toda su complejidad escapa el objetivo de este trabajo, pero a grandes rasgos se podría entender como un ordenamiento de componentes heterogéneos que en conjunto tienen una dirección, es decir, actúan en determinado sentido o para conseguir tal o cual fin. Pero un agenciamiento no es un todo con voluntad propia, sino que es una multiplicidad que persiste, en la que cada mónada mantiene su autonomía. Un agenciamiento en el orden de lo simbólico, es decir, un agenciamiento de mentes, es un agenciamiento expresivo; un agenciamiento de cuerpos es un agenciamiento maquínico. Los componentes de los agenciamientos son heterogéneos y pueden ser “también de orden biológico, social, maquínico, gnoseológico”¹⁹.

Los agenciamientos se dan dentro de la estructura social, pero la atraviesan transversalmente. Recurriendo al vocabulario geológico de Deleuze y Guattari, los autores distinguen a los acontecimientos de los estratos, pero sostienen que “si el agenciamiento no se reduce a los estratos es porque en él la expresión deviene un sistema semiótico, un régimen de signos, y el contenido, un sistema pragmático, acciones y pasiones”²⁰.

En todo agenciamiento encontramos, entonces, dos niveles: el agenciamiento a nivel expresivo, o agenciamiento de enunciación, y el agenciamiento maquínico. El agenciamiento expresivo va más allá del sujeto, de sus palabras, significantes del conjunto de enunciados y de los regímenes de signos, pues, en tanto máquina de

¹⁹ Guattari, Félix. “**Plan sobre el planeta**”. Traficantes de sueños. Madrid, 2004. P. 133.

²⁰ Deleuze, Gilles y Guattari, Félix. “**Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia**”. Paidós. Buenos Aires, 1980. Pp. 513-514.

expresión, “el agenciamiento de enunciación... desborda el sujeto y el lenguaje”²¹. Por agenciamiento maquínico nos referimos a la efectuación material de un agenciamiento expresivo en los cuerpos, entendiendo por cuerpo todo contenido formado. En el agenciamiento expresivo se tienen en cuenta el estado de todas las relaciones mutuas entre los cuerpos en una sociedad. En ambos agenciamientos encontramos muchos términos y elementos heterogéneos, por lo que no se los puede atribuir a un sujeto u objeto determinado. Todo agenciamiento supone una multiplicidad heterogénea de elementos. Como dice Lazzarato, “la unidad y la relación entre los dos agenciamientos están dadas por el acontecimiento que se expresa en los agenciamientos colectivos de enunciación y que se efectúa en los agenciamientos corporales”²².

En la creación de mundos posibles existen dos regímenes de posibilidad: el régimen **posible / realización** y el par **creación de los posibles / consumación**. En el primer caso estamos dentro de los límites del poder dominante, pues la distribución de los posibles ya está dada de antemano por los conceptos heredados de la sociedad (por ejemplo, las alternativas “hombre/mujer”, “capitalistas/obreros”, etc.). Podríamos tomar como ejemplo del primer par el plano de una casa como posible y la casa terminada como su realización. En la realización, la casa terminada, no existe nada que no haya sido previsto anteriormente en los planos, que a su vez deben seguir directivas y normas coherentes con las leyes de vivienda.

En el régimen de la **creación de lo posible / consumación**, las alternativas no preexisten, sino que deben ser creadas²³.

Es el segundo caso, donde los posibles no preexisten sino que deben ser creados, el que constituye la posibilidad central que abre el acontecimiento. En un acontecimiento, más que limitarse a elegir entre una serie de posibles preestablecidos, se abre la posibilidad de crear nuevos posibles en el orden del sentido. El proceso abierto por el

²¹ Lazzarato, Maurizio. Óp. Cit.: p. 45.

²² *Ibidem* p. 46.

²³ *Ibidem* pp. 40-41.

acontecimiento se extenderá hasta la efectuación en los cuerpos de los posibles que han sido concebidos. Según Lazzarato, en el acontecimiento los roles preestablecidos son negados para ir más allá en un proceso de creación de nuevas alternativas, “de manera que lo que es sea afectado por una suerte de neutralización que corresponde a nosotros abrir, más allá de lo dado, hacia un nuevo horizonte no dado”²⁴.

Desde el punto de vista de la neo-monadología, la constitución de la sociedad se da a través de la posesión mutua de todos por todos. La mónada, en tanto que subjetividad cualquiera, es una singularidad pero a la vez es también una multiplicidad. Es multiplicidad porque cada mónada contiene la totalidad de las relaciones del mundo en el que vive, pero es una singularidad puesto que la mónada sólo expresa claramente una porción de estas relaciones (esto lo veremos en detalle más adelante cuando hablemos de individuación y *general intellect*). Recurriendo al lenguaje sociológico, Lazzarato sostiene que “lo social está incluido, virtualmente, en el individuo, pero se expresa desde un punto de vista particular”²⁵. Al expresar las relaciones del mundo desde su propia singularidad, cada mónada es distinta de la otra, su forma de existir es la diferencia, pero a la vez existe una superposición de una porción de lo que expresa con porciones de lo expresado por otras mónadas. Es decir, una mónada es, a la vez, diferencia y repetición. Cada mónada tiene su propia potencia de apropiación y agenciamiento y a través de esta fuerza actúa sobre las otras mónadas capturándolas o atrayéndolas a la cooperación.²⁶

Lazzarato explora también la categoría de públicos investigada por Tarde. Se habla de públicos como convergencia de personas en torno a un mismo interés o fin (como un partido político o un grupo de amantes de los videojuegos). Cada uno participa de diversos públicos, aunque de una sola clase social. La categoría de públicos no reemplaza la de clase social, sino que se superpone a ella. Esta categoría es de especial interés para nuestro análisis pues el movimiento del Software Libre es un público.

²⁴ *Ibidem* pp. 41-43.

²⁵ *Ibidem* pp. 47-56.

²⁶ *Ibidem* pp. 47-56.

En resumen, un agenciamiento se constituye a partir de un acontecimiento, que es la apertura de un espacio-tiempo de creación de mundos posibles. Crear un mundo posible significa concebir en el pensamiento la posibilidad de que una realidad determinada pueda ser de una manera distinta e imaginar de qué manera concreta podría ser. Cada persona tiene la capacidad de crear un posible pero para llevarlo a la práctica es necesario de la participación de otras mónadas. La participación de otras personas se puede conseguir a través de la cooperación (motivada por la simpatía o el convencimiento) o la captura (a través de la coerción, coacción, manipulación o cualquier ejercicio del poder dentro de una relación de poder).

Pongamos un ejemplo sacado de la vida cotidiana: la planificación de un asado. Todo acontecimiento surge de una serie de disparadores que rompen con el orden cotidiano. Podríamos decir que el fin de semana que se avecinaba estaba contenido dentro de los límites de lo cotidiano, pero unos días antes, camino a casa, llega a mí el sugestivo aroma a asado de la casa de un vecino. Se me ocurre entonces la posibilidad de organizar un asado con mi grupo de amigos para el próximo tiempo libre que tengamos, y el espacio-tiempo de creación de un mundo posible está abierto: empiezo a concebir un mundo posible, es decir, a organizar el asado, teniendo en cuenta los recursos, materiales, alimentos necesarios para llevarlo a cabo. Pero también necesito convencer a los invitados de que se sumen al proyecto, y algunos se sumarán de buena gana, otros podrán poner excusas (tienen otros planes, no tienen plata para aportar, etc.) y depende de los que ya estamos entusiasmados con la idea el convencer a los otros.

Podemos decir que se ha constituido un agenciamiento en el orden de lo expresivo, a partir de los deseos y creencias de una mónada (yo deseo hacer un asado y creo en la posibilidad de hacerlo) y el convencimiento de las otras (mis amigos que se entusiasman con el proyecto), hemos planificado un mundo posible (el evento), y decimos planificar en conjunto porque, una vez compartida, mi idea del asado original va cambiando y modificándose con los aportes de mis compañeros. Pero es necesario que pase a la actualidad este mundo que es solamente virtual. De esta forma, es necesario poner en concierto una serie de cuerpos heterogéneos (carne, leña, cubiertos, comensales, espacio

físico, etc.) para que la idea tome forma en la realidad, consumándose un agenciamiento maquínico (es decir, un ordenamiento de cuerpos en sentido amplio). Es necesario en este punto hacer una aclaración: no se trata de idealismo filosófico. El asado material no surge de la idea del asado, sino que la idea del asado surge de la observación de los elementos materiales y del pensamiento de que las cosas podrían ser de otra manera (la carne, en lugar de estar cruda en el supermercado, podría estar cocinada a la parrilla sobre mi plato; mis amistades, en lugar de estar cada uno haciendo sus cosas este sábado, podrían estar juntos compartiendo un buen momento, etc.). Por lo tanto no es una cuestión de crear una realidad ideal en la mente e intentar recrearla, sino una cuestión de combinatoria: observando los elementos del mundo actual, pensar que “otro mundo es posible”.

Utilizando las herramientas teóricas que estamos esbozando, tratemos de comprender el problema que nos ocupa: el movimiento social del software libre. A partir de las posibilidades de las herramientas informáticas y de las restricciones ejercidas por el Software Propietario sobre el código fuente, un hacker como Richard Stallman puede llegar a la conclusión de que otro mundo es posible, y ponerse en campaña para lograr un cambio. Uno de los proyectos más importantes que se han llevado adelante en el movimiento del software libre, el proyecto GNU (del cual más adelante hablaremos), fue antes de empezar a desarrollarse un “mundo posible”, y Stallman hubo de buscar la cooperación de otros colegas o iniciados que le ayudaran a llevarlo a cabo, y para eso apelo a diversas formas de convencerlos: argumentos, artículos, conferencias, etc. Las ideas de Stallman fueron enriquecidas por las de sus compañeros de trabajo, creando el agenciamiento expresivo y concibiendo en conjunto los mundos posibles. Luego, cuando empezaron a desarrollar su software libre, constituyendo el agenciamiento maquínico, también hubieron métodos de convencimiento y captura: se puede apelar a los valores éticos del software libre, a su supuesta superioridad técnica para convencer a los demás de que usen y desarrollen software libre. Pero también existen mecanismos como el *copyleft*, que al convertir automáticamente en software libre todo software nuevo que se desarrolla en base a código libre, se constituye en un verdadero método de captura.

En este apartado hemos visto cómo Lazzarato caracteriza la forma en la que se cohesionan una sociedad desde el punto de vista de la Multiplicidad. Sin embargo ahora hemos de virar más hacia lo que toma de Deleuze para entender de qué manera están constituidas las sociedades de control y sus mecanismos.

1.3. Mecanismos de poder en las sociedades de control.

Dentro de la problemática del software libre como movimiento social y sus tensiones, tanto internas como con el software propietario, existe un amplio abanico de dinámicas. Entre políticas de copyright, propaganda, cuestionamientos filosóficos, técnicos, económicos o sociales, existen muchas y muy divergentes opiniones y partidos que tomar con respecto al software libre. Sin saber mucho del tema, miles de personas prefieren Linux y miles más prefieren Windows. Para comprender el movimiento del software libre y sus tensiones es necesario no sólo considerar el fenómeno desde las filosofías de la multiplicidad y el acontecimiento, sino también profundizar sobre los mecanismos de poder que se desenvuelven en la sociedad actual para poder, luego, ver de qué manera estos mecanismos condicionan a los agentes que participan del movimiento que estamos estudiando.

Para poder entender los mecanismos de poder será necesario analizarlos dentro del pasaje de las sociedades disciplinarias a las sociedades de control. En la transición de una sociedad a otra, los métodos de control no se reemplazan sino que se superponen unos a otros. Las disciplinas y la biopolítica (mecanismos de las sociedades disciplinarias) se ejercían dentro de espacios cerrados y delimitados (la fábrica o la nación). En las sociedades de control lo que se busca es encerrar el afuera, capturar la multiplicidad en tanto tal. La integración y la diferenciación son mecanismos de control que apuntan a homogeneizar en categorías fijas la multiplicidad real. El poder dominante busca modular los públicos, direccionar los agenciamientos. Se modulan los

deseos para inducir a la acción deseada. En este punto seguiremos a Lazzarato, quien sugiere que “una de sus innovaciones teóricas más importantes [propuestas por Deleuze] concierne a la cuestión de la multiplicidad: los individuos y las clases no son sino la captura, la integración y la diferenciación de la multiplicidad.” En este sentido, Lazzarato argumenta que el pasaje hacia “las sociedades de control no puede ser comprendido partiendo de las transformaciones del capitalismo, sino partiendo de la potencia de la multiplicidad”²⁷.

En las sociedades disciplinarias se buscaba limitar la multiplicidad a partir de categorías dualistas. Los dualismos de clase (capital/trabajo) y de sexo (hombre/mujer) consistían en la captura de miles de modalidades de trabajo y miles de sexos divergentes dentro de las categorías de Obrero o Capitalista, de Hombre o Mujer. Se operaba de esta manera la normalización encauzando esta multiplicidad de virtualidades en la actualización de estos dualismos. Se mantenía así un control sobre el conflicto social que, direccionado por la instancia dominante en las distintas relaciones de poder (recordemos que la relación de poder configura a los sujetos que la componen), estabilizaba el orden social. Es decir, el poder dominante se expresaba en el control sobre la forma en que se actualizaban los posibles y se transformaba “a las multitudes confusas, inútiles o peligrosas en clases ordenadas”²⁸.

Los mecanismos de los que se vale la sociedad disciplinaria para homogeneizar las multiplicidades en clases son principalmente las disciplinas y las técnicas biopolíticas. La captura de la multiplicidad se hace a través de la integración en categorías y la diferenciación de los individuos al interior de las categorías y entre distintas categorías. Las disciplinas operan asignando tareas y conductas a los individuos para que produzcan efectos útiles dentro de espacios definidos y con multiplicidades poco numerosas (dentro de las instituciones cerradas como la escuela, la fábrica, etc.). Las técnicas biopolíticas gestionan la vida de la multiplicidad, actuando sobre

²⁷ *Ibidem* p. 75.

²⁸ *Ibidem* p. 76.

multiplicidades numerosas en espacios grandes cuyos límites son definidos por figuras geopolíticas como el Estado-nación.

El poder es una relación de fuerzas que se vale de las instituciones como agentes de integración y estratificación de estas fuerzas, dando a éstas relaciones de fuerzas una función reproductora. El Estado y las instituciones no son la fuente de las relaciones de poder sino que son su cristalización y derivan de ellas. Integrar significa hacer converger las singularidades hacia un objetivo común, mientras que la diferenciación supone la asignación de lugares y roles diferenciados a cada singularidad dentro la estructura social, en base a categorías preestablecidas (por ejemplo, asignación de roles de género)²⁹.

Los nuevos mecanismos económicos en auge con el neoliberalismo traen aparejada la necesidad de configurar una sociedad y una subjetividad flexibles. Las posibilidades que brindan las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, junto al funcionamiento a escala global de las empresas que segmentan las etapas de la producción en distintos lugares del mundo (dónde más convenga por el precio y la calificación de la mano de obra), configuran un nuevo modelo descentralizado de sociedad, dónde los mecanismos de control se vuelven flotantes, más sutiles y flexibles y deben adaptarse para poder actuar ya no sobre multiplicidades limitadas en espacios delimitados, sino de manera transversal y descentralizada. Como razona Lazzarato, ya no se trata de disciplinar sino de modular: “Dado que el afuera y la potencia de proliferación de la diferencia han roto el régimen del encierro, no hay otro modo de actuar sobre estas subjetividades que no sea modulándolas. Ya no hay que disciplinarlas en un espacio cerrado, sino modularlas en un espacio abierto”³⁰.

En la modulación, el tránsito por lugares cerrados (escuela, ejército, fábrica) durante tiempos claramente determinados da paso a un régimen en el que “nunca se termina nada. Se pasa de la escuela a la empresa y de la empresa se vuelve a la escuela,

²⁹ *Ibidem* pp. 76-78.

³⁰ *Ibidem* p. 82.

etcétera”³¹. Es decir, la vida ya no es un camino lineal, y el ejemplo perfecto es la modalidad laboral flexible que predomina hoy en día: los empleados de una empresa deben estar dispuestos a recibir constantes capacitaciones, a cambiar de puesto e incluso de trabajo en períodos de tiempo cortos y la estabilidad laboral desaparece. Como veremos más adelante, Paolo Virno analiza de qué manera el capitalismo contemporáneo ya no se apropia de una porción del tiempo productivo de un obrero específico (por ejemplo, dedicar a un obrero a la misma tarea específica en la cadena de montaje) sino que se apropia de todas las capacidades generales del intelecto humano (*general intellect*), en especial la abstracción y el lenguaje, y de esta manera se derrumba la diferencia entre tiempo de trabajo y tiempo de ocio, y toda la actividad humana pasa a ser tomada como tiempo productivo o, más generalmente, tiempo de formación.

Sin embargo, este cambio no tiene su origen en las últimas cuatro o cinco décadas, sino que, de acuerdo a Lazzarato, estos años ven la culminación de un proceso iniciado a finales del siglo XIX cuando comenzaron a constituirse la opinión pública y la percepción colectiva como instituciones basadas en técnicas de acción a distancia.

Estamos entonces frente a otra forma de manifestación de lo colectivo: el público. En los públicos, el individuo no pertenece solamente a un conjunto (como se da en las clases sociales), sino que puede pertenecer a varios públicos a la vez; sin embargo, la pertenencia a un público no anula la pertenencia a la clase social, sino que se superponen. Estamos ante formas de subjetivación adecuadas para dar cuenta de “la plasticidad y la indiferencia funcional de la subjetividad cualquiera (mónada). Es un hombre múltiple y mimético”³². Los públicos flexibilizan y desterritorializan las formas de segmentación social.³³

³¹ *Ibidem* p. 82-83.

³² *Ibidem* p. 86.

³³ *Ibidem* p. 87.

Hasta ahora hemos recorrido las mutaciones dadas en el paso de las sociedades disciplinarias a las sociedades de control. A continuación vamos a indagar acerca de las características que adquiere el proceso de producción en el capitalismo postfordista.

Capítulo 2: Sociedades de control y capitalismo postindustrial: Producción de subjetividad y multitud.

"Harrys de 50 y de 20 años corrían y saltaban, atropellándose; de 30 años y de 5, serios y joviales, respetables y ridículos, bien vestidos y harapientos y hasta enteramente desnudos, calvos y con grandes melenas, y todos eran yo, y cada uno fue visto y reconocido por mí con la rapidez del relámpago, y desapareció".

Herman Hesse. El lobo estepario.

2.1. El proceso de producción en el capitalismo postfordista: Capitalismo cognitivo y trabajo inmaterial.

El desarrollo de software es una actividad económica con particularidades y características muy distintas a las de los bienes materiales. Podríamos decir que es el trabajo inmaterial por excelencia. Dicho esto, es necesario indagar acerca del trabajo inmaterial y de lo que algunos autores llaman el capitalismo cognitivo.

El trabajo inmaterial (que no es sólo software sino un amplio sector del empleo que incluye todos los trabajos que no producen un producto material tangible, pero que generan plusvalía) tiene como base productiva el intelecto humano. Hemos dicho

anteriormente que la base de la producción en el capitalismo postfordista es el *general intellect*. Esta expresión fue utilizada por primera vez por Karl Marx para referirse a todas las facultades y disposiciones genéricas del intelecto humano, un intelecto social que dadas ciertas condiciones pasa a ser el principal insumo de producción de capital³⁴. Es necesario distinguir entre trabajo material y trabajo inmaterial. Si decimos que el trabajo inmaterial es predominante en el capitalismo actual, no queremos decir que la producción de bienes materiales deje de ser importante, sino que el trabajo inmaterial pasa a ser hegemónico. Podemos corroborar cómo la producción de mercancías se ha trasladado a los países dependientes y que en los países dominantes se desarrolla el trabajo terciario y de servicios para la mayoría de la población. A su vez, la gran mayoría de los productos materiales se comercializan con la intermediación del trabajo inmaterial a través de la publicidad y promoción del producto. Por lo tanto tomaremos al trabajo inmaterial como el tipo de trabajo hegemónico en el capitalismo postindustrial. Asimismo, dentro de los trabajadores inmateriales (cuyo conjunto a veces es definido como “cognitariado”) ubicaremos a los trabajadores de la industria del software.

A grandes rasgos en todas las economías anteriores el conocimiento y el intelecto han sido pilares fundamentales de la producción. Es con el inicio del capitalismo que el intelecto toma un papel preponderante e impulsa significativamente el crecimiento de la producción intelectual. La ciencia, la educación y la filosofía, liberadas de los límites que imponían la religión y los sistemas políticos basados en castas, se desarrollan como nunca antes se había visto, impulsadas por la búsqueda de mayor efectividad en la producción y mayor dominio de la naturaleza.

Sin embargo, en el capitalismo el conocimiento se rige bajo una lógica instrumental, pues se lo subordina a la producción y se lo limita dentro de lo tolerable para la industria. Como expresa Enzo Rullani, “la modernidad ha reducido de manera forzosa la complejidad del entorno natural, del organismo biológico, del espíritu pensante y de la

³⁴ Marx, Karl. “Elementos fundamentales para la crítica de la economía política”. Siglo XXI. Buenos Aires, 1973.

cultura social, a las dimensiones toleradas por la fábrica industrial. Es decir: a muy poco o a nada³⁵.

En esta escala de valores, que se remonta al inicio del industrialismo, se trata al aprendizaje como una inversión o una mercancía cualquiera. De esta manera, se busca invertir de la manera más eficiente e imponer la lógica de la escasez al conocimiento, cuando el conocimiento en realidad es más valioso mientras más se comparte. Esta tensión entre abundancia espontánea y escasez impuesta es planteada hoy en día por las políticas y leyes destinadas a limitar el acceso al conocimiento como el copyright, que son nocivos mecanismos de control y modulación en contra de la libertad de creación de posibles. Para Rullani hay una serie de errores que se cometen al tomar el conocimiento bajo esta lógica. Por un lado, el valor del conocimiento depende de su difusión, pero a mayor difusión menor grado de apropiabilidad, por lo que se limita este acceso. En segundo lugar, el aprendizaje complejo necesita de un largo tiempo para dar sus frutos, sin embargo si se lo subordina a la producción, esta le impone también su lógica de la velocidad, promoviendo un aprendizaje simplificado, que genera un mundo extraño y alienante. Por último, la asignación de recursos con el fin de minimizar el riesgo lo más posible reduce la inversión en nuevos conocimientos y la educación social por tratarse de una inversión insegura³⁶.

En el capitalismo industrial el conocimiento era sustento de la producción. En la actualidad, el conocimiento se transforma en base directa de la producción gracias al surgimiento de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Como dice Antonella Corsani, la revolución impulsada por las tecnologías digitales “hizo aparecer la cultura, la comunicación, la producción lingüística, la producción social de saber, como medios de producción y como productos, todo lo que la economía había excluido de su campo de investigación³⁷”.

³⁵ Rullani, Enzo. En Blondeau et al. “**Capitalismo Cognitivo**”. Traficantes de sueños. Madrid, 2004. Pp. 99-100.

³⁶ *Ibidem* Pp. 105-106.

³⁷ Corsani, Antonella. En Blondeau et al. “**Capitalismo Cognitivo**”. Traficantes de sueños. Madrid, 2004. P. 91.

Si la comunicación y la producción social del saber son los principales medios de producción, la materia prima del trabajo inmaterial es la subjetividad. El trabajo inmaterial se reproduce a través de la reproducción de la subjetividad. Como sostiene Lazzarato, “el ciclo del trabajo inmaterial está preconstituido por una fuerza de trabajo social y autónoma capaz de organizar su propio trabajo y sus propias relaciones con la empresa”. Es por esta razón que “el trabajo inmaterial tiende a hacerse hegemónico de manera totalmente explícita”³⁸.

El proceso de comunicación se vuelve directamente productivo porque produce la producción, es decir, produce y modula las subjetividades. La producción produce la relación social y la materia prima de la que se vale el trabajo inmaterial está constituida por la subjetividad y el medioambiente ideológico en el que se reproduce esta subjetividad. Lazzarato observa que “el proceso de comunicación social (y su contenido principal, la producción de subjetividad) se vuelve aquí directamente productivo porque en cierto modo ‘produce’ la producción”³⁹.

Como sostendremos en el apartado siguiente, junto con la subjetividad, el intelecto humano en general (*general intellect*) pasa a ser la base directa de la producción. Para esto necesitaremos detenernos en la subjetividad actual, su desarrollo y el concepto de *general intellect*.

2.2. Subjetividad y General Intellect.

³⁸ Lazzarato, Maurizio. “Del biopoder a la biopolítica”. Revista Brumaria N. 7.
<http://www.brumaria.net/publicacionbru7.htm>

³⁹ Lazzarato, Maurizio. “El ciclo de la producción inmaterial”. Revista Brumaria N.7.
<http://www.brumaria.net/publicacionbru7.htm>

Los cambios sociales traídos por el capitalismo postfordista que hemos estado mencionando han generado cambios en la subjetividad de las personas. A continuación nos sumergiremos en la forma de ser de los sujetos, individuales y colectivos, que se despliegan en las sociedades de control.

Para entender la sociedad y la forma en que se desarrolla la subjetividad en ella partimos de la categoría de multitud.⁴⁰ En la categoría de pueblo los muchos convergen hacia un Uno, en la de multitud, en cambio, los muchos son considerados en tanto que muchos. En lugar de tomar a los individuos como punto de partida para luego agregarlos en un todo, como cuando se habla de pueblo, se hace el camino inverso. Por otra parte, la base de la que parte el individuo en el *general intellect* son todas las disposiciones genéricas del intelecto humano. La individuación es un proceso que parte de lo impersonal y genérico para culminar en la constitución de un individuo, si bien la individuación nunca es completa y siempre persiste un elemento preindividual. Si bien el uso de la categoría de multitud para teorizar el lazo social se remonta a Hobbes y Spinoza, cuando nos referimos al capitalismo cognitivo, podemos observar que no sólo se trata de que en la multitud los muchos no convergen hacia un Uno, sino que, además, vienen de un uno impersonal, el *general intellect*.

La individuación parte de lo preindividual, de las facultades genéricas de la especie humana como la dotación biológica, la capacidad del lenguaje y, fundamentalmente, el intelecto público o *general intellect*. Virno, uno de los autores que ha reflexionado sobre esta visión anticipatoria de Marx, define al *general intellect* como “el saber social devenido principal fuerza productiva; es el conjunto de los paradigmas epistémicos, lenguajes artificiales, constelaciones conceptuales que rigen la comunicación social y las formas de vida”⁴¹. *General intellect* no es lo mismo que las *abstracciones reales* de la teoría marxista. Una abstracción real se basa en el principio de equivalencia, siendo el dinero, que representa la equivalencia entre todos los trabajos, los productos y los servicios, la abstracción real por excelencia. El caso del *general intellect* es

⁴⁰ Virno, Paolo. “Gramática de la multitud. Para un análisis de las formas de vida contemporáneas”. Traficantes de sueños. Madrid, 2003

⁴¹ *Ibidem* P. 91.

completamente distinto, pues los códigos sociales no son unidades de medida y tienen un rango muy heterogéneo de posibilidades operativas. Según Virno, los conocimientos y paradigmas técnico-científicos de la sociedad actual “no equiparan nada, sino que funcionan como premisas para toda clase de acciones⁴²”.

A este sujeto, que parte de lo genérico y que es a la vez un atravesamiento de lo general y lo individuado, Virno lo llama, tomando otro concepto marxiano, *individuo social*. Virno sigue en este punto a Simondon, para quien el individuo nunca es algo por completo terminado, siempre subsiste una porción no individuada junto a lo individual. Un individuo social es este ser que es individuo y, como tal, completamente él, único e irrepetible, pero que a la vez convive dentro de sí mismo con las facultades generales de la especie y se vale de ellas para desenvolverse en la vida cotidiana.

Esa capacidad genérica es el insumo de lo que se conoce como fuerza de trabajo. Virno interpreta a este concepto proveniente del marxismo como una potencia, es decir, una capacidad en abstracto, un virtual en el sentido que indica la noción de mundos posibles: una pura posibilidad a la espera de ser efectuada; de aquí que no es el trabajo concreto sino la capacidad genérica de trabajar la base de la relación entre obreros y capitalistas.

Sin embargo, como ya adelantamos en el capítulo anterior, en el capitalismo postfordista las capacidades genéricas humanas son el principal insumo productivo. De los trabajadores de hoy se espera que sean flexibles, adaptables, que sean capaces de cambiar las reglas del juego, que sean capaces de manejar diversas alternativas, capacidades todas que no surgen del disciplinamiento industrial sino de la socialización extra laboral. Según Virno, “en la espera atenta de un empleo se desarrollan aquellos talentos genéricamente sociales y el hábito de no contraer hábitos duraderos que se volverán después, una vez encontrado un empleo, las verdaderas ‘herramientas de trabajo’”⁴³.

⁴² *Ibidem*. P.91.

⁴³ *Ibidem* Pp. 87-88.

Aquí es cuando Virno caracteriza el tono emotivo de la multitud y dos de sus formas predominantes: el *cinismo* y el *oportunismo*. Oportunista significa estar siempre abierto a las posibilidades, y cambiarse de una a otra si le conviene. El cinismo supone que las personas tienen experiencia directa de las reglas del juego en las que están insertas (como las “reglas de juego” del trabajo, las “reglas de juego” de la política”, etc.), pero, al reconocer la convencionalidad de estas reglas, también reconocen su falta de fundamento. Por esta razón, sostiene Virno, “ya no se está inmerso en un juego predefinido, del cual se participa con verdadera adhesión, sino que cada ‘juego’ singular se percibe solamente como el lugar de la inmediata afirmación de sí”⁴⁴.

Estas reflexiones arrojan luz sobre los modos de subjetividad que se desarrollan a partir de los cambios en el mundo actual; sin embargo, es necesario tener en cuenta otros fenómenos que nos permitan entender la forma de ser de los sujetos contemporáneos, en especial de las nuevas generaciones que están habituadas y en plena actividad dentro de este mundo inestable y cambiante. Dany-Robert Dufour habla de *la negación de la diferencia generacional* para caracterizar el abandono en la educación de las nuevas generaciones y el vacío de valores que sustentan la creación de esta mano de obra flexible⁴⁵.

Asimismo, Franco Berardi habla de una *generación post alfabética* en la que se erosionan fuertemente los vínculos sociales. Ello ocurre como resultado de un proceso de socialización que deja de lado el contacto directo entre cuerpos en beneficio de una comunicación mediatizada (que tiene su inicio en el alejamiento de la madre cuando el niño está en sus primeros meses de vida) y el relegamiento de los medios secuenciales como la escritura en beneficio de los medios videoelectrónicos, a lo que se suma la flexibilización y precarización del trabajo. Según Berardi, las identidades sociales se vuelven frágiles debido a la precarización del trabajo, al mismo tiempo que “la mente

⁴⁴Ibidem Pp. 89-91

⁴⁵Dufour, Dany-Robert. “**El arte de reducir cabezas. Sobre la nueva servidumbre del hombre liberado en la era del capitalismo total**”. Paidós. Buenos Aires, 2009.

manifiesta nuevas potencias conectivas, nuevas competencias interactivas, pero el pasaje es atravesado por disturbios, sufrimientos y patologías⁴⁶.

Zigmunt Bauman argumenta que en la sociedad actual se ha pasado de una subjetividad productivista a una subjetividad consumista. Según él, y en consonancia con lo que venimos desarrollando, el ámbito de realización del Yo cambia de lo que se produce a lo que se consume. Bauman toma como punto de partida la teoría freudiana para caracterizar esta mutación. Freud postulaba, en su teoría del psiquismo, la existencia de dos principios que regían toda la vida psíquica del ser humano: el principio de placer, y el principio de realidad. El principio de placer tiende a la descarga inmediata de tensiones y obtención de sensaciones gratificantes, “corresponde a las pulsiones en bruto del ser humano”. El principio de realidad surge como adecuación del principio de placer a las posibilidades reales que tenga el individuo de concretar sus pulsiones, adecuándose a la realidad física como a las restricciones que pueda ofrecer la cultura. Luego, Freud dirá que la cultura tiene gran parte de la culpa de la miseria que sufrimos los seres humanos, puesto que la cultura surge cuando se asocia entre sí una mayoría más poderosa que cualquier individuo por sí solo y se mantiene unida frente a cualquiera de estos individuos. Así, el poderío de cada uno dentro de la comunidad “se enfrenta, como derecho, con el poderío del individuo”. Sin embargo, en esta sustitución es necesario que cada individuo acepte restricciones a su principio de placer, creando situaciones de tensión psíquica y frustración puesto que la adecuación del individuo a la sociedad nunca es perfecta⁴⁷.

Entonces, dirá Bauman, para Freud la coerción social y la resultante limitación de las libertades individuales son la esencia misma de la civilización. Sin embargo, en la cultura actual, consumista, la represión de las pulsiones y el principio de realidad dejan de ser la base de la cultura anterior, la productivista, y en su lugar el principio de placer gana terreno. El consumismo de la cultura actual “ha degradado la duración y

⁴⁶ Berardi, Franco. “**Generación post-alfa. Patologías e imaginarios en el semiocapitalismo**”. Tinta Limón ediciones. Buenos Aires, 2007. Pp. 76-77.

⁴⁷ Freud, Sigmund. “**Obras completas. Volumen 17**”. El malestar en la cultura. Hyspamérica S.A. Buenos Aires, 1993.

jerarquizado la transitoriedad y ha elevado lo novedoso por encima de lo perdurable⁴⁸. La lógica de la cultura consumista consiste en apelar, entonces, al deseo, al principio de placer, a la gratificación inmediata.

Bauman retoma también a Bourdieu al decir que “la coerción ha sido ampliamente reemplazada por la estimulación; los patrones de conducta obligatorios, por la seducción; la vigilancia de comportamiento, por las relaciones públicas y la publicidad⁴⁹. Con esto se refiere a una nueva forma de cooptar de los individuos que no utiliza ya medios basados en una autoridad externa (leyes, normas) sino la estimulación de los deseos para impulsar a los seres humanos a obrar de la manera deseada. El individuo ya no se encuentra estrictamente condicionado en su obrar, pero se lo condiciona en sus deseos. Este nuevo tipo de condicionamiento, basado en la seducción, apela más al principio del placer, y por lo tanto permanece en gran parte no asequible a la conciencia.

La persuasión, basada en apelar a la racionalidad de los individuos para convencerlos, deja su lugar a la seducción, que apela a la emotividad del sujeto para llevarlo a actuar. Se trata por excelencia de las nuevas técnicas de control social coherentes con la sociedad de control a la que se refiere Deleuze. En esta sociedad los mundos virtuales proliferan, pero existe una gran imposibilidad por parte de los individuos para actualizarlos, lo que es especialmente beneficioso para que el poder dominante pueda modular la actualización de los posibles.

Por lo tanto, dentro de lo que Virno llama multitud, la asociación libre que podría existir entre los individuos, el agenciamiento libre que se podría constituir entre las mónadas, está atravesado por procesos que obstaculizan la libre asociación de los individuos y posibilitan fácilmente una captura unilateral por parte del poder dominante.

⁴⁸ Bauman, Zygmunt. “**Vida de consumo**”. Fondo de cultura económica. México, 2007. P. 119.

⁴⁹ *Ibidem*. P. 124.

2.3. La sujeción al poder dominante.

Anteriormente hemos hablado de agenciamientos maquínicos y agenciamientos de expresión. Para explicar el proceso de sujeción de las subjetividades al poder dominante es necesario indagar más acerca de lo que se entiende por máquina. Un agenciamiento se cristaliza en una máquina. La noción de máquina, que tomamos de Deleuze y Guattari, alude a todo agenciamiento de componentes heterogéneos de cuerpos y mentes funcionando en conjunto. Es decir, en la máquina participan tanto agenciamientos maquínicos como agenciamientos expresivos. Todo el capitalismo es una enorme máquina de producción.

En el capitalismo, una subjetividad es agenciada a una máquina por el poder dominante mediante dos mecanismos: la *servidumbre maquínica* y la *sujeción social*. La servidumbre maquínica agencia elementos preindividuales de la base impersonal de un individuo (que podríamos llamar dividuo, pues es altamente divisible). La sujeción social agencia los enunciados colectivos a través de los que hablamos; el poder dominante desprende a un individuo de sus enunciados colectivos para agenciarlo a los suyos, haciéndolo creer sujeto de la enunciación y transformándolo en sujeto del enunciado. Como aclara Lazzarato, “estamos bajo la servidumbre de una máquina en tanto constituimos una pieza, uno de los elementos que le permiten funcionar. Estamos sujetos a la máquina en tanto que somos sus usuarios, en tanto que somos sujetos de acción de los que ella se sirve.”⁵⁰.

La sujeción social es el proceso mediante el cual el capitalismo produce nuestra subjetividad. Ya habíamos hablado de la producción de subjetividad, y recordemos también que, según Foucault, el poder produce sujetos. Los roles y las funciones dentro del sistema social son mecanismos de sujeción social. La sujeción social actúa en el

⁵⁰ Lazzarato, Maurizio en Raunig, Gerald. “Mil máquinas. Breve filosofía de las máquinas como movimiento social”. Traficantes de sueños. Madrid, 2008. P. 110.

nivel de los agenciamientos colectivos, que son los que producen la subjetividad de cada uno: “lo que produce los enunciados en cada uno de nosotros no es nosotros, en tanto que sujeto, sino algo totalmente diferente: son las multiplicidades, las masas y los grupos, los pueblos y las tribus, los agenciamientos colectivos que nos atraviesan, interiores a nosotros”⁵¹.

El proceso de sujeción social, entonces, consiste en escindirnos de nuestros agenciamientos colectivos para subordinarnos a otros agenciamientos colectivos. Por ejemplo, crecemos en Argentina, pero cuando vemos una película nacional sentimos extrañeza al ver y escuchar la forma de ser y hablar que vemos día a día en la calle y en la vida cotidiana (nuestro agenciamiento colectivo); en cambio, una película de Estados Unidos (otro agenciamiento colectivo) nos resulta menos extraña; de esta manera, el poder dominante en el circuito de consumo cinematográfico (Hollywood) nos escinde de nuestro agenciamiento colectivo para acostumbrarnos a los agenciamientos colectivos de su propio lenguaje.

Más adelante veremos cómo esto explica nuestro objeto de estudio, el software libre, cuando indagemos en la ideas de Richard Stallman con respecto a lo nocivo del software propietario para la cooperación social. Dice Stallman que al condenar como “piratería” todo acto de compartir software con nuestros amigos, familiares y vecinos, nos obligan a traicionarlos y ser menos fieles a ellos que a la compañía proveedora de software. En otras palabras, el poder dominante de las compañías de software busca separarnos de nuestros agenciamientos colectivos (familia, amigos) para subordinarnos a sus propios agenciamientos.

El otro mecanismo de sujeción de la subjetividad al poder dominante es la servidumbre maquínica. Recordemos que antes decíamos, al hablar del proceso de individuación, que el individuo es un punto de llegada y no de partida. Se parte del *general intellect*, del trasfondo genérico de la especie humana, las capacidades del cuerpo, los afectos, la capacidad genérica del lenguaje, para llegar a través de un

⁵¹ Ibídem. Pp. 110-111.

proceso a constituirse un individuo con un sentimiento de unicidad, un “Yo”, identificado con un nombre propio, lo que en psicología evolutiva se esbozó como el pasaje del Ello al Yo y la conformación del Superyó (aunque el punto de vista de la individuación es más completo, complejo y acabado teóricamente, al menos en opinión de nuestros autores). Sin embargo, también dijimos que en todo individuo persisten siempre elementos preindividuales.

Ahora bien, la servidumbre maquínica, a diferencia de la sujeción social, no apela a agenciar al individuo completo, sino que a través de este proceso el capitalismo toma estos elementos preindividuales y agencia algunos de ellos a su máquina, de la misma manera que un virus fusiona su propio ADN con el ADN de la célula hospedadora. Las multiplicidades que constituyen tanto a individuos como a máquinas se abren en la servidumbre maquínica. De esta manera, “las funciones, órganos y fuerzas del hombre se agencian con ciertas funciones, órganos y fuerzas de la máquina técnica; juntos constituyen un agenciamiento”⁵². La servidumbre maquínica es lo que le permite al capitalismo el poner a trabajar al intelecto general humano, el *general intellect*, como base directa de la producción.

A pesar de la modulación, la captura de elementos preindividuales y la sujeción a enunciados colectivos, en la máquina existe lo que Lazzarato llama un ritornelo, es decir, un estribillo que territorializa el sentimiento de ser una persona completa y cerrada, un sentimiento de ser Yo. Dice Lazzarato que del conjunto de los dispositivos de dominación que venimos desarrollando “se escinde un ’tema’, un ritornelo que funciona como un ’imán’. Los diferentes componentes conservan su heterogeneidad, pero son capturados sin embargo por un ritornelo que los mantiene juntos”⁵³. De esta manera, dentro del mismo poder dominante se generan subjetivaciones que escapan de sus límites.

⁵² *Ibidem*. Pp. 114-115.

⁵³ *Ibidem*. P. 118.

Ese sentimiento, necesario para la dominación, incluye la posibilidad de identificar líneas de fuga hacia un afuera de sí mismo y resistir relativamente a los mecanismos de sujeción impuestos. A través de la resistencia se puede abrir el espacio-tiempo del acontecimiento y de la creación de los mundos posibles. Luego de constituidas las prácticas que escapan a la lógica del poder dominante, éste busca modularlas. Es a través de este ritornelo, de esta capacidad de que escapen elementos de la máquina hacia el afuera, creando líneas de fuga, que se puede resistir y ejecutar un acontecimiento que permita agenciamientos expresivos. Estas líneas de fuga se dan dentro del capitalismo antes de que el poder dominante llegue a notarlo. Son los elementos emergentes de los que se habla en las teorías de la hegemonía.

A través de estas prácticas emergentes se constituyen prácticas que luego el capitalismo busca capturar y agenciar a su máquina productiva y expresiva. Es con estas herramientas que buscamos explicar el caso del software libre. La práctica de compartir el código fuente del software y cooperar libremente en su desarrollo fue algo generalizado durante los primeros desarrollos de la informática. Sin embargo, una vez constituida y afianzada la industria del software como principal parte constituyente de la nueva economía mundial, el capitalismo buscó capturar y agenciar a sus máquinas esta práctica, aplicando mecanismos de copyright, patentes y otras formas de captura como la lógica de la competencia sobre la cooperación libre. Es aquí donde entra en juego una categoría que encontramos en los trabajos de Virno: el *Ius resistentiae*.

Ius resistentiae significa el derecho legítimo a defender las prácticas emergentes que el capitalismo busca limitar. Es el caso del software libre, cuyas restricciones surgieron luego de que la práctica de compartir software libremente junto a su código fuente fuera una práctica generalizada. En palabras de Virno, el *ius resistentiae* “puede ser ejercitado en el momento en que una corporación artesana, o la entera comunidad, o incluso un individuo, vean alteradas, por el poder central, ciertas prerrogativas positivas válidas de hecho o por tradición”⁵⁴. Entonces, la resistencia que emprende el movimiento del software libre es, antes que una lucha revolucionaria, la defensa de una práctica que ya

⁵⁴ Virno, Paolo. “Gramática de la multitud. Para un análisis de las formas de vida contemporáneas”. Traficantes de sueños. Madrid, 2003. Pp. 124-125.

existía y que estaba extendida y generalizada en el mundo de la emergente informática, y que luego fue capturada (no completamente, pues nunca existe un agenciamiento sin líneas de fuga) por el capitalismo.

Estás líneas de fuga hacia un afuera de la lógica capitalista dominante que se empezaron a gestar en los inicios del software hoy son fuertes líneas de fuga hacia un afuera de lo que se constituyó en la lógica dominante en el desarrollo de software. Desde un punto de vista puede verse como revolucionario, y es nuestro punto de vista que, como práctica emergente, sin duda lo es. Pero desde el punto de vista del *ius resistentiae*, además de ser revolucionario (pues siempre una práctica emergente que se constituye en línea de fuga es una posibilidad de un cambio del statu quo, y luego de que el capitalismo lo agencie a su maquinaria, sigue siendo una línea de fuga con una potencia, mayor o menor, de ejecutar el acontecimiento), la lucha del movimiento del software libre es también completamente legítima. Esta práctica, una vez asimilada al capitalismo, persiste como línea de fuga hacia un afuera de su lógica dominante.

2.4. Las tecnologías digitales de la información como paradigma tecnológico de las sociedades de control postindustriales.

El trabajo intelectual como base directa del proceso de producción es posible gracias a la hegemonía de una lógica social nutrida de las posibilidades que traen las tecnologías digitales. La lógica de las redes se vuelve dominante, extendiéndose a la política y la sociedad. Esta lógica permite la flexibilización y precarización del trabajo, pero la erosión de los vínculos sociales también crea grandes posibilidades de cooperación y resistencia. Lazzarato habla de Internet de la siguiente manera: “Con la net, las modalidades de constitución de las totalidades distributivas son incorporadas en

el dispositivo tecnológico. Diferentes fuerzas sociales, portadoras de intereses divergentes, han contribuido a la constitución de este sistema abierto”⁵⁵.

El modelo de la red es el modelo de la cooperación libre entre cerebros. Las subjetividades cualquiera pueden cooperar libremente a través de los vínculos descentralizados que la red posibilita. El poder dominante busca capturar esta cooperación y modularla.

“La net es una aprehensión de aprehensiones, una captura de capturas de los cuerpos-cerebros, ya sea unilateral o recíproca... La multiplicidad de pertenencias, tal como la hemos descrito con Tarde (pertenecemos a una sola clase social, pero podemos pertenecer a varios públicos al mismo tiempo), encuentra aquí dispositivos tecnológicos adecuados a su naturaleza”⁵⁶.

En este capítulo hemos indagado en las sociedades de control en el marco del capitalismo cognitivo y postindustrial y el lugar que ocupan Internet, el software y las nuevas tecnologías digitales como causa y como consecuencia de estas configuraciones sociales. En el próximo capítulo entraremos de lleno en el tema central de este trabajo: el movimiento del software libre.

⁵⁵ Lazzarato, Maurizio. “**Por una política menor. Políticas del acontecimiento en las sociedades de control**”. Traficantes de sueños. Madrid, 2004. Pp. 161-165.

⁵⁶ Lazzarato, Maurizio. “**Por una política menor. Políticas del acontecimiento en las sociedades de control**”. Traficantes de sueños. Madrid, 2004. Pp. 161-165.

Capítulo 3: El movimiento del software libre: historia y protagonistas.

“Otra obra de uso práctico como los programas son las recetas de cocina, por ejemplo. Cualquiera puede compartir recetas, modificarlas y volver a enseñarlas. Imagínate si el Estado, por intercambiar recetas, te llama pirata y te manda a cárcel. Imagínate el enojo que habría... Con el mismo enojo yo lancé el movimiento de software libre en 1983”.

Richard Stallman⁵⁷.

En el capítulo anterior estuvimos indagando sobre nuestra sociedad actual desde el punto de vista de las filosofías de la multiplicidad y el acontecimiento. Buscamos dar cuenta de las sociedades de control en el marco del capitalismo postindustrial y del lugar que la informática ocupa en este paisaje.

En este capítulo vamos a meternos de lleno en el tema central del trabajo: el movimiento del software libre. Para esto haremos un breve recorrido por la historia de la informática, con énfasis en el desarrollo del software. En esta historia han tenido un papel protagónico los hackers (que, como ya aclaramos, es el nombre genérico que se da a los entusiastas en informática, y no es correcto usar este nombre para denominar a los piratas o criminales informáticos), quienes, además de contribuir a un gran enriquecimiento e innovación del software, aportaron también un folklore y una cultura

⁵⁷ Entrevista disponible en <http://alt1040.com/2012/01/el-lado-menos-conocido-de-richard-stallman>

típicamente suya. Muchos de los desarrollos de la comunidad hacker, como también su cohesión, no hubiesen sido posibles de no ser por el desarrollo y la arquitectura de Internet, por lo que, en segundo lugar, será necesario hacer un breve recorrido por la historia de este medio.

Luego, analizaremos el software libre tanto desde el punto de vista técnico como del sociológico, prestando especial atención a sus principales estandartes: la Free Software Foundation y el sistema operativo GNU/Linux. Por último, indagaremos acerca de las diferencias y similitudes entre el software libre y el software propietario, veremos así los métodos de coordinación y captura que se dan tanto dentro del movimiento como entre la tendencia libre y la propietaria.

3.1. El papel de los hackers en la historia de la informática.

Como ya adelantamos en la introducción, nos interesamos en el estudio social del software, en las discusiones acerca del acceso a estas tecnologías y en la participación de los usuarios en su creación. Por lo tanto, no comenzaremos por la Z3, la primera computadora programable, inventada en los años 40', ni por sus sucesoras, cuyos usos se limitaban a la administración, sino que iniciaremos nuestra historia en los 60', cuando la informática había alcanzado ya un cierto desarrollo. En los inicios de la informática jugaron un papel importantísimo los hackers, y en toda la historia del software libre son ellos los principales actores, por lo que nuestra historia empieza con ellos.

La cultura hacker como la conocemos surge en el laboratorio de Inteligencia Artificial del Instituto de Tecnología de Massachusetts (Massachusetts Institute of Technology - MIT). En 1961, el Club de Tecnología de Trenes a Escala del MIT empezaba a experimentar con la primera computadora PDP 10 que el Instituto adquirió.

Son ellos quienes empiezan a utilizar la palabra “hacker”. Los hackers comenzaron a crear distintas innovaciones para la computadora a la vez que exploraban nuevos usos que extendieron el uso que hasta entonces se daba a esta tecnología. Un ejemplo de esto son los distintos intentos, que finalmente tuvieron éxito, de crear algo que a muchos les parecía imposible: un programa capaz de jugar al ajedrez. Hoy, estos programas son algo común que no sorprende a nadie⁵⁸.

Poco tiempo después, los aficionados a la computación surgidos del club de trenes conformaron el núcleo del nuevo laboratorio de Inteligencia Artificial.⁵⁹ A partir de este momento, se constituye una comunidad que hace muchos aportes a la informática y que trabaja cooperando entre sí horizontalmente sólo por el entusiasmo y la afición que la informática despierta a los hackers. En 1969 el laboratorio de IA del MIT pasa a ser conocido y la cultura hacker se expande gracias a la conexión que entre sí pudieron establecer los investigadores en informática al surgir la red ARPANET, antecesora de Internet.

La cultura hacker que se desarrolló en el MIT estuvo signada por la tecnología que utilizaron sus impulsores. Las computadoras PDP 10, desarrolladas por la empresa DEC, eran computadoras de recursos compartidos, es decir que las herramientas informáticas de una computadora podían ser utilizadas dentro de una red por otras computadoras conectadas. Esto hacía que la cooperación entre los hackers del MIT fuera algo común e incluso necesario. Los hackers del MIT descartaron el software que venía con la computadora y crearon el ITS, que significa Sistema de Recursos Compartidos No Compatible. Las PDP 10, el ITS y la red ARPA fueron el contexto en el que la cultura hacker creció durante los 70', no sólo en el MIT sino también en otros centros de investigación cuyos hackers se comunicaban entre sí a través de ARPANET. Fue una época de importantes avances técnicos e innovaciones.

⁵⁸ Gradín, Carlos. “**Internet, hackers y software libre**”. Introducción. Editorial Fantasma. Buenos Aires, 2004.

⁵⁹ Nuestra fuente es el ensayo “Breve historia de la cultura hacker,” del ensayista y hacker Eric Raymond, (Gradín, Carlos. Óp. cit. Capítulo 2).

Sin embargo, ITS, al igual que todos los sistemas operativos de aquél entonces, no era portable, ósea, solamente funcionaba dentro de la computadora para la cual había sido creado (la PDP 10 en este caso). Esto eventualmente haría entrar en crisis a la cultura del IA Lab del MIT. En 1969 Ken Thompson de los laboratorios Bell creó Unix, el primer sistema operativo portable que estaba programado completamente en lenguaje C, un lenguaje genérico utilizado en todas las computadoras (antes de esto, se programaba en el lenguaje assembler, que requería una programación específica según el hardware en el que se implementara). Con Unix se incorpora la posibilidad de programar directamente en la superficie del programa informático sin necesidad de trabajar sobre el código binario (lo que suponía un gran ahorro de tiempo). En 1974 el sistema había demostrado su portabilidad excelentemente, además de una gran simpleza en su uso. Se empezaba a gestar la computación para los legos. En 1975 también sale al mercado la primera computadora personal (PC), pequeña y barata, lo que permitió el ingreso de muchas personas al mundo de la informática y a ARPANET.

Sin embargo, en los inicios de los 80' la comunidad del MIT se disuelve. La PDP 10 estaba desapareciendo, desplazada por las nuevas computadoras PDP 11 y la línea VAX. Al desaparecer la PDP 10, el ITS queda obsoleto y muchos de los hackers del MIT abandonan el lugar para trabajar en corporaciones de software. Ante esto, y dado el avance cada vez más vertiginoso de las computadoras personales, inicia su mejor momento el software propietario, que impone lógicas restrictivas sobre el código fuente⁶⁰. Compartir el código fuente era una práctica común entre los hackers, pues siendo todos entendidos en la informática podían utilizarlo para mejorar el programa a su gusto y personalizarlo. Pero con la principal comunidad de hackers disuelta y debido al ingreso masivo de no expertos al mercado del software, la restricción al acceso del código fuente se generaliza y se vuelve hegemónica.

Obviamente, no todos los hackers ven con buenos ojos este cambio. Para el año 1982, en base a Unix, Richard Stallman empieza a desarrollar GNU, un Sistema Operativo libre. Al tener éxito varios de sus programas libres y al obtener la

⁶⁰ Código fuente es el código sobre el cual se desarrolla, perfecciona, modifica o repara un programa informático.

cooperación de muchos hackers, crea la Fundación para el Software Libre (Free Software Foundation), soñando con generalizar la libertad de cooperación y la práctica de compartir el software con su código fuente.

En la misma época se crea el módem Motorola 68000 que, junto a los protocolos de internet de Unix, se constituyen en el estándar de navegación de Internet, que comienza a generalizarse y a usarse masivamente.

En 1984 Unix se vuelve comercial por primera vez y para inicios de los 90' aparecen las computadoras personales basadas en el chip Intel 386, baratas pero a la vez tan potentes como las grandes computadoras de antes. Con este paso, la informática se generaliza definitivamente. Sin embargo, el abaratamiento de las computadoras no fue acompañado por una reducción en el precio de Unix, que rondaba los varios miles de dólares. En la década de los 90', una gran variedad de versiones de Unix compiten entre sí, y sus disputas legales le dejan el camino abierto a Windows para imponer su hegemonía en el mercado.

Mientras tanto, GNU aún no estaba listo. Faltaba el centro del sistema, el kernel, es decir, centro de instrucciones más importante del Sistema Operativo. En 1991, el estudiante finlandés Linus Torvalds empezó a desarrollar un kernel libre basado en Unix para las computadoras personales 386 que se llamó Linux. Dado que el trabajo necesario para terminarlo era inmenso, publicaba con mucha frecuencia sus resultados en Internet y permitía que cualquier interesado pudiera introducir mejoras, para luego publicar la nueva versión. Dio así impulso a un modelo de cooperación libre, descentralizada y sin mando que Eric Raymond denominó “modelo bazar”⁶¹. Esto se logró gracias a la proliferación de Internet y la popularización de las computadoras personales, que hicieron posible que un gran contingente de entusiastas de la informática tuviera contacto entre sí a escala global. Para fines de los 90', se unieron el Kernel Linux y los desarrollos de GNU para dar como resultado GNU/Linux, el primer sistema operativo capaz de competir con Unix y, en opinión de muchísimos hackers y expertos, como Eric Raymond, muy superior a Windows en varios aspectos técnicos

⁶¹ Raymond, Eric. “La Catedral y el bazar”. Openbiz. Buenos Aires, 2009.

como la estabilidad, la asignación de recursos, la protección contra virus informáticos, entre otros aspectos menos importantes.

Sin embargo, la serie de disputas y tensiones entre el software libre y el software propietario sólo había comenzado y hoy en día sigue siendo el software propietario el que domina entre los usuarios comunes, por lo que podríamos decir que la socialización del software todavía está en proceso; en ese entonces, la lucha de los hackers recién comenzaba. Una vez generalizada Internet, la figura del hacker adquirió fama pública y surgieron también muchos movimientos de intervención política.

Hoy por hoy, existe una gran proliferación de opiniones, movimientos internos y posiciones divergentes al interior mismo del software libre, cuestión en la que más adelante nos internaremos.

3.2. Breve historia de Internet.

En el apartado anterior hemos visto el papel que los hackers tuvieron en el desarrollo de la informática. Muchos de estos hitos no hubiesen sido posibles sin la conexión que entre ellos pudieron establecer a través de Internet.⁶²

El modelo actual de Internet es algo que todos conocemos: la lógica cliente-servidor, en la que los ordenadores personales de cada usuario se conectan a un ordenador servidor que proporciona el servicio de alojar el espacio (virtual) de las interacciones en la red. Ahora bien, no siempre fue esta su forma de funcionar. Antes del modelo cliente-servidor existió otra modalidad en la cual cada computadora conectada gozaba de la misma jerarquía en un modelo de red horizontal. Fue así como se concibió Internet

⁶². Sterling, Bruce en Gradín, Carlos. Óp. cit. Capítulo 1: Breve historia de Internet.

inicialmente: su desarrollo como red descentralizada fue un proyecto del Departamento de Defensa de EEUU, que buscaba que fuera capaz de funcionar aun si varios de sus nodos fuesen destruidos. El ejército de los Estados Unidos, en el marco de la guerra fría, buscó crear un sistema de comunicación que pudiese sobrevivir a un ataque nuclear. Cualquier sistema podía quedar inutilizado si se destruía el centro, por lo tanto se ideó una red de comunicación sin centro en el que cada nodo tiene la misma autoridad y jerarquía para crear, recibir, editar y distribuir mensajes. De esta manera, si se destruían algunos nodos, la red seguiría funcionando con los nodos restantes. La solución que encontraron fue el sistema packet-switching, o conmutación de paquetes, que fragmenta la información en paquetes que viajan por caminos separados y luego se reúnen en cada computadora. Este sistema fue concebido por Paul Baran, ingeniero de la RAND Corporation, *think tank* dedicado a generar ideas para el ejército de los Estados Unidos durante la guerra fría.

El resultado de este proyecto fue ARPANET. La idea de la red descentralizada surgió en 1964 y en principio, pensar que pudiera existir una red sin autoridad central pareció algo descabellado, pero en 1969 se empezaron a montar los nodos y la red comenzó a tomar forma. Los pioneros en Internet fueron las instituciones del gobierno y las universidades. Precisamente en los departamentos de investigación de las universidades fue donde empezó a surgir la cultura hacker: a pesar de que el principal uso que se pensaba para ARPANET era el compartir recursos para procesar información más rápido, los científicos e investigadores estaban más entusiasmados con las posibilidades de mensajería que ofrecía el medio. Así, en los albores de Internet (año 1971), empezaban a gestarse lo que hoy conocemos como correo electrónico, foros y redes sociales.

Durante la década de los 70' ARPANET no dejó de crecer, conectando cada vez más nodos a la red. Fue adaptándose progresivamente para hacerse compatible con los nuevos ordenadores, cada vez más baratos, que iban saliendo al mercado. Así, el protocolo de ARPANET, el NCP (Network Control protocol) fue reemplazado por el TCP/IP (Transmission Control Protocol / Internet Protocol), estándar que se utiliza hasta el día de hoy. Paralelamente, fueron surgiendo otras redes que se conectaban entre

sí y ARPANET dejó de ser la red principal para convertirse en tan sólo una red dentro de la incipiente red de redes. En 1983 la parte militar de ARPANET se separó y creó su propia red: MILNET. De esta manera, con la proliferación de redes ARPANET pierde cada vez más su papel protagónico.

En la década de los 80' la conexión creció cada vez más. El software TCP/IP era de dominio público y el hardware cada vez más barato, y sólo era necesario tener conexión telefónica para poder conectarse. Con la generalización de internet se crean los 6 dominios que hasta hace poco conocíamos: .gov para instituciones del gobierno, .mil para instituciones militares, .edu para instituciones educativas, .com para instituciones comerciales, .org para organizaciones sin fines de lucro y .net para los que no pertenecieran a ninguna categoría. También se crearon dominios geográficos (por ejemplo “.com.ar”). El escritor y ensayista Bruce Sterling recuerda que el acceso a Internet para aquél entonces era algo muy simple de conseguir:

“nadie quería impedir a nadie la conexión a esta compleja ramificación de redes que llegó a conocerse como “Internet”. Conectarse a Internet costaba al contribuyente muy poco o nada desde que cada nodo era independiente y tenía que arreglárselas con la financiación y los requerimientos técnicos. Cuantos más, mejor. Como la red telefónica, la red de ordenadores era cada vez más valiosa según abarcaba grandes extensiones de terreno, gente y recursos”⁶³.

Esto cambia con el advenimiento de la Internet comercial. Este modelo original de Internet fue desplazado en 1995 por un modelo comercial, cuya única contribución importante al desarrollo de la red ha sido la búsqueda de tecnologías que hicieran posible frenar o impedir la copia indefinida para imponer un sistema de escasez que permita el funcionamiento de mercados de productos digitales similares a los mercados de productos físicos. A su vez, se instala un modelo cliente-servidor que desplaza de la cultura de Internet la práctica de compartir recursos en red entre computadoras por un esquema en el que varias computadoras utilizan los recursos del servidor al que se

⁶³ Sterling, Bruce en Gradín, Carlos. Óp. cit. Capítulo 1: Breve historia de la cultura hacker. P. 20.

conectan. En la búsqueda de ganancias se empiezan a desarrollar métodos de limitación del acceso y la participación y los nodos de internet van perdiendo gradualmente su capacidad de producir contenidos para convertirse en meros consumidores. Ya desde los 80' habían ido surgiendo empresas que se dedicaban a vender el acceso a Internet. Con la generalización de la lógica cliente-servidor, la cultura de crear y recibir contenidos va siendo reemplazada por una cultura del consumo de contenidos. La capacidad creciente de las computadoras como herramientas de creación no es acompañada, de esta forma, por la evolución de Internet.

El comunicólogo Antonio Pasquali⁶⁴ habla en profundidad sobre este tema. Al decir del autor, en la llamada “Sociedad de la Información” se habla mucho sobre la problemática del *acceso*, desplazando del debate el tema de la *participación*. Esto es justamente lo que sucede en la Internet de hoy en día, dónde la participación de los usuarios comunes es casi nula, a excepción de las redes sociales, que están entre las aplicaciones más usadas, y en dónde casi no hay otra cosa que participación. Sin embargo, la participación que las redes sociales de este tipo posibilitan es baja y consiste en actividades contempladas por el proveedor del servicio (es decir, está presupuesta por la instancia dominante en la relación de poder). De esta manera se ofrece una participación que deja poco espacio a la capacidad creativa de las personas, pero es la participación genuinamente creativa la que nos interesa reivindicar.

Existen, sin embargo, casos en los que los usuarios se niegan a resignar su participación creativa. Dejando de lado los casos centrales que son el núcleo de nuestro estudio, como Linux o la Fundación para el Software Libre, que desarrollaremos más adelante, existen otros ejemplos de una búsqueda de participación de la red por usuarios que no se conforman con un simple acceso a los contenidos y buscan crear y compartir sus propias creaciones, cooperando entre ellos en muchas ocasiones y generando un circuito alternativo de contenidos en Internet.

⁶⁴ Pasquali, Antonio. “**Comprender la comunicación**”. Gedisa. Barcelona, 2007.

Un caso entre estos es el de la *creepypasta*⁶⁵. Se denomina creepypasta a un contenido que es creado en Internet por un usuario y otros usuarios lo retoman a su vez para enriquecerlo, difundirlo y generar todo un movimiento. Generalmente la *creepypasta* trata temáticas de terror o misterio, llamando *copyypasta* a todo tipo de contenido estilo creepypasta que no tenga que ver con estas temáticas pero que siga la misma dinámica creativa. Un ejemplo de *creepypasta* es el mito de Slenderman (el hombre delgado). Slenderman es un espíritu que acecha a sus víctimas desde la niñez, las intimida hasta enloquecerlas y, de formas misteriosas, las induce a actuar según sus tenebrosos pero inescrutables designios. Es imposible saber sus intenciones, toma la forma de un hombre alto, vestido pulcramente de traje y corbata, pero delatan su origen sobrenatural su anormal altura y el hecho de que no posee rostro y puede poseer, en algunas ocasiones, innumerables brazos que camufla entre las ramas de los árboles; Slenderman no habla, no emite sonidos, y rara vez se mueve, sólo observa, paciente, esperando el momento en que pueda actuar, sin que nadie nunca se entere. Ahora bien, ¿cuál es el origen de semejante monstruo? No surge del cine ni de la literatura, su origen es más parecido al de los mitos populares, pero en una versión contemporánea.

El mito de Slenderman surgió en el foro *Something Awful* (www.somethingawful.com), en el marco de un concurso que premiaría a quien creara las más impresionantes imágenes paranormales mediante programas de edición estilo Photoshop. La criatura ganadora fue Slenderman. Su creador, Victor Surge, subió imágenes de este extraño ser capturado furtivamente en una foto mientras se dedicaba a observar algunos grupos de niños que jugaban. Sin embargo, su historia recién comenzaba, pues muchos usuarios empezaron a inventar nuevas peripecias y hazañas del espectro. Así, aparecieron no sólo nuevas fotos similares a las originales, sino incluso “grabados del siglo XVII” que “atestiguaban” que el monstruo era real, se llamaba “Der Ritter” y habitaba la selva negra de Alemania. Incluso se llegaron a crear series sobre este personaje, la mejor de ellas es Marble Hornets⁶⁶, junto a

⁶⁵ <http://knowyourmeme.com/memes/creepypasta>

⁶⁶ <http://www.youtube.com/user/marblehornets>

EverymanHYBRID⁶⁷ y Tribe Twelve⁶⁸, todas hechas por personas de manera independiente y sin fines de lucro y emitidas por la red social YouTube, dedicada exclusivamente a compartir archivos de video. Hoy en día, proliferan en Internet miles de escritos, imágenes, discusiones, videos y parodias que incluyen al monstruo, y no faltan quienes creen fervientemente que “Slenderman is real”.

La *creepypasta* y la *copypasta* se enmarcan a su vez en un fenómeno mayor denominado *meme*. Con *meme* se hace referencia a un contenido que en la web se populariza rápidamente y es propagado, modificado y parodiado hasta el infinito por sus propios usuarios. En lenguaje coloquial se diría que se trata de un chiste quemadísimo. La página *cuantocabron.com*, principal canal de difusión de *memes* en habla hispana, expone que el origen del término *meme* viene del libro de Richard Dawkins “El gen egoísta”, publicado en 1976⁶⁹. Dawkins define *meme* como “unidad de transmisión cultural, o unidad de imitación”. Según *cuantocabron.com*, las características de un *meme* informático son su capacidad de evolucionar y propagarse de manera viral, el hecho de que surge (no se crea) a partir de mutaciones de objetos que nunca imaginaríamos que pueden convertirse en *meme* y su capacidad de propagarse a prácticamente todos los usuarios de Internet.⁷⁰

Youtube es también un lugar dónde pueden encontrarse miles de “series de televisión” (llamémoslas así a falta de un nombre mejor) creadas por los usuarios y en las que no falta el diálogo entre creadores y consumidores de contenidos, roles que muchas veces se invierten. Un ejemplo menos anárquico que Slenderman son las Epic Rap Battles of History⁷¹. Con una puesta en escena muy lograda y un trabajo muy profesional, los creadores de esta serie de videos toman a dos personajes ya sean históricos, ya sean ficticios pero consagrados, y los enfrentan unos a otros en

⁶⁷ <http://www.youtube.com/user/EverymanHYBRID>

⁶⁸ <http://www.youtube.com/user/TribeTwelve>

⁶⁹ Dawkins, Richard. “El gen egoísta”. Salvat Editores. Barcelona, 2000.

⁷⁰ <http://www.cuantocabron.com/origenes>

⁷¹ <http://www.youtube.com/user/nicepeter>. <http://www.youtube.com/user/erb>

impresionantes batallas de música rap. Así, podemos ver como Stephen Hawkins se enfrenta a Albert Einstein para confrontar, en rimas, sus teorías; o Darth Vader y Adolf Hitler se baten en un rítmico duelo para demostrar cuál es el más malvado. El resultado de la contienda lo deciden los espectadores con sus votos, quienes también pueden proponer ideas y decidir quiénes serán los próximos en enfrentarse.

De hecho, Youtube.com es un espacio donde proliferan muchas alternativas y creaciones de productos audiovisuales creados por los mismos usuarios, incluso existe VidCon, una convención organizada por la misma comunidad de usuarios de Youtube, que lleva al día de la fecha dos exitosas ediciones⁷².

En los ejemplos anteriores podemos ver cómo miles de personas, a través de la red, sin coordinación alguna y sólo por diversión, crean a partir de un par de imágenes toda una mitología. Un ejemplo soberbio de lo que antes denomináramos *cooperación libre entre cerebros*. Estos ejemplos se fundan en el mismo carácter social de la creatividad que anima al software libre. Así como en este caso, junto al modelo de Internet que simplemente convierte a los usuarios en consumidores, siempre persiste una resistencia que podemos ver en muy variados casos en los que los usuarios no se limitan a consumir contenidos comerciales y cooperan para crear contenidos entre sí. Linux y la Fundación para el Software Libre son los casos paradigmáticos que trataremos en extenso.

3.3. La ética hacker.

Ahora bien, ¿cuál es la motivación y los valores que mueven a los hackers a trabajar por el software libre? En este punto hay distintas opiniones. Richard Stallman asegura

⁷² <http://vidcon.com>

que la búsqueda de la libertad y la filosofía de la cooperación deben ser los móviles principales para programar software libre⁷³. Por su parte, hay quienes buscan separarse de esta filosofía, y a sus productos no los denominan software libre sino software de código abierto (*open source*), aduciendo que la principal razón para programar software libre es la superioridad técnica que resulta del acelerado ritmo de innovación y de la maximización de rendimiento que se producen cuando el software se distribuye junto a su código fuente. No muy distintas son las ideas de Eric Raymond, quién reivindica la superioridad técnica de los resultados obtenidos cuando el software se desarrolla bajo el modelo bazar, a la vez que asegura que un importantísimo móvil para los hackers es su ego: lejos de ser altruistas, los hackers buscan reconocimiento para alimentar su orgullo⁷⁴. Linus Torvalds supone que existen tres niveles en la vida: supervivencia, vínculos sociales y entretenimiento, y supone que uno puede ganarse la vida con el software (actividad de supervivencia). Si uno es capaz de programar y tiene las herramientas para hacerlo, probablemente no tenga muchos problemas en este rubro; uno definitivamente crea vínculos sociales desarrollando software. Sin embargo, lo que en opinión de Torvalds moviliza a un hacker a programar software libre es la búsqueda de entretenimiento⁷⁵.

Retomando las ideas de Torvalds, Pekka Hinamen hace en su libro *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información* una descripción de los valores que sustentan la cultura hacker. En alusión a la obra weberiana, opone los valores de la ética capitalista (el dinero, el trabajo, la optimización, la flexibilidad, la estabilidad, la determinación y la contabilidad de resultados) a los de los hackers. En su opinión, los valores que mueven a los hackers a trabajar son la pasión, la libertad, el predominio del valor social y la accesibilidad frente al dinero la creatividad como medio para la superación personal y la donación al mundo de un aporte genuinamente nuevo y valioso. Para Hinamen “los hackers programan porque para ellos los desafíos de la

⁷³ Stallman, Richard. “**Software libre para una sociedad libre**”. Traficantes de sueños. Madrid, 2004.

⁷⁴ Raymond, Eric. “**La Catedral y el bazar**”. Openbiz. Buenos Aires, 2009.

⁷⁵ Hinamen, Pekka. “**La ética hacker y el espíritu de la era de la información**”. Prólogo: ¿Por qué el hacker es como es? La ley de Linus. Ediciones simbióticas. <http://www.edicionessimbioticas.info/>. 2006.

programación tienen un interés intrínseco... despiertan una curiosidad genuina en el hacker y suscitan su deseo de continuar aprendiendo”⁷⁶.

En los próximos apartados buscaremos indagar más acerca de las diferencias y los matices de la cultura hacker, como así también nos sumergiremos en los móviles que tienen las distintas divisiones internas al movimiento del software libre.

3.4. Software Libre.

El acto de compartir software no es algo nuevo, lo nuevo es que la cooperación se dé a través de la red, el modelo bazar que posibilitó Internet. Como vimos, era normal en los inicios de la informática que el software se compartiera libremente entre los hackers, como la comunidad del MIT lo hacía, así como también era común la práctica de modificar y reutilizar el código de los programas ya existentes para crear versiones mejoradas o programas nuevos. Estos resultados también se compartían. Es en los años ‘80 cuando se impone un modelo privatizador y el viejo modelo entra en crisis. Se crean así instrumentos legales para imponer al software el modelo de la escasez, haciendo imposibles las prácticas de compartir y cooperar.⁷⁷

En esta década los ordenadores personales estaban empezando a conocer su auge, resultaba fácil adquirirlos y la informática se generalizaba a públicos que antes no tenían acceso a ella. El negocio del software comercial empezaba a formarse bajo las lógicas de cualquier negocio capitalista. Las políticas del copyright y las patentes permitieron imponer la lógica de la escasez al software mediante. Para adquirir

⁷⁶ Hinamen, Pekka. Óp. cit. P. 14.

⁷⁷ En este apartado trabajaremos a partir de las ideas de Stallman, Richard. “**Software libre para una sociedad libre**”. Traficantes de sueños. Madrid, 2004 y Vidal, Miquel en Gradín, Carlos. Óp. cit. Capítulo 3: Cooperación sin mando: una introducción al software libre.

programas era ahora necesario aceptar contratos que prohibían la práctica de compartir el software. Al mismo tiempo, los nuevos productos de software ya no se distribuían junto a su código fuente, por lo tanto era imposible modificarlos y estudiarlos. Otro problema que enfrentaron los hackers fue la privatización de las herramientas básicas para llevar adelante la tarea de programar software. Además de todo esto, los laboratorios de investigación de las universidades empezaron a tomar la misma actitud que las empresas y a suscribir a las políticas de copyright y confidencialidad. De esta forma, los hackers vieron cómo su comunidad se desmembraba y desaparecía, asediada por limitaciones por todas partes e imposibilitada de seguir con sus costumbres habituales. En este clima hubo muchas y muy tentadoras ofertas de trabajo a los hackers que quedaban sin muchas otras posibilidades que adaptarse a los cambios y seguir las nuevas reglas de juego.

Hubo, sin embargo, quienes no se resignaron de inmediato a abandonar todas las costumbres y cultura que habían creado durante los años 60' y 70'. Fue así como se inició el movimiento del software libre como respuesta a esta realidad. Hackers como Richard Stallman (ex investigador del MIT) decidieron buscarle la vuelta al asunto y seguir adelante con la práctica de compartir y modificar el software. Según Stallman, software libre significa software que da al usuario libertad (hace esta aclaración por el equívoco que genera la palabra libre en inglés: “free” puede significar tanto libre como gratis). El software libre bien puede ser distribuido gratuitamente como vendido, pero lo que debe permanecer siempre inalterado son las libertades de utilizar, compartir y modificar el software, tal como existían antes del movimiento privatizador de los 80'. En palabras de Stallman, existen cuatro libertades que definen al software libre:

“Libertad 0: la libertad para ejecutar el programa sea cual sea nuestro propósito. Libertad 1: la libertad para estudiar el funcionamiento del programa y adaptarlo a tus necesidades. Libertad 2: la libertad para redistribuir copias y ayudar así a tu vecino. Libertad 3: la libertad para mejorar el programa y luego publicarlo para el bien de toda la comunidad”⁷⁸.

⁷⁸ Stallman, Richard. Óp. cit. P. 45.

Decimos entonces que el software libre supone la libertad de compartir el software y de modificarlo, para lo cual es necesario que se lo proporcione junto a su código fuente. Sin embargo, en torno del software libre existen distintas miradas y planteamientos divergentes. Como habíamos adelantado, en el movimiento del software libre existen dos grandes tendencias, una que reivindica el software libre como la opción más eficaz de desarrollar software y otra que resalta la libertad y una serie de valores filosóficos y sociales. A la primera se la conoce como open source, a la segunda como software libre propiamente dicho.

Desde el punto de vista del movimiento social del software libre, se trata de una discusión acerca de si el software debe ser privado o no. Se trata de un bien inmaterial que tiene un costo de desarrollo, pero cuyo costo a la hora de crear copias es nulo. Además, para que una persona consiga una copia no es necesario que otra sea desprovista del bien. Por ello, existe una discusión en este punto acerca de si es lícito privar a la gente de una copia de software o no. Para Lazzarato, el carácter de un bien económico en el sentido que nos enseña la ciencia de la economía se basa en su escasez, “el precio es una medida de la escasez”. En este punto el autor expone que lo que sería adecuado sería hablar de una economía no de la escasez, sino de la abundancia, puesto que los bienes inmateriales como el software ponen en cuestión la forma-mercancía al ser un bien no escaso, indivisible, imposible de intercambiar, no consumible, inconmensurable y por lo tanto: 1. No es rival de otros bienes; y 2. La posesión de un bien inmaterial por parte de una persona no supone que otra deba ser despojada del mismo. De esta forma, los bienes inmateriales escapan a la lógica y la competencia de la economía basada en la producción de bienes materiales. Dice Lazzarato que podríamos preguntarnos “si la gratuidad no es en el fondo la forma adecuada de la producción, del intercambio y de la distribución en una economía de la abundancia”⁷⁹. Haciendo la salvedad de que el hecho de que la riqueza sea gratuita (es decir, los bienes inmateriales sean abundantes y su costo de reproducción sea gratuito) “no significa que no tenga

⁷⁹ Lazzarato, Maurizio. “**Por una política menor. Políticas del acontecimiento en las sociedades de control**”. Traficantes de sueños. Madrid, 2004. P. 132.

coste, sino que los principios de medida y de reparto no pueden ser económicos (es decir, basados en la escasez)»⁸⁰.

También está el hecho de que muchas de las personas que consiguen copias de software pirata son personas que no hubieran comprado el producto original, por lo tanto el argumento de las pérdidas originadas por la piratería no convence a los hackers del movimiento del software libre, desde su punto de vista la empresa no tuvo pérdida alguna (y la realidad es que de todas formas se enriquecen).

Pero dejando de lado el tema de la piratería, hay un planteo más profundo. Los hackers no surgen del mundo comercial, sino del mundo académico (los laboratorios de investigación de las universidades). Robert Merton postulaba que el comunismo científico es una de las bases del desarrollo de la ciencia⁸¹. Con esto quería decir que los sucesivos desarrollos de la ciencia (y de la filosofía, y tal vez de las ideas en general) no hubieran sido posibles de no ser por la posibilidad de tomar libremente ideas que no nos pertenecen y adaptarlas a nuestros propios intereses, reutilizarlas, modificarlas y crear nuevas ideas en base a las anteriores, siempre y cuando citemos la fuente que estamos retomando. Por ejemplo, para hacer este trabajo yo estoy utilizando ideas y argumentos de otros autores sin tener que pedir permiso ni pagar sumas de dinero para usarlas. Esto es cooperación libre entre cerebros, tan antigua como el pensamiento mismo. Cuando presente el trabajo, no es seguro que lo apruebe, pero de lo que sí estoy seguro es que no voy a tener que temer denuncias por infracciones de copyright. Si no fuera así, no habría posibilidad de avanzar o el mundo académico sería otra cosa completamente distinta. Hasta los años '80, en los laboratorios en los que se investigaba software, la realidad era la misma. Por lo tanto, la problemática del software libre va más allá de sí misma. Podríamos decir que lo que está en juego es la privatización o libertad del intelecto humano general o *general intellect* que explicamos siguiendo a Paolo Virno en el capítulo anterior.

⁸⁰ *Ibidem*.

⁸¹ Hinamen, Pekka. *Óp. cit.*

Argumentos como el anterior son, entonces, son del tipo de los que defiende el movimiento social del software libre. En cambio, el movimiento del código abierto (*open source*) postula que, dejando de lado toda problemática filosófica o social, el software libre es preferible porque su modelo de desarrollo y mantenimiento generan ventajas técnicas y una eficacia que el software propietario no tiene. Esto es cierto, pues el modelo bazar funciona de una manera más ágil, eficaz, rápida que el modelo propietario y no tiene todas las trabas burocráticas, administrativas y legales que tiene este último. Sin embargo, la cuestión de privatización o libertad en torno al software no se agota en los aspectos técnicos, y merece atención desde la comunicología, la sociología, la psicología, la economía y, especialmente, desde la filosofía.

No obstante, la división de todo el movimiento en software libre y open source es una simplificación. Al interior del movimiento existen múltiples divisiones, alianzas, corrientes internas y configuraciones que crean un mapa vasto y complejo sobre el que sólo alcanzaremos a dar un pequeño vistazo. En los próximos apartados vamos a pasar revista a la historia de los dos hitos más relevantes en el desarrollo del software libre: el proyecto GNU, de la Free Software Foundation, y el kernel de Linux. Hablaremos sobre los modelos de desarrollo de software, el modelo bazar y el modelo catedral, y luego trataremos de dar cuenta brevemente de los conflictos dentro del movimiento del software libre, las alianzas entre empresas de software y hardware con desarrolladores de software libre y las relaciones que el movimiento ha establecido con la política, como es el caso de los llamados *Partidos Piratas* que, buscando la reforma de las leyes de propiedad intelectual e industrial, han apoyado y embanderado las causas del movimiento del software libre, interactuando siempre con ellas.

Capítulo 4: Los proyectos del software libre y la resistencia frente al software comercial.

*“Knowledge is free. We are Anonymous.
We are Legion. We do not forgive.
We do not forget. Expect us!”*
Lema de Anonymous⁸².

4.1. El Proyecto GNU y la Free Software Foundation.

Richard Stallman entró a trabajar al Laboratorio de Inteligencia Artificial del MIT en 1971 y se formó en las costumbres de la comunidad de hackers que en ese lugar proliferaba.⁸³ Compartir software era una actividad normal y a nadie llamaba la atención especialmente que fuera así. Aún no existían las luchas ni las reivindicaciones del movimiento, ni siquiera existía el movimiento; el software se compartía con naturalidad y la cooperación entre cerebros era libre y espontánea.

⁸² Anonymous es un grupo de ciberactivistas que se manifiesta en acciones de protesta a favor de la libertad de expresión, de la independencia de Internet y en contra de diversas organizaciones que atentan contra los principios que defienden. Están teniendo actualmente un papel protagónico en la lucha contra la ley SOPA (más información sobre SOPA al final del capítulo).

⁸³ Stallman, Richard. Óp. cit.

Luego, a principios de los 80', las grandes compañías de software impusieron el modelo del software comercial y capturaron esta cooperación con los mecanismos de captura que agenciaron a los hackers a la máquina productiva del software propietario, resultando esto en la desaparición de la comunidad del MIT como ya hemos señalado. En 1981 la mayoría de los hackers del laboratorio de Inteligencia Artificial del Instituto Tecnológico de Massachusetts fueron contratados por empresas de software. Al mismo tiempo, el laboratorio se deshizo de su computadora PDP 10 y luego, al comprar una nueva, deshecho el ITS (como ya dijimos, ITS era el sistema operativo que desarrolló la comunidad hackers del MIT).

Sin embargo, Stallman decidió tomar un camino distinto: en lugar de aceptar trabajo en una de estas compañías, abandonó su trabajo en el Instituto Tecnológico de Massachusetts para iniciar una comunidad donde se conservara la costumbre y la libertad de compartir y modificar el software. Años después, Stallman reflexionaba sobre su decisión:

“Lo más fácil hubiera sido subirme al tren del software propietario, firmar acuerdos de confidencialidad y prometer no ayudar a mis compañeros hackers. Podría haber ganado mucho dinero de esta forma, y quizás me hubiera divertido escribiendo código. Pero sabía que, al final de mi carrera, echaría la vista atrás y sólo habría contribuido a levantar muros para dividir a la gente, habría pasado toda mi vida convirtiendo este mundo en un lugar mucho peor”⁸⁴.

De esta manera inicia el proyecto de crear un sistema operativo, que es la base para hacer funcionar cualquier tipo de software. Dado que Unix era el sistema operativo con más usuarios en ese entonces, decidió que su SO sería compatible con Unix, estaría basado en él. El nombre elegido para su Sistema Operativo fue GNU, que siguiendo una costumbre de los hackers, es un acrónimo recursivo que significa “Gnu’s Not Unix”.

⁸⁴ Stallman, Richard. Óp. cit. P. 18.

Abandonar su trabajo en el MIT fue una estrategia de Stallman para evitar que sus jefes se apropiaran de sus avances en GNU y lo convirtieran en software propietario. Sin embargo, no podía pretenderse que todos los que cooperaban en el proyecto abandonaran sus trabajos también, a la vez que existía el riesgo de que cualquier compañía tomará el software libre desarrollado por el proyecto, le hiciera una modificación mínima y publicara la nueva versión como software propietario. Stallman creó entonces un instrumento legal para proteger la libertad del software libre: la General Public Licence, el primer ejemplo de normativa *copyleft*. Copyleft es una denominación que se utiliza para nombrar varios tipos de licencias libres, incluyendo las creadas por la Fundación para el Software Libre. A grandes rasgos, es una forma de utilizar la ley de copyright que garantiza que un contenido publicado como software libre deberá seguir siéndolo aunque se le hagan modificaciones, evitando de esta manera que, recurriendo a los derechos que otorgan las leyes de patentes a las empresas, los jefes de los hackers que cooperen pretendan privatizar el código creado en base a software libre o que se intente publicar una nueva versión del producto como software propietario. El copyleft también se “contagia” a los productos derivados: si el desarrollador de un programa propietario decide incorporar código libre a su programa, la ley lo obliga a publicar la nueva versión como software libre en su totalidad. De esta manera, el copyleft se constituye en un mecanismo de defensa ante los intentos de captura de la máquina del software propietario, pero también en un mecanismo para capturar software propietario y convertirlo en libre. Como señala Stallman, “la idea fundamental del copyleft es que se autoriza la ejecución del programa, su copia, modificación y distribución de versiones modificadas, siempre que no se añada ninguna clase de restricción a posteriori”⁸⁵. Estrictamente hablando, lo que creó Stallman fue la Emacs General Public Licence, una licencia para proteger su primer programa libre de gran difusión (Emacs), que luego evolucionó en la GNU General Public Licence. Sin embargo, ya en este esbozo estaban en estado embrionario los fundamentos del copyleft. Después fueron apareciendo otros tipos de licencia inspiradas en la General Public Licence.

⁸⁵ Stallman, Richard. Óp. cit. P. 22.

En lugar de empezar por el centro del Sistema Operativo, Stallman decide avanzar con otros componentes y éstos comienzan a popularizarse por sí mismos, pues dado que eran compatibles con Unix, los usuarios empiezan a utilizar en este SO las herramientas creadas por Stallman. Con el avance del proyecto se va sumando nueva gente y, para facilitar la continuidad de GNU, Stallman creó la Fundación para el Software Libre (Free Software Foundation), una organización sin fines de lucro que nuclea hackers e iniciados para el desarrollo de GNU y otros proyectos afines. La FSF se dedica a diversas actividades para financiar sus proyectos, como la venta de CD ROMs con sus programas, su código libre, código binario, distribuciones personalizadas o deluxe y manuales libres de programación.

Como ya dijimos anteriormente, el software libre supone la libertad de utilizar, copiar, distribuir y modificar el software, sin que esto excluya la posibilidad de comercializar los productos. Aunque la distribución comercial de software libre nunca excluye la distribución libre que puedan hacer los usuarios, la venta no está prohibida. De esta manera, los hackers que se dedican al software libre pueden vivir de eso, aunque generalmente las mayores fuentes de ingreso son alternativas. Por ejemplo, se generan algunas ganancias con la enseñanza de programación en software libre y también confeccionando distribuciones personalizadas. En otros casos se cobra por hacer distribuciones de GNU/Linux especiales para ser utilizadas en empresas que necesitan ciertas adaptaciones a la Intranet.

A principios de los 90' el sistema operativo GNU estaba casi completo. Faltaba solamente el kernel, es decir el núcleo. Se empezó a desarrollar entonces el GNU Hurd, que sería el kernel de GNU, que se retrasó y que aún en la actualidad no está terminado por diversas razones. Fue por esa época que Linus Torvalds empezó a desarrollar el kernel Linux (ver próximo apartado) que, combinado con GNU, dio como resultado el primer sistema operativo libre: GNU/Linux.

A partir de GNU/Linux empezó un proceso de desarrollo de distribuciones o "distros". Se denomina distribución a una versión derivada de GNU/Linux que incorpora distintas funciones y características. Gracias al copyleft, todas las

distribuciones son libres. Sin embargo, por divergencias en el terreno de la filosofía del software libre, algunas distribuciones son compatibles sólo con software libre, otras son compatibles en diversos grados con software propietario, e incluso algunas dependen de elementos propietarios para funcionar. Desde el primer GNU/Linux hasta la actualidad se han generado una inmensa cantidad de ramificaciones y distribuciones distintas, con diferentes características, compatibilidades y muchas aristas tanto en el plano técnico como en lo que atañe a los valores y filosofía. Las principales distribuciones son Debian y Red Hat, sin bien existe una gran cantidad de ellas, entre las que se encuentra el popular Ubuntu, que adquirió fama por su facilidad de uso para los usuarios legos. Incluso existe Ututo, una distribución creada en Argentina que durante mucho tiempo fue la favorita de Stallman.

Veremos más adelante las diferencias y aristas al interior del movimiento de software libre. A continuación indagaremos sobre la historia de la creación del kernel Linux y la innovación principal que aportó a la forma en la que se desarrolla el software libre: el modelo bazar.

4.2. La creación de Linux

Como aún faltaba el kernel, GNU no podía funcionar. Crear un kernel es algo que demanda mucho tiempo de trabajo y la FSF encontraba grandes inconvenientes a la hora de desarrollarlo. Además, su kernel iba a estar basado en un microkernel desarrollado en la universidad Carnegie Mellon cuya publicación como software libre se había retrasado⁸⁶. Retrasado el proyecto y con las ilusiones de varios hackers menguando, surgió una solución gracias a la cual GNU pudo funcionar finalmente. En este apartado

⁸⁶ Raymond, Eric en Gradín, Carlos. Óp. cit. Capítulo 2: Breve historia de la cultura hacker.

repasaremos la historia del primer kernel libre que se desarrolló y que hoy cuenta con millones de usuarios en todo el mundo: Linux⁸⁷.

En 1991, Linus Torvalds, un estudiante finlandés, empezó a desarrollar por completo Linux, un kernel basado en Unix. Utilizó como base el kernel Unix de la Helsinki University of Technology (adonde asistía). En su trabajo utilizó un sistema operativo Minix (versión de Unix adaptada a los ordenadores personales de 16 bits) y las herramientas de programación de la Free Software Foundation. La idea original era portar Unix a su ordenador Intel 386 de 32 bits, seguro de que la potencia de ese nuevo ordenador personal era suficiente para soportar un sistema operativo multitareas como Unix (hasta ese entonces la potencia de las computadoras personales era muy baja en comparación con las computadoras anteriores). Pero, en lugar de hacer un simple port (nombre que recibe un software cuando es adaptado de una consola a otra), decidió escribirlo desde el principio, sin reutilizar nada del código de Unix o Minix.

Al principio era solamente por diversión, y Torvalds no pensaba que fuera a llegar muy lejos, como él mismo expresó en el mensaje que publicó el 25 de agosto de 1991 en el newsgroup de Usenet (como ARPANET, una de las redes conectadas a la incipiente Internet, antes de su explosión). En el mensaje pedía ideas y propuestas sobre qué le gustaría a los usuarios que tuviera su sistema operativo, si bien les advertía de que no iba a llegar a ser nada muy grande ni capaz de soportar otros equipos aparte de los que Linus disponía para desarrollar el software. Sin embargo, este mensaje era el inicio del auge e impresionante desarrollo que Linux conocería más tarde.

Cuando el 17 de setiembre del mismo año Linus publica la primera versión del kernel en un servidor FTP, despierta mucho interés en la comunidad hacker el encontrarse con un kernel completamente libre, aunque fuera pobre. De esta manera, Torvalds empezó a publicar sus avances en Internet alentando a quien se interesara en el proyecto que hiciera sus propias mejoras o sugerencias y luego publicara sus resultados. El proyecto entusiasmó a muchos hackers, que empezaron a contribuir libremente y en

⁸⁷ Los datos históricos de esta sección están tomados de Vidal, Miquel en Gradín, Carlos. Óp. cit. Capítulo 3: Cooperación sin mando: una introducción al software libre.

sus ratos de ocio para mejorar el kernel. Así es como para 1993 ya había alrededor de 100 personas cooperando en el proyecto Linux, y ese mismo año se lo adaptó a GNU para juntos constituir el primer sistema operativo completo de software libre. Es en 1993 cuando surge el proyecto Debian, uno de los principales productores de distribuciones de GNU/Linux.

En 1994 se publicó la versión 1.0 de Linux, primera disponible en la amplia Internet (las versiones anteriores estaban en la red Usenet), al alcance de personas de todo el mundo que quisieran cooperar. De esta forma se creó una gigantesca cadena de cooperación a escala planetaria, que permitió un desarrollo superior en muchos sentidos al software propietario e incluso a lo que hasta entonces era el modo de operar de la FSF. En 1995 la empresa Red Hat lanza la otra distribución principal del SO, que hoy es utilizada en los servidores de muchas empresas importantes por su confiabilidad y su estabilidad.

Con la publicación de la versión 2.0 del kernel en 1996, Linux tiene ya grandes capacidades, como manejar más de un procesador a la vez. Desde fines de los '90 y especialmente a partir de la primera década del nuevo milenio muchas empresas han preferido GNU/Linux, llegando al punto de que empresas de fabricantes de software y hardware apostaran fuertemente por este SO. Tal es el caso de IBM, Compaq, Oracle y, más recientemente, Dell. Actualmente y desde hace varios años GNU/Linux es el sistema operativo más confiable y estable, el que posee mayores capacidades técnicas y las soluciones más rápidas y eficaces a la hora de resolver fallas. Hasta el día de hoy, Linux no ha dejado de crecer, y en mayo del 2011 Torvalds anunció que pronto saldría la versión 3.0 del kernel.

Sin embargo, el aporte de Torvalds a la historia del software libre no es el kernel Linux, pues fue la comunidad y no un individuo la responsable de su desarrollo y auge. Su principal contribución fue el método de liberar en Internet los desarrollos y permitir que cualquier interesado pueda retomarlos, modificarlos y volverlos a subir en completa libertad. Aunque esto tampoco es mérito exclusivo de Torvalds, pues sin los antecedentes de la Fundación para el Software Libre y las costumbres de la comunidad

académica que investigaba software en institutos como el MIT hubiese sido más difícil que ocurriera este fenómeno. Esto es lo que se denomina modelo bazar. A través de la historia de Linux tenemos un ejemplo perfecto de lo que es la cooperación libre de cerebros. Podemos ver cómo, desde que publicara el primer mensaje sobre Linux en agosto de 1991, se fue creando un agenciamiento a nivel expresivo que fue concibiendo un mundo posible a la vez que consumándolo. Linus Torvalds es la mónada que utilizó su fuerza infinitesimal para dar el puntapié inicial que llevó a miles de hackers a cooperar por medio de la red a un nivel expresivo y maquínico que se extendió a lo largo y ancho del planeta, constituyendo de esta manera la gran máquina productiva de software libre.

En este apartado hemos pasado revista brevemente a los hitos fundamentales en la historia de la creación del kernel Linux y posteriormente del primer sistema operativo libre: GNU/Linux. A continuación nos sumergiremos en las características de lo que se denomina *modelo bazar* y, desde nuestro punto de vista teórico, sacaremos algunas conclusiones de lo hasta ahora expuesto.

4.3. El modelo bazar

El modelo bazar de desarrollo de software existía antes de que se empezara a crear Linux, era el modelo de trabajo de las comunidades de hackers como el MIT. Dos fueron las innovaciones de Linus Torvalds: hacer extensivo el modelo bazar a escala planetaria a través de Internet y confiar a este modelo un proyecto de gran envergadura y complejidad como era el desarrollo de un kernel (que incluso para la Fundación para el Software Libre había sido una tarea pendiente por su dificultad). La explosión de Internet a principios de los 90', integrando las redes existentes en la World Wide Web, fue condición necesaria para que este modelo pudiera proliferar hasta un punto tan alto.

La denominación *modelo bazar* fue creada por Eric Raymond⁸⁸. Se contraponen al *modelo catedral*, en el que se basa el desarrollo de software propietario y que también seguía la Free Software Foundation en proyectos de alta complejidad. Por modelo catedral se entiende un modelo de desarrollo planificado y desarrollado de manera centralizada y jerárquica. Se creía que sin un planeamiento central y un cuidadoso trabajo de concepción previa, en el que cada etapa estuviera meticulosamente planeada y se ajustara a un cronograma, no se podía llevar a cabo un proyecto realmente complejo. También era necesario, según esta visión, mantener grados de jerarquía y guardar celosamente los desarrollos hechos hasta el momento de liberar la primera versión, es decir, una vez que el producto estuviera terminado.

Ahora bien, en la práctica el desarrollo de software libre no pudo seguir este camino. Ya a Stallman se le hizo imposible crear GNU por completo para luego publicarlo y empezó a liberarlo por partes que se implementaron en los sistemas Unix del momento. Fue gracias a esto que ganó gran parte de las adhesiones a la FSF. Incluso en los foros de Unix existía un antecedente del modelo bazar en las experiencias de feedback. Sin embargo, la cooperación de los consumidores en el desarrollo de un producto era algo muy subestimado y, hasta Linux, los proyectos más ambiciosos eran concebidos siguiendo el modelo catedral.

Linux vino a demostrar la verdadera potencia de agenciamiento de la cooperación libre entre cerebros. La ley principal del modelo bazar es liberar lo más rápido posible las nuevas versiones del software para que queden al alcance de toda la comunidad. El modelo bazar es descentralizado y anárquico, cada uno puede retomar un trabajo de su interés, hacer las mejoras que según su criterio sean necesarias, hacer las sugerencias que desee y agregar nuevas características si le parece; luego el resto de la comunidad juzgará y retomará, para seguir reformulando, su nueva versión. A través de Internet, el acceso libre de los interesados al proyecto constituye un público a escala planetaria. Los consumidores del producto pueden aprender del código fuente e iniciarse en el software, los problemas pueden aislarse y solucionarse rápidamente. Ya que no hay instancias

⁸⁸ Raymond, Eric. *“La catedral y el bazar”*. Openbiz. Buenos Aires, 2009.

jerárquicas, cada mónada se auto organiza según sus propios intereses. Este modelo es muy superior desde el punto de vista técnico, los avances se dan más rápido y no hay trabas burocráticas a la hora de resolver un problema.

El modelo bazar es el trabajo de la multiplicidad. En este contexto, no hay limitaciones a lo que se puede agregar o modificar, posibilitando que la creación y la innovación proliferen. Sin barreras jerárquicas, sólo los resultados cuentan a la hora de elegir qué nueva versión del producto es la que se incorporará a la nueva versión oficial. Sin embargo, no es necesario que se utilice la versión oficial; cualquier versión que parezca preferible al usuario es compatible con su entorno de software y hardware o puede ser compatibilizada.

Surge entonces la figura del prosumidor: un consumidor que, interesado por el producto que consume, aporta ideas, señala errores o los soluciona él mismo para luego compartir su creación, e incluso aporta las modificaciones que según él sean necesarias o le interese ver. Con el código fuente libre, cualquier persona dispuesta a dedicar algo de su tiempo a aprender puede iniciarse en la programación aunque sea en un nivel muy básico. Nick Dyer-Witheford se refiere a la relación entre productores y prosumidores de la siguiente manera: “los equipos remunerados de los desarrolladores profesionales se convierten así en un mero núcleo de un conjunto difuso de creatividad que implica a creadores no remunerados, personas que se someten a los ensayos, informadores expertos y trabajo voluntario”⁸⁹.

Según Raymond, la causa por la cual el software de la participación de la comunidad de software libre (que sigue el modelo bazar) es tan alta es que las innovaciones y las mejoras al software parten de necesidades o intereses personales de los programadores que contribuyen. No sólo esto enriquece el producto, sino que el programador trabaja con más entusiasmo y dedicación si le interesa y le entusiasma lo que hace. Podríamos decir que en cualquier actividad esto es así.

⁸⁹ Dyer-Witheford, Nick en Gradín, Carlos. Óp. cit. P. 54.

Marx hablaba de la alienación del trabajador con respecto a lo que produce.⁹⁰ Con ello se refería a que lo que hace el obrero no le pertenece, lo siente ajeno a sí mismo, pero también al hecho de que, al trabajar por obligación, muchas veces lo hace sobre cosas que no le interesan ni le despiertan ningún entusiasmo. De esta manera, el trabajo se convierte en algo tedioso y pesado, ajeno, alienado. En el modelo bazar, en cambio, cada uno trabaja en lo que le entusiasma, y siente al programa como algo suyo, siente cómo una parte de sí mismo se incorpora en el software y el trabajo pasa a ser una actividad gratificante. Trabaja con pasión y dedicación en lo que ama, es decir, lo que todos soñamos que debería ser nuestra profesión.

Podríamos buscar más relaciones entre lo que venimos exponiendo sobre el modelo bazar y la obra de Marx, y ganarnos que nos miren raro exponiendo al modelo bazar como una solución al trabajo alienado. Este modelo no carece de problemas, pues existen muchos métodos de captura que, como luego veremos, restituyen la condición alienante al trabajo. Pero cuando eso pasa, aun cuando sigamos hablando de modelo bazar, no diremos que estamos ante trabajo libre. Otra salvedad que se hace necesario hacer es que el trabajo puede seguir siendo libre sin dejar por ello de ser capturado por un flujo capitalista. Y, en última instancia, a través de la modulación se puede inducir a los prosumidores a que actúen con todo gusto y toda la gratificación mientras se les arranca trabajo no pagado, como efectivamente sucede en muchísimos casos en el mundo del software libre. Esto es fundamental para comprender qué tipo de negocio se hace con el software libre. Es decir, el trabajo libre o no alienado también genera valor. Podría verse este trabajo como el fin de la fábrica o de la empresa, pero por otro lado existe una discusión que expone que en realidad lo que ha sucedido es que la sociedad entera se ha convertido en una fábrica, como lo exponen por ejemplo Lazzarato y Negri⁹¹. Llegamos así a la conclusión de que, por positivos que sean el modelo bazar y el trabajo libre, tiene sus pros y sus contras, y que no existe aún sobre el mundo ningún paraíso.

⁹⁰ Marx, Karl. **“Manuscritos: economía y filosofía”**. Primer manuscrito. Alianza editorial. Madrid, 1974.

⁹¹ Lazzarato, Maurizio y Negri, Antonio. **“Trabajo inmaterial y subjetividad”**. Revista Brumaria N. 7. <http://www.brumaria.net/publicacionbru7.htm>

Pero hagamos el intento de todas formas. En el párrafo anterior nos referimos a cómo en el modelo bazar se resolvería el problema de la alienación del trabajador con respecto a su producto y con respecto a la actividad productiva, al hacer algo que le interesa y le gusta y sentir cómo una parte de sí queda en el producto. La tercera categoría de alienación es del ser humano con respecto a su ser genérico, y acá el problema se hace más complejo. La alienación con respecto al ser genérico comporta dos dimensiones: la dimensión natural (ver a la naturaleza simplemente como un medio y explotarla irresponsable e indiscriminadamente) y la dimensión social (ver al otro como un enemigo y un competidor). La dimensión social se resuelve fácilmente, pues en el modelo bazar la cooperación surge espontáneamente y los demás son colaboradores y colegas antes que competencia. En el modelo bazar, los otros no buscan competir conmigo sino cooperar en mi proyecto, y si alguien hace una versión mejor, es una ganancia para toda la comunidad y no para sí mismo. Aunque sí existe la competencia, es, como diría Raymond, una competencia de egos, y la competencia así entendida no es como la competencia en el mercado, sino más bien como la que se da en los juegos, sana competencia, digamos, y aunque fuera insana (¡cuántos hackers se obsesionarán para hacer la mejor versión descuidando el sueño y su salud!), produce un bien que beneficia a toda la comunidad.

Con respecto a la dimensión natural, no podemos asegurar nada, pero tal vez el trabajo libre y no alienado genere una mayor interacción con el ambiente de producción, incluida la naturaleza. Pero parece inverificable, ya que nuestra investigación se circunscribe al software. Sin embargo, si se investigara la dinámica productiva en el movimiento de campesinos sin tierras es probable que se encuentre que algo así está efectivamente sucediendo. No estaríamos errados si diéramos por hecho que solucionar la alienación del ser humano con respecto a la naturaleza es un tema mucho más complejo que involucra muchos más factores, como la incorporación de muchos avances de las ciencias naturales al sentido común y cambios a nivel político y social. Digamos que se trata de otro mundo que requiere que se piensen nuevos mundos posibles.

Finalmente no vamos a poder cumplir con la idea de presentar al modelo bazar como solución al trabajo alienado después de todo, pero al menos lo intentamos. La cuarta y última determinación del trabajo alienado es la del hombre con respecto al hombre. En este punto Marx se refiere a la explotación del obrero por parte del capitalista. Podríamos sostener que el copyleft es un arma contra esto, pero dado que existe la posibilidad de que una empresa capture la cooperación libre y se apropie de trabajo no pagado, la alienación persiste, como ya lo dijimos más arriba. Es, entonces, en esta determinación donde, como siempre lo expuso la teoría marxista, se dan los mayores conflictos y luchas. Las luchas contra las patentes y el copyright, y por el copyleft, que más adelante veremos, son un claro ejemplo de los conflictos que existen.

Hasta ahora hemos explicado el modelo bazar brevemente y hemos reflexionado sobre sus características. A continuación deberíamos concentrarnos en nuestra reflexión teórica inicial al análisis de lo expuesto hasta ahora sobre software libre.

4.4. Dinámica del modelo bazar desde el punto de vista de la neo monadología.

Decíamos anteriormente que el modelo bazar posibilita la cooperación libre entre cerebros. En esta cooperación libre, cada usuario puede desplegar su potencia de creación y de agenciamiento y coordinar con otros usuarios concibiendo posibles, para luego efectuarlos a través de la dinámica de trabajo libre del modelo bazar que describimos en el apartado anterior. Los agenciamientos expresivos se constituyen a través de la red en la concepción de proyectos de software libre (como GNU o Linux) que, a la hora de consumarse en agenciamientos maquínicos, agencian también la cooperación de los consumidores del proyecto, que en el modelo bazar pasan a ser cooperadores en las sucesivas mejoras y nuevas versiones del software. Esto queda patente en cómo cada usuario de Linux puede cooperar aportando desde nuevas versiones hasta sugerencias e ideas. En la cooperación entre cerebros hay entonces una

actividad de cocreación y correalización entre las mónadas que integran el público (en este caso, de software libre), que intervienen expresando diversas potencias y grados de creación y agenciamiento.

Para existir, la cooperación libre que describimos depende de que las mónadas puedan acceder a bienes comunes que resultan del desarrollo y la difusión de la ciencia, es decir, al intelecto general, a Internet y a las redes de comunicación y conocimiento, además de poseer capacidad de operar los dispositivos tecnológicos. Con una base general de tecnología y conocimiento, cualquier mónada puede ingresar al público y efectuar su potencia de creación. En otras palabras, cualquiera que tenga acceso a Internet, una computadora medianamente aceptable y el conocimiento básico (mínimo) de cómo operarla (y sepa algo de inglés) puede, si realmente siente interés, ir entrando de a poco en la comunidad del software libre e iniciarse a cooperar con ideas, opiniones, escribiendo manuales, documentación, etc. Con perseverancia y entusiasmo podrá ir aprendiendo de a poco sobre programación. Para decirlo en palabras de Pasquali, el acceso no es suficiente, pero es una condición indispensable para la participación.

La invención de software, por lo tanto, se basa en esta cooperación entre mónadas, este agenciamiento de una multiplicidad de inteligencias que dependen de una base genérica común para converger en un público determinado, independientemente de la clase social a la que pertenecen (no olvidemos que muchísimas veces existe un determinismo económico que impide el acceso a los medios tecnológicos y cognitivos necesarios, pero eso queda afuera de nuestra competencia, al menos en este trabajo). Esta multiplicidad en principio está constituida por los creadores de un software (en nuestro caso, aunque podría hacerse un análisis semejante para otros bienes), pero a medida que se difunde, la multiplicidad de los usuarios es agenciada por los creadores y nos encontramos ante la convergencia entre consumidor y productor de la que ya hemos hablado (prosumidor).

Sin embargo, esta cooperación es capturada por el capitalismo. A lo largo de su historia, el modo de producción capitalista ha necesitado siempre apropiarse de elementos externos a la producción en sentido estricto para que ésta funcione. Es el

caso, por ejemplo, de la división sexual de roles. Para funcionar, el capitalismo necesitaba que los obreros recuperaran la fuerza perdida (y la autoestima, por supuesto, que muchas veces queda maltrecha luego de un día laboral). A esta tarea estaban destinadas las mujeres, quienes se encargaban (realizando la función que era considerada propia de la mujer) de las tareas del hogar y de reproducción de la fuerza del trabajo. Esas tareas, necesarias para el proceso de producción, eran trabajo no pagado, pues a través de todo un proceso de desvalorización del trabajo doméstico (necesario para que se justificara su condición de trabajo no pago), se le quitó el status de trabajo propiamente dicho y, aunque esto en la práctica no sea cierto, se impuso la idea de que el trabajo doméstico es un trabajo menor, que supone poco esfuerzo y que no contribuye a la creación de valor. Además, también a través de la desvalorización de la mujer, el hombre podía mitigar la frustración que traía del trabajo descargándola en ella, pero eso ya es otra historia. El punto era presentar un ejemplo clásico de cómo el capitalismo arranca trabajo no pagado expulsándolo fuera de la esfera de la valorización capitalista.

Hoy sucede algo similar cuando se captura la cooperación libre a través del software. Ahora bien, en la unión de consumidor y productor (prosumidor) que se da en el modelo bazar, capturar la cooperación supone capturar la clientela. La transformación que esta captura opera de tal manera sobre la cooperación que pareciera que la capacidad de creación queda completamente del lado de la empresa, transformando a los cooperadores en meros consumidores. Sin embargo, aún se les arranca trabajo no pago de diversas formas. Por ejemplo, cuando nos quejamos por un error, o, habiendo fallado un programa, sale un cartelito que dice “enviar informe de errores”, lo que supone un trabajo de aislamiento e identificación de un bug (= error de programación) que nadie nos reconoce. Bien podría alguien objetar “eso no es arrancar trabajo libre, eso es feedback y mantenimiento”, cosa que es verdad, pero es necesario tener en cuenta que muchas veces estamos sobre versiones “beta” (inconclusas) de programas o estamos cooperando, sin saberlo, en el proceso de creación de la nueva versión del software. Incluso muchas veces sale un cartelito que dice “ayúdanos a mejorar nuestro software”.

Se produce así una captura unilateral por parte de la empresa, y ya no podemos hablar de cooperación libre entre cerebros sin señalar los límites de esta afirmación, pues la empresa modula la cooperación. Los productos de software propietario ocultan su código fuente, por lo tanto en la captura la potencia de creación y agenciamiento ya no está distribuida equitativamente: la empresa es la instancia dominante. El copyright y demás leyes sobre propiedad intelectual (que indagaremos en el próximo apartado) son los mecanismos para producir la captura unilateral. En este marco, el copyleft es un mecanismo de resistencia en tanto que evita que el código producido como software libre sea privatizado. Sin embargo, para la empresa lo que importa no es apropiarse del producto en sí sino la base de usuarios que captura junto al programa y, si bien existe el copyleft, hay muchas empresas que buscan crear alianzas con productores de software libre para capturar su base de usuarios y también hay movimientos dentro del software libre que utilizan licencias que permiten que su código sea privatizado. Es por esta razón que es tan importante tener en cuenta las diferencias que hay dentro del movimiento de software libre⁹².

A través de los mecanismos de captura de las multiplicidades para agenciarlas como clientela y de la subsiguiente modulación de su capacidad creativa, la empresa no anula la capacidad creativa de los usuarios sino que la encausa en su propio beneficio, operando una captura unilateral. Así, se reduce la actividad de creación y efectuación de los mundos posibles a una actividad cognitiva para modular la cooperación. En el apartado siguiente veremos de cerca la problemática y los conflictos en torno del copyright y las leyes de propiedad intelectual en tanto que mecanismos de captura de las multiplicidades.

4.5. Métodos de captura: copyright y licencias.

⁹² Lazzarato, Maurizio. “**Por una política menor. Políticas del acontecimiento en las sociedades de control**”. Traficantes de sueños. Madrid, 2004.

En este apartado hablaremos sobre la problemática en torno al derecho de autor o copyright. Si bien existen otras regulaciones sobre el derecho de autor y la propiedad intelectual, nos centramos en el copyright, propio de la tradición del derecho anglosajón, puesto que es el que regula a nivel internacional la mayoría de los contenidos de Internet (y, como veremos más adelante, hay intentos de que los regule todos, en todo el mundo). También haremos hincapié en la regulación del copyright sobre los usos que se le dan a una obra protegida, pues es lo que nos interesa para el presente trabajo.

Originalmente las leyes de copyright buscaban proteger a los creadores del poder de los editores. Puesto que las tecnologías de copia eran poco accesibles y estaban sólo en manos de quienes se dedicaran a la actividad comercial de la imprenta, estas leyes surgieron para evitar que los editores se beneficiaran con las obras de terceros sin que los verdaderos autores obtuviesen ganancia alguna. La legislación se basaba, por lo tanto, en la creatividad comercial, pues toda actividad que no estuviera orientada al comercio quedaba fuera del copyright, en lo que Lawrence Lessig⁹³, profesor de derecho de la Universidad de Harvard, llama la *cultura libre* (de los bienes culturales públicos), en contraposición a la *cultura del permiso* (la regulada actualmente por el copyright).

Sin embargo los plazos definidos por la ley fueron aumentando a lo largo del tiempo. Hoy el copyright se extiende a casi todos los usos que se le puedan dar a una obra y su plazo tiene una media de 70 a 90 años de duración. Con la llegada de Internet y la informática, los usuarios comunes consiguieron una capacidad de copiar y distribuir contenidos antes insospechada. De esta manera las leyes de copyright encontraron justificación para aplicarse sobre usuarios comunes y usos no comerciales. Antes, nadie tenía que afrontar juicios por grabar una canción de la radio en un casete magnético y prestárselo a un amigo.

⁹³ Lessig, Lawrence. “**Por una cultura libre**”. Traficantes de sueños. Madrid, 2005.

Hoy, en cambio, hay juicios millonarios para los que comparten música por Internet. Esto en muchos casos le parece justo a mucha gente, como seguramente le parecieron justos los sacrificios humanos de niños recién nacidos a los habitantes de la antigua Cartago. Sin embargo, los cambios en los derechos de los usuarios cambiaron sin que éstos lo notaran, y si alguien que compartía casetes sin sentir culpa hoy escribe como estado en su Facebook “La piratería es robar”, haciendo alusión a Taringa.com (inmenso foro argentino dónde se comparten muchos archivos con copyright y que ha sido objeto de controversias legales más de una vez), podemos suponer que ha habido un trabajo de captura a nivel expresivo de los usuarios por parte de los editores del copyright. Con esto queremos decir que los editores agencian a los usuarios a su propia lógica y con respecto a su propia visión del mundo y valores.

El copyright se ha transformado inmensamente. Hoy, en lugar de proteger a los creadores frente a los editores, protege a los editores frente a los usuarios comunes. Quienes ganan sumas millonarias, quienes protegen y luchan por el copyright, quienes muchas veces utilizan los derechos de una obra en contra de sus propios creadores no son los autores, sino los editores. Hoy en día, para un escritor, programador de software o músico, ponerse bajo la tutela de un editor es tanto un requisito necesario para poder hacer su trabajo como un sometimiento a condiciones de trabajo alienantes.

Pero lo más preocupante es el hecho de que se regule y se coarte la creatividad de los usuarios comunes, inhibiendo la capacidad creativa de la cooperación libre entre cerebros. Hemos hablado de software, pero todo bien cultural está comprometido. Muchas de las más grandes obras culturales de la humanidad, como los escritos de Shakespeare, hubiesen sido ilegales de haber estado vigente el copyright actual. Retomando lo que decíamos siguiendo a Lazzarato en el primer capítulo, la forma en que la cultura avanza es a través de la diferencia y la repetición. Para poder diferir, para poder crear algo nuevo es necesario repetir, tener una base previa⁹⁴. Un ejemplo extremo: podríamos decir que cuando hablamos producimos enunciados nuevos, propios, sin embargo, ¿qué podríamos decir si el idioma estuviera protegido por

⁹⁴ Lazzarato, Maurizio. “**Por una política menor. Políticas del acontecimiento en las sociedades de control**”. Traficantes de sueños. Madrid, 2004.

copyright? ¿Qué nuevas ideas podríamos tener si las viejas estuvieran protegidas por copyright? Si las mitologías estuvieran protegidas por copyright no habría ni relatos, ni cultura compartida en los pueblos, ni obras como *El Señor de Los Anillos* o *Harry Potter*.

Toda la cultura depende del acceso libre y de la capacidad de reelaboración de bienes culturales preexistentes. Eso mismo es lo que está amenazado con el copyright actual: la cultura. El último terreno que falta expropiar al común de la humanidad está amenazado en el capitalismo cognitivo: su memoria y su mente. La apropiación de los suelos, de nuestra tierra, la apropiación unilateral de los medios de producción por parte de los capitalistas han sido parte de una tendencia que no terminaba ahí: hoy, progresivamente, los defensores del copyright quieren apropiarse de toda la actividad creativa. ¿Luego que sigue? La procreación, el pensamiento, la educación (no la escolar, sino el derecho de los padres y madres de criar a sus hijos), la socialización, el amor, la amistad -- a este paso tal vez algún día todo esté regulado por el poder dominante del capitalismo.

No nos vayamos tanto por las ramas. Decíamos que el alcance del copyright ha ido expandiéndose desde que surgió internet. Así, toda forma de compartir se convierte hoy en piratería, la cooperación se vuelve ilegal. Esto no debería ser así, pues el copyright no es un derecho natural sino un derecho cedido. Los beneficiarios deberían ser los usuarios y el derecho debería servir para incentivar la creación en lugar de limitarla. Sin embargo, como ya lo dijo el filósofo Franz Hinkelamert, las instituciones, creadas por los sujetos a su servicio, terminan alienándose de estos y subordinándolos. Así, las objetivaciones del derecho de copyright se presentan como más legítimas que los beneficios que el conjunto de la población puedan sacar de ellas y se bloquea así la conformación de un espacio-tiempo de redefinición de la ley para que se adapte a la nueva realidad y necesidades contemporáneas⁹⁵.

Esto ocurre con todas las leyes y las instituciones en general. En el caso específico del copyright, las viejas leyes de propiedad intelectual, creadas en base a la tecnología

⁹⁵ Hinkelamert, Franz. "El asalto al poder mundial y la violencia sagrada del imperio". DEI. San José, 2003.

de la imprenta, se siguen aplicando actualmente sin tener en cuenta que la base tecnológica y las capacidades que la sociedad puede extraer de estas tecnologías han cambiado radicalmente. Esta regulación de la propiedad intelectual viene de la época en que la capacidad de crear copias era exclusiva de los dueños de imprentas, es decir, de gente que iba a explotar comercialmente esas copias, dejando fuera de la regulación a gran parte de la cultura, que al ser no comercial, no estaba regulada. Hoy en día, con las tecnologías informáticas, la capacidad de crear copias se vuelve algo simple y accesible a gran parte de la población, y a pesar de que la gran mayoría de los usuarios no explotarán comercialmente las copias que hagan, el copyright busca regular esta nueva realidad como si se tratara de la vieja época. De esta forma, la ley no se adapta y en lugar de acompañar los cambios sociales y tecnológicos, bloquea las nuevas capacidades que estos cambios ofrecen a las personas, evitando el surgimiento de una nueva racionalidad y valores. Es decir, se bloquea la posibilidad del acontecimiento.

Así, el copyright se transforma en un mecanismo para capturar la cooperación libre y evitar que se generalice una lógica de la creatividad incompatible con el modelo capitalista. Se utiliza para limitar la cooperación, la creatividad y para imponer la lógica de la escasez a un bien que no es escaso como el software y la cultura. Todo esto lo hemos visto anteriormente. Actualmente el copyright busca seguir avanzando, y en Estados Unidos se está debatiendo la ley SOPA (Stop Online Piracy Act)⁹⁶, una ley que busca que todos los dominios .com, .net y .org pasen a estar bajo jurisdicción de los Estados Unidos independientemente del lugar donde resida el solicitante que crea el dominio. Su lógica es que tienen este derecho pues todos estos dominios son administrados por el registro de dominios de Estados Unidos.

Ahora bien, esto es más grave que lo que podría parecer en un principio. Para no trabajar siempre sobre el software, vamos a tomar un ejemplo de otro ámbito. En Japón prolifera la industria del manga (cómic), el animé (animación) y los videojuegos (todo lo que amamos los *freaks*). Entre las costumbres que han salido de aquel país para poblar el mundo entero y que hoy son parte de la cultura y las costumbres *freak* están el

⁹⁶ <http://www.partidopirata.com.ar/2308/sopa-toda-la-internet-mundial-bajo-jurisdiccion-de-estados-unidos>

cosplay y el *doujinshi*. *Cosplay* es un acrónimo de “costume play” (interpretación de disfraces) y es la amada costumbre de disfrazarse de un personaje e interpretarlo en eventos especiales de *cosplay*. *Doujinshi* es una obra derivada del manga o animé, que suele ser una historieta que continúa las aventuras de los personajes de una obra publicada o sitúa a sus personajes en un universo completamente distinto o vive en su universo pero con un argumento distinto. Estas obras no sólo se exhiben y se distribuyen, sino que florece todo un comercio alrededor de ellas, se compran, se venden y se encargan.

Toda esta costumbre es, para decirlo rápido, una barra libre de violaciones a la política del copyright. Ahora bien, ¿por qué existen? Porque en Japón la ley de propiedad intelectual establece que sólo el propietario de ese derecho, es decir el autor y/o editores, tiene derecho a iniciar una demanda contra el infractor. Pero las costumbres del *cosplay* y el *doujinshi* no se ven como algo perjudicial para la industria del manga, el animé y los videojuegos. Al contrario, son esas cosas las que son capaces de transformar a un simple televidente, lector o jugador en un verdadero fanático que profesa una devoción a veces enfermiza por su serie o su manga favorito. En otras palabras, los dejan ser porque, por un lado, benefician a la industria y constituyen un feedback entre creadores y consumidores, y por otro lado porque ya forma parte de los usos y costumbres de la cultura japonesa. Estas prácticas serían imposibles en Estados Unidos, puesto que según sus leyes, el estado puede iniciar demandas unilaterales por violaciones al copyright, es decir, sin necesidad de que el propietario del derecho participe en la acción judicial.

En la actualidad, leyes como SOPA, PIPA (Protect IP Act) u otras (como un tratado al que actualmente Japón está dudando si entrar o no, pues comporta beneficios a su industria pero también hace extensivos los derechos de copyright norteamericanos a aquél país⁹⁷) harían extensiva la jurisdicción estadounidense a varios países, o incluso a todo el mundo. De esta manera, prácticas como el *cosplay* y el *doujinshi* pasarían a ser perseguidas. Otras libertades serían cercenadas. Ejemplos como este abundan, en los

⁹⁷ <http://taichinoyume.blogspot.com/2011/11/nueva-polemica-en-la-cultura-pop.html>

que costumbres ampliamente adoptadas y proliferantes son inhibidas por el copyright. Frente a esto surge el *ius resistentiae* del que habláramos en el capítulo 1. Así como hackers como Stallman iniciaron en su momento una legítima resistencia, los adeptos del doujinshi también se niegan hoy en día a la aprobación de estas leyes haciendo público su desacuerdo en acciones como cartas enviadas a los congresistas japoneses o movilizaciones disfrazados con cosplay (en Japón y en el resto del mundo, pues incluso acá en Mendoza, Argentina, el cosplay prolifera). Frente a SOPA, todos los usuarios de Internet deberíamos (y muchos lo hacemos en menor o mayor medida) demostrar nuestro repudio, ya que limita significativamente nuestras libertades, además de constituir una grosera colonización de nuestra inteligencia colectiva.

El copyleft es una propuesta para resistir esta situación, pero la solución que ofrece es sólo temporal. Gran parte de la carrera de Stallman ha consistido en luchar contra los abusos de las leyes de propiedad intelectual y proponer alternativas que beneficien a los usuarios en lugar de a los editores.

La lucha contra la limitación impuesta a la creación y la cultura cuyo mayor baluarte es la lucha contra el copyright ha llegado hoy en día a instalarse con mucha fuerza en la política. Así, en todo el mundo está creciendo un movimiento cuya principal causa es esta lucha: el Movimiento Internacional de los Partidos Piratas. El 1 de enero del año 2006 se creó en Suecia el primero de estos partidos, con el nombre de *Piratpartiet* (Partido Pirata). La principal reivindicación de este partido fue la reforma de las leyes de propiedad intelectual e industrial de su país. En base a esta experiencia, en diversos países se han creado partidos piratas, que embanderan la lucha contra el copyright y proponen que los bienes culturales estén en el dominio público⁹⁸. Hablaremos más en detalle de los partidos piratas en general en el próximo capítulo cuando tratemos sobre el Partido Pirata Argentino.

La lucha contra el copyright ha alcanzado grandes logros y también ha tenido sus fracasos. Existen soluciones temporales y alternativas, como la GPL (Licencia Pública

⁹⁸ http://www.partidopirata.es/index.php?option=com_content&view=article&id=66&Itemid=192

General), la licencia de la que se sirve el copyleft o las licencias que provee la organización Creative Commons, fundada por Lawrence Lessig con el fin de desarrollar instrumentos jurídicos que permitan ayudar a reducir las barreras legales a la creatividad. Sin embargo, frente a las amenazas que hemos citado y los incesantes avances de los defensores del copyright, es necesario investigar y crear nuevos instrumentos legales que estén al servicio de la mayoría de la población en lugar de beneficiar a unas pocas compañías poderosas.

Capítulo 5: Las discrepancias entre distintas corrientes del software libre y el estado de la cuestión en la Argentina.

“Es de ingenuos creer que debe haber una sola respuesta a cada pregunta y a cada misterio, que existe tan sólo una única luz divina que lo gobierna todo. Nos dicen que esa luz trae paz y amor. Pero yo digo que esa luz nos ciega, y nos obliga a andar a tientas en la ignorancia”.

Altair Ibn La’Ahad⁹⁹.

Como hemos visto en el capítulo anterior, el mundo del software libre es vasto y complejo. Las opciones a la hora de elegir software son muchas, y los que se dedican a distribuir y desarrollar software libre tienen divergencias entre sí tanto desde puntos de vista técnicos como filosóficos.

En este capítulo indagaremos acerca de estos diferendos hablando sobre su principal síntoma: la proliferación de distribuciones.

⁹⁹ Personaje principal del primer videojuego de la saga “Assassin’s Creed”, de la compañía Ubisoft. El juego, de ficción histórica, trata sobre la existencia de una máquina que permite revivir recuerdos de los antepasados de una persona almacenados en su ADN. A través de este artefacto, los personajes principales buscan desentrañar una serie de misterios inexplicados acerca del origen de la humanidad, siendo éstos la clave para evitar un cataclismo en ciernes.

También hablaremos sobre la historia, el desarrollo y el estado actual del movimiento del software libre en Argentina, indagando sobre sus diferentes grupos y actores, las relaciones entre software libre y propietario, entre software libre y las empresas, y entre el software libre y el Estado.

5.1. Distribuciones de Linux.

Como ya señalamos, cualquier usuario con los conocimientos suficientes y el interés necesario puede subir su propia versión de un software libre, desde el más simple hasta el mismo kernel Linux. Desde que saliera el primer GNU/Linux en 1991 han surgido sin descanso las *distribuciones* que, como ya dijimos, son distintas versiones de sistemas operativos basados en el kernel Linux y en las herramientas básicas de GNU, creados de distintas maneras según los intereses y principios de los creadores y del grupo de usuarios a los que apuntan.

La razón de ser de las distribuciones es compilar y poner en concierto una serie de paquetes de software libre (o, en algunos casos, software propietario) para que el usuario no tenga que tomarse el trabajo de navegar en el inmenso mar de software libre disponible y armar desde cero todo su sistema operativo.

Básicamente una distribución se compone de un núcleo (el kernel Linux), herramientas informáticas (programas para distintos usos, como hojas de cálculo, procesadores de texto, navegadores de internet, reproductores multimedia, editores de todo tipo, etc.), librerías (software encargado de la comunicación entre programas informáticos, distintos software y los otros componentes del sistema operativo como el núcleo), documentación (información del software incluido), un sistema y un administrador de ventanas (lo que gestiona el funcionamiento de las interfaces gráficas

de usuario) y un entorno de escritorio. Todas las distribuciones están basadas en el kernel Linux¹⁰⁰.

Todas las distribuciones son llevadas adelante por comunidades de software libre. Sin embargo, hay algunas que cuentan con el apoyo de empresas. Las distribuciones más populares son, a grandes rasgos, Red Hat Enterprise Linux (respaldado por la empresa Red Hat), Debian Linux (mantenido por la comunidad de software libre), OpenSUSE (respaldado por la empresa Novell), Slackware (mantenido por la comunidad de software libre; es la distribución más antigua que aún está activa, creada en 1993) y el más reciente Ubuntu (respaldado por la empresa Canonical). Casi todas las distribuciones son desarrollos hechos a partir de Debian, Red Hat o Slackware¹⁰¹.

El hecho de que haya empresas que dan soporte a distribuciones de Linux es entendible dado que existe una salida comercial para el software libre. En estos casos la venta no es el mayor ingreso (pues también se puede conseguir gratis). Las empresas se dedican a darle un valor agregado al software libre para crear alternativas de generación de ganancias.

Un caso paradigmático es el soporte que ofrece Red Hat. Esta empresa tiene dos distros a su cargo, el Red Hat Enterprise Linux y Fedora. Fedora es completamente gratis, incluyendo el soporte, pero es menos estable, pues está orientado a la experimentación. En Fedora se crean y se prueban los nuevos paquetes de software y las modificaciones que, luego de pasar las pruebas suficientes, serán incluidos en la nueva versión de Red Hat Enterprise Linux. Por su parte, el Red Hat Enterprise Linux también se distribuye de manera gratuita, pero cuenta con un soporte de atención al cliente constante que cuesta una suscripción de entre 50 y 8600 dólares anuales según la prestación. Esta es la opción que toman muchos gobiernos, organizaciones y

¹⁰⁰ http://es.wikipedia.org/wiki/Distribuci%C3%B3n_Linux

¹⁰¹ <http://www.linux-es.org/distribuciones>

muchísimas empresas, incluso algunos gigantes de Internet, como Google y Facebook, cuyos servidores operan sobre Red Hat Linux¹⁰².

El hecho de que se puedan generar ganancias con el software libre no crea muchos conflictos en el movimiento, pues este no es anti comercial, sino anti propietario. No hay que confundir el estar en contra del comercio con estar contra la propiedad. Podríamos decir que incluso Marx no condenaba el comercio (de hecho, el comercio es necesario para intercambiar bienes, pues nosotros solos no podemos producir todo lo que necesitamos), sino que estaba en contra de la propiedad de los medios de producción. Este tipo de propiedad genera un modo de comercio que está, por un lado, en manos sólo de los propietarios y que es, por otro lado, alienado (pues la clase obrera compra lo que ella misma produce como si no le perteneciera) y fetichizado (pues el fetichismo de la mercancía oculta las relaciones de producción. Además, al presentarse el mercado como regido por sus propias leyes, se lo fetichiza)¹⁰³.

De esta manera, podemos decir que lo incorrecto para los partidarios más militantes del software libre es, al igual que para Marx, la propiedad de los medios de producción, es decir, la apropiación unilateral del código fuente (medio imprescindible para poder modificar el software). El software libre, al poner a disposición el código fuente del producto en todas sus distribuciones, no oculta los esfuerzos hechos para su producción ni quiénes fueron los que trabajaron sobre ellos. De esta manera, podemos presentar a los programas desarrollados como software libre como una forma de superar algunos aspectos del fetichismo de la mercancía.

Por otra parte, la posibilidad de dominar completamente un producto que a su vez sirve para generar otros productos (podríamos decir que el software es un medio de producción, y lo mismo la computadora), es una forma de sobreponerse a la alienación con respecto al medio de producción. Una vez que se tiene el código fuente, sólo son

¹⁰² Blejman, Mariano. “**Chapeau para Red Hat**”. Artículo aparecido en Página/12 el 15 de noviembre Del 2011.

¹⁰³ Marx, Karl. “**El Capital**”. Tomo I, capítulo I, apartado 4: El carácter fetichista de la mercancía y su secreto. Siglo XXI. Madrid, 1995.

necesarios los conocimientos (que, con dedicación, se adquieren) para tener dominio sobre el software. Si no se quieren adquirir los conocimientos, se puede recurrir a un programador independiente para que haga las modificaciones que el usuario desee. Pero si el código fuente no está disponible, entonces es la empresa que creó el software la que tiene dominio sobre el producto y sus usuarios.

Es entonces en torno a la actitud que toma el software libre con respecto al software propietario que surgen los mayores desacuerdos internos al movimiento. De esta manera, existen distribuciones que permiten sólo el uso de software libre en su Linux (es el caso de la distribución argentina Dragora), como también hay distribuciones que combinan software propietario con software libre, al punto que algunas tienen elementos básicos para funcionar que son propietarios (es el caso de Ubuntu). Y si bien casi todos los partidarios del software libre sostienen que el valor más importante de este tipo de software es la libertad que otorga a los usuarios, también hay quienes opinan que lo importante es la superioridad técnica del modelo de desarrollo libre. Este es el caso, por ejemplo, de varias organizaciones militares y gubernamentales norteamericanas y europeas que adoptan Red Hat por su alta estabilidad y seguridad anti-malware¹⁰⁴.

En conclusión, el movimiento del software libre es muy complejo en su interior. En él hay lugar para reivindicar la superación de la propiedad privada y también para las cotizaciones en la bolsa. Muchas y muy variadas opiniones, motivaciones, razones están detrás de cada uno de los partidarios del software libre, si bien se mantienen todos relativamente unidos en torno a las cuatro máximas que expuso Richard Stallman: el software libre debe poder ser usado, modificado, estudiado, copiado y redistribuido libremente. Todos aceptan estas libertades, si bien a veces hay algunas “trampas” (por

¹⁰⁴ Malware es el nombre genérico que se le da a lo que comúnmente se conoce como virus informático. Su significado es muy amplio, abarcando todo tipo de software que causa resultados indeseados o perjudiciales. La palabra es un acrónimo de las palabras inglesas malicious y software.

ejemplo, las distribuciones que tienen elementos de software propietario sin los cuales no pueden funcionar)¹⁰⁵. De ahí en más, es un mundo de acuerdos y divergencias.

5.2. Reivindicaciones políticas a partir de las experiencias de la lucha del software libre: el caso de los Partidos Piratas.

En el capítulo anterior mencionamos los partidos piratas, ahora vamos a hablar más ampliamente sobre esta tendencia política que crece en todo el mundo y que tiene sus partidarios también en nuestro país.

Los partidos piratas surgen de la costumbre muy extendida en Europa de crear partidos de una sola reivindicación, como el caso de los partidos “verdes” (ecologistas). Sin embargo, los partidos piratas, cuyas reivindicaciones giran en torno a la modificación de las leyes de propiedad intelectual e industrial, no sólo se limitan a un solo campo de la política, pues en su lucha contra las políticas de derechos de autor generan cuestionamientos sobre la legitimidad de toda apropiación del conocimiento humano, de la libertad de participar de la cultura, de las libertades y derechos civiles, entre muchos otros cuestionamientos que surgen de su lucha central contra los derechos de autor, la misma que analizamos en el software libre. Como es de esperarse, los partidos piratas alientan el uso de patentes copyleft y software libre.

El primer partido pirata, el *Piratpartiet*, fue creado en Suecia el primero de enero del año 2006. Sus reivindicaciones eran la reforma de las leyes de propiedad intelectual, el respeto del dominio público (un bien en el dominio público es un bien que jurídicamente no le pertenece a nadie, como es el caso de las obras culturales cuyo copyright ya caducó), y la promoción del copyleft y el software libre. Más tarde

¹⁰⁵ Blejman, Mariano. “**Juntos somos más inteligentes**”. Artículo aparecido en Página/12 el 2 de noviembre del 2011

empezarían a apoyar el refuerzo del derecho a la privacidad y la transparencia total en la administración del Estado¹⁰⁶.

En el mismo año de haberse creado, el Partido Pirata Sueco obtuvo el 0,63% de los votos. Pero su mayor prensa la conseguiría más tarde, cuando se armó revuelo en torno al sitio de web The Pirate Bay, que funciona como repositorio de archivos para la red BitTorrent.¹⁰⁷ The Pirate Bay es un sitio web usado para compartir archivos de todo tipo, incluyendo música, películas, etc. El 31 de mayo del 2006 la policía sueca llevó a cabo un operativo en el que confiscó la mayoría de los equipos de los servidores de The Pirate Bay y arrestó a los tres administradores del sitio. El sitio fue cerrado, aunque después simplemente cambió de servidor y sigue en línea hasta el día de hoy. El juicio a los dueños del sitio aún hoy no tiene una resolución definitiva pues la condena dictada en 2009 (multa de \$3.620.000 dólares y un año de cárcel para los dueños) podría ser considerada nula por ser el juez miembro de asociaciones pro derechos de autor¹⁰⁸.

En este contexto, el Partido Pirata se declaró en contra de las medidas fiscales y completamente a favor de The Pirate Bay, consiguiendo mucho apoyo por parte de amplios sectores de la población que eran favorables a la causa del sitio web. De esta manera en 2009, contando con 43.248 miembros, obtuvo dos representantes en la cámara legislativa con un 7,9% de los votos. Estos resultados inspiraron a muchos partidarios en el resto del mundo a la vez que obligaron a los partidos suecos a cambiar

¹⁰⁶ <http://www.partidopirata.es/>

¹⁰⁷ BitTorrent es una red p2p (peer-to-peer), una plataforma que posibilita el intercambio libre de datos entre los usuarios de Internet). Los archivos Torrent funcionan de la siguiente manera: para descargar, por ejemplo, una película, el archivo Torrent identifica a todos los usuarios que estén conectados al programa de gestión de torrents que tengan esa película almacenada en su computadora. Luego, empieza a descargar la película de los usuarios que estén conectados, manejando las distintas fuentes alternativamente eligiendo las fuentes con mayor velocidad de conexión. Si por alguna razón la fuente llega a dejar de estar disponible (la computadora de la que el Torrent estaba descargando la película es apagada por su dueño, por ejemplo), el Torrent simplemente cambia de fuente y continúa la descarga normalmente. Durante la descarga la película se convierte también en una fuente para subsiguientes descargas por otros usuarios de Torrent.

¹⁰⁸ <http://www.publico.es/ciencias/tecnologia/220959/acusan/juez/caso/the/pirate/bay/pertenecer/grupos/proderechos/autor>

sus ideas con respecto a los derechos de autor. También consiguió muchos logros el Partido Pirata alemán, que en las últimas elecciones llegó a conseguir un 8,9% de los votos¹⁰⁹. Desde el año 2007 los partidos piratas de todo el mundo conforman una internacional, la PPI (Pirates Parties International) que nuclea los partidos piratas de más de cincuenta países, muchos de ellos reconocidos oficialmente en sus países.

Entre las principales reivindicaciones que comparten la mayoría de los partidos piratas de la PPI, están las siguientes: utilización de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para garantizar la transparencia en la administración del Estado y permitir una cada vez mayor participación de los ciudadanos en la toma de decisiones; aumentar la libertad de expresión y la privacidad; una internet neutral y banda ancha con conexiones simétricas; utilización de formatos y programas de software libre y con el código abierto en todas las organizaciones del Estado; permitir el acceso libre a la cultura, reformando el sistema de patentes, eliminando o limitando fuertemente los derechos de autor y eliminación completa de las patentes sobre organismos vivos¹¹⁰.

En Argentina existe un grupo de personas cada vez mayor en busca de crear el Partido Pirata Argentino que, si bien no cuenta actualmente con reconocimiento como organización política, participa activamente de distintas acciones y luchas contra la apropiación de la cultura a través de las políticas de propiedad intelectual y organiza eventos y acciones para promover la cultura y el software libre.

5.3. El movimiento del Software Libre en Argentina.

¹⁰⁹ Brown, Jesse. "Pirate Politics aren't just for hackers". <http://www2.macleans.ca/2011/09/21/pirate-politics-arent-just-for-hackers/>

¹¹⁰ http://www.partidopirata.es/index.php?option=com_content&view=article&id=72&Itemid=172

Con la generalización del acceso a Internet en el año 1995 fue posible que Argentina empezara a conocer GNU/Linux y los postulados del movimiento del software libre. Empiezan a surgir así los Linux Users Groups (grupos de usuarios de Linux) argentinos, como foros para solventar dudas y discutir aspectos técnicos entre los incipientes usuarios del sistema operativo libre. El primero y por el momento más importante de estos grupos de usuarios fue LUGAr (Linux Users Group Argentina), creado en 1996 como centro de consultas relacionadas a Linux. En 1998 registraron el dominio Linux.org.ar y montaron en él el sitio web de LUGAr, convirtiéndose de facto en el centro nacional de Linux. En base a este sitio empezaron a sumarse muchas otras personas al uso de Linux, ellos fueron los pioneros del software libre argentino¹¹¹.

Con el surgimiento de LUGAr y de grupos locales de usuarios de Linux difundiendo el software libre, no sólo empezó a crecer la base de usuarios de GNU/Linux, sino que comenzó a incorporarse en las universidades (por ahora sólo las facultades especializadas en informática) y empezó a ser objeto de trabajos de investigación y tesis que no sólo indagaban sobre los aspectos técnicos de este sistema operativo, sino también en sus valores y su filosofía. Así comenzó a crecer el software libre en Argentina, cuyos partidarios dejaron de ocuparse exclusivamente de GNU/Linux y comenzaron a interesarse por todo el espectro del software libre. Esto dio lugar a que el grupo LUGAr, que había crecido bastante en el inicio del nuevo milenio, se transformara en USLA (Usuarios Software Libre Argentina), se hiciera extensivo a todo tipo de software libre y se orientara cada vez más hacia los aspectos éticos de este movimiento. De esta manera, el movimiento social del software libre ha ido evolucionando hacia los planteamientos más filosóficos, además de su continuo interés por los aspectos técnicos¹¹².

Desde los inicios de la difusión del software libre en Argentina hubo varios intentos de acercamiento del movimiento al Estado, pues, al igual que en muchos países, se planteaba que la administración del Estado no debía depender de empresas externas al

¹¹¹ <http://drupal.usla.org.ar/page/%C2%BFque-es-usla>

¹¹² *Ibíd.*

aparato estatal y que sólo el software libre podía garantizar esta libertad. Un informe sobre el software libre redactado durante el año 2002 postulaba que el Estado debía contar con independencia tecnológica, control de la información y seguridad, requisitos que con el software propietario no era posible satisfacer. De esta forma, recomendaba la utilización de software libre¹¹³.

Uno de los intentos fallidos de esta época aún embrionaria de vinculación entre el software libre y la política fue el proyecto de ley 904-D-2, presentado en septiembre del 2000 por el entonces diputado nacional Marcelo Dragan, luego vuelto a presentar en el año 2002. En este proyecto se exigía que todas las organizaciones gubernamentales utilizaran software libre exponiendo las razones antes mencionadas y se estipulaban las maneras de proceder del Estado frente al software, prefiriéndose siempre que fuera posible las soluciones libres y, en caso de tener que usar software propietario, que esto fuera sólo en forma temporaria mientras se desarrollaba una opción libre. El proyecto se demoró y fue cajoneado.

Hubo otros intentos de vinculación del software libre con el Estado, algunos exitosos. Por ejemplo, en Agosto de 2001, la Dirección Provincial de Vialidad de Tucumán migró todos sus sistemas a GNU/Linux. Sin embargo, en esa época todavía era muy embrionario el desarrollo del software libre, y no se lo conocía mucho ni se le daba la importancia necesaria, sin contar que casi no había difusión sobre el tema en los medios de comunicación y era algo prácticamente desconocido para la mayoría de los ciudadanos. Esto permitía que las empresas de software propietario tuvieran el camino libre para hacer presión sobre los funcionarios sin que hubiera una oposición importante¹¹⁴.

En el año 2003, integrantes del movimiento de Software Libre de Argentina fundaron SoLAr (Software Libre Argentina), que se convertiría más adelante en una asociación civil con importante incidencia en materia de software libre y serviría como

¹¹³ http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD7/img/docs/acerca_soft/mod01/mod01_softwarelibrepz/7-sl_argentina.html

¹¹⁴ Ibídem.

elemento aglutinador entre importantes militantes de la cultura libre¹¹⁵. Con la participación de SoLAr, muchas dependencias gubernamentales empezaron a adoptar software libre, al punto que hoy se ha logrado un importante avance en la migración del Estado al software libre. Incluso, durante la apertura de la 1era Conferencia Internacional de Software Libre realizada en la Biblioteca Nacional de Buenos Aires, el ex Jefe de Gabinete Aníbal Fernández llegó a decir que “el Software Libre es una política de Estado en Argentina”¹¹⁶.

Los objetivos de SoLAr, según el estatuto de la organización, son:

“Generar un espacio orgánico de representación y mecanismos de visibilidad pública de los individuos, proyectos y comunidades que usan y/o desarrollan software libre; promover las ventajas tecnológicas, sociales y políticas del software libre; crear un espacio de expresión, reflexión, intercambio y participación, trabajando en y con la comunidad en dirección a generar un mayor conocimiento y utilización del software libre; promover valores tales como: igualdad de oportunidades, cooperación, solidaridad, libertad y responsabilidad de toda la comunidad; favorecer el desarrollo pleno de cada persona en el uso y desarrollo del software libre; promover toda actividad que tienda al desarrollo de la creatividad, estimulando la producción de software libre; y brindar ayuda al individuo, grupos, instituciones gubernamentales y no gubernamentales y a toda la comunidad que procure tomar decisiones respecto de la utilización y/o reemplazo de software”¹¹⁷.

Hoy en día, SoLAr participa, como siempre lo ha hecho, en muchas acciones para promover el software libre y sus valores, para lo cual se vincula con muchos organismos del Estado como también con muchas ONGs. También participa cooperando con todos

¹¹⁵ www.solar.org.ar

¹¹⁶ <http://tiempo.elargentino.com/notas/software-libre-es-politica-de-estado>

¹¹⁷ <http://www.solar.org.ar/spip.php?article63>

los proyectos de software libre argentinos y latinoamericanos y tiene conexiones importantes con asociaciones de software libre a nivel internacional.

Existen muchas otras organizaciones de software libre en nuestro país al día de la fecha. Entre las que vale la pena destacar, están: CAdeSoL (Cámara Argentina de Empresas de Software Libre), que reúne a empresas proveedoras y de mantenimiento de software libre¹¹⁸; la Fundación Vía Libre, que se dedica a la difusión de los valores del software libre y busca hacerlos extensivos a otros dominios, además de brindar ayuda y asesoramiento a quienes quieran optar por soluciones de software libre o licencias copyleft o Creative Commons¹¹⁹; el ASLE (Ámbito de Software Libre en el Estado) que promueve la utilización del software libre en órganos gubernamentales¹²⁰; Gleducar, organización que promueve el uso de las nuevas tecnologías en las escuelas primarias y secundarias, con una fuerte orientación hacia el uso del software libre¹²¹; y LUGMen (Linux Users Group Mendoza), que promueve la utilización del software libre en nuestra provincia¹²².

Desde que se fundara SoLAr hasta la fecha, ha habido importantes avances que han hecho que Argentina se posicione como un país en el que el software libre tiene una especial cabida, aunque todavía no sea el preferido de los usuarios comunes. Así, en 2004, Richard Stallman visitó la Argentina y se reunió con el entonces ministro de educación Daniel Filmus, llegando al acuerdo de proveer de arranque dual¹²³ las computadoras que el Ministerio de Educación entrega a las escuelas¹²⁴. En septiembre

¹¹⁸ <http://www.cadesol.org.ar/>

¹¹⁹ <http://www.vialibre.org.ar>

¹²⁰ <http://drupal.usla.org.ar/noticias/6ta-reunion-del-asle-ambito-de-software-libre-en-el-estado>

¹²¹ <http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD7/index.html>

¹²² <http://www.lugmen.org.ar>

¹²³ Arranque dual es la traducción de la expresión informática “doble booting”. Se trata de la posibilidad de iniciar la computadora optando por dos sistemas operativos al momento de prenderla.

¹²⁴ <http://portal.educ.ar/debates/sociedad/cultura-digital/el-ministro-filmus-recibio-a-richard-stallman.php>

del 2011, Stallman visitó nuestro país nuevamente en el marco de la presentación del proyecto “Conectar Igualdad” (proyecto que provee de netbooks, es decir, computadoras portátiles básicas, a todos los alumnos de las escuelas secundarias estatales), aunque criticó el programa y lo bautizó “Condenar a maldad” por permitir el uso de Windows¹²⁵. Universidades nacionales como la Universidad Nacional de La Plata y la Universidad Nacional de Córdoba incluso han entregado doctorados honoris causa a Stallman, demostrando que el software libre cuenta con un importante reconocimiento en nuestro país, si bien su uso sigue siendo minoritario y las ventajas de usarlo son poco conocidas por los usuarios comunes.

Argentina cuenta con varios proyectos de software libre, siendo los más importantes las distribuciones de GNU/Linux generadas en el país. El pionero en estos proyectos fue Ututo, la primera distribución argentina de GNU/Linux. Ututo nació casi por casualidad en la Universidad Nacional de Salta. En el año 2000, el ingeniero industrial Diego Saravia estaba dictando una maestría sobre Energías Renovables en esta universidad cuando se topó con el problema de que los programas informáticos necesarios para dictar el curso corrían sobre GNU/Linux. Sus alumnos tenían poco o nulo conocimiento del sistema, por lo cual era imposible que les pidiera que lo instalaran. La solución que Saravia se planteó fue crear una versión del sistema operativo en versión *LiveCD* (es decir, un software que se ejecuta desde el CD o DVD sin necesidad de ser instalado en el disco rígido). Así surgió el primer Ututo, muy básico y plagado de errores. Sin embargo, el proyecto entusiasmó a varios desarrolladores locales, que luego de varias idas y vueltas publicaron una versión de Ututo integrada en su totalidad por software libre. Se convirtió así en el primer sistema operativo que no incluía absolutamente ningún elemento de software propietario, lo que le valió el reconocimiento de la Fundación para el Software Libre e hizo que Stallman lo adoptara como sistema operativo para su computadora personal durante un tiempo¹²⁶.

¹²⁵ <http://www.fayerwayer.com/2011/09/richard-stallman-estuvo-en-argentina-y-repartio-elogios-para-toda-la-industria/>

¹²⁶ http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD7/img/docs/acerca_soft/mod01/mod01_softwarelibrepz/7-sl_argentina.html

En la actualidad, Ututo persiste como una de las distribuciones de GNU/Linux más importantes y sigue creciendo y avanzando. Es el más importante logro a nivel nacional en materia de software libre y ha sido declarado de interés nacional por la Cámara de Diputados de la Nación Argentina.

Sin embargo, existen otras distribuciones nacionales, como es el caso de Tuquito, creada en Tucumán¹²⁷; Musix, distribución orientada a servir a los músicos tanto en tareas de enseñanza/aprendizaje como de edición de audio, proyecto que ha entusiasmado a muchos desarrolladores a nivel internacional¹²⁸; LinuxMIL, proyecto en el que coopera activamente SoLAr y que busca ser usado tanto en ámbitos civiles como militares¹²⁹; y DNALinux, distribución orientada al uso específico por parte de profesionales de la medicina biomolecular¹³⁰.

El recorrido que acabamos de presentar no es ni pretendió nunca ser exhaustivo, sino sólo un breve vistazo para mostrar que en nuestro país existe una comunidad activa de partidarios y creadores de software libre.

¹²⁷ <http://tuquito.org.ar>

¹²⁸ <http://www.musix.org.ar>

¹²⁹ <http://www.linuxmil.com.ar>

¹³⁰ <http://www.dnalinix.com>

Capítulo 6: El software libre visto desde las filosofías del acontecimiento y la multiplicidad.

*“Aunque algunos hombres sigan ciegamente “la verdad”
sin valorar a los demás, recuerda: nada es verdad
Aunque otros hombres se dejen coartar por la ley,
o la moral, dejando libres a los que deben
escarmentar, recuerda: todo está permitido”.*

Assassin’s Creed II.

A lo largo de este trabajo hemos indagado sobre las posibilidades teóricas que se abren desde el punto de vista de las filosofías de la multiplicidad y el acontecimiento para entender el movimiento social del software libre en el marco de las sociedades de control. Hemos podido ver así la dinámica de la creación libre, la apertura del acontecimiento, la captura por parte del poder dominante y los mecanismos de modulación. Ahora hemos de sacar algunas leves conclusiones sobre lo visto.

6.1. Lógica de la cooperación libre en el movimiento del software libre.

La fuerza de la cooperación libre viene de su capacidad de abrir el espacio-tiempo de la invención. Si bien hemos puesto la mira sobre la dinámica de la cooperación libre para explicarla, lo que constituye su potencia es la capacidad de ejecutar el acontecimiento creando nuevas preguntas y ensayando respuestas. La potencia creativa y la posibilidad de cambio en el statu quo que provee el acontecimiento no vienen de su capacidad de responder a las preguntas antes planteadas sino de la capacidad de generar nuevos planteamientos, de interrogar la realidad de otra forma, bajo otras lógicas. “A veces, las mejores soluciones surgen de comprobar que la concepción del problema era errónea,” observa Eric Raymond¹³¹.

Como escribía Foucault, decir “No” es la mínima forma de resistencia, pero es necesario no quedarse ahí, hay que llegar más adelante, hay que proponer alternativas, hay que apuntar hacia el afuera. Mientras nos dediquemos simplemente a responder al poder dominante del capitalismo, sean nuestras respuestas positivas o negativas, seguiremos dentro de él. La única diferencia que podemos marcar de esta manera se limitará a definir si estamos dentro del segmento de mercado conservador o dentro del no menos rentable mercado de la rebeldía.

En esto radica la fuerza y el interés del movimiento del Software Libre, pues no sólo se opone al software propietario sino que propone sus propias soluciones libres. Incluso propone reglas distintas, como es el caso del copyleft, que protege la capacidad creativa y la potencia de la cooperación frente a la posibilidad de capturas unilaterales por parte del software propietario. Es importante destacar que el movimiento de software libre no es un movimiento anticapitalista, sino que su oposición es a aspectos centrales del capitalismo cognitivo: la apropiación del saber y el bloqueo de la capacidad creativa al común de las personas.

No es algo menor, ya que se trata nada menos que de limitar la propiedad exclusiva por parte de la burguesía de los medios de producción. Cuando la burguesía se hace cargo de los medios de producción, relegando a los obreros al lugar de simples

¹³¹ Raymond, Eric. “**La Catedral y el bazar**”. Openbiz. Buenos Aires, 2009.

operarios, lo que hace es vedar la capacidad creativa de estos o encauzarla para ponerla al servicio del capital. Son los dueños de los grandes medios de producción los que deciden qué se produce y cómo se produce, es mediante estudios de mercadeo que se decide qué nuevos productos saldrán a la venta. La burguesía decide cuáles son las necesidades nuevas de la población, ya sea apoyándose en estudios cuidadosos (o no tanto), ya sea creando las necesidades a través de distintos mecanismos, o bien modulando la creatividad popular para apropiarse de ella, capturando de esta manera la capacidad creativa de la clase subordinada. Este es el caso de los estudios de mercado (como el cool-hunting, por ejemplo) que sirven para estudiar la creatividad popular, privatizarla y vendérsela incluso a los mismos que la crearon¹³².

De esta manera, es el capitalista quien tiene el poder de definir las preguntas y sus respuestas. Como consecuencia, no sólo materialmente sino cognitivamente, los obreros están desprovistos de herramientas para plantear alternativas al poder dominante. Muchos han dicho que no existe una alternativa viable al capitalismo. Ahí mismo radica la efectividad de la dominación capitalista: no en la incapacidad de llevar adelante las políticas no capitalistas, sino en la incapacidad de concebirlas. Acostumbrados toda la vida a reproducir, entrenados por un sistema de educación reproductivo (y no creativo), con medios de comunicación orientados al acceso y no a la participación y con puestos de trabajo mayoritariamente en relación de dependencia y por lo tanto orientados a la reproducción y no a la creatividad, los obreros (y los capitalistas) son incapaces de pensar, de concebir una alternativa superadora del statu quo. No obstante, como ocurre en el movimiento del software libre, siempre existen elementos emergentes que escapan a la relación de poder. Como ejemplo podríamos citar el movimiento de fábricas y empresas recuperadas en la Argentina (entre las que se cuentan FASINPAT y otras) y también las cooperativas, los campesinos sin tierra, etc. Estos ejemplos demuestran que a pesar de la dominación, siempre existe la posibilidad de crear líneas de fuga y ejecutar el acontecimiento.

¹³² Klein, Naomi. “**No logo. El poder de las marcas**”. Capítulo: Alt. Todo. El mercado joven y el marketing estilo cool. Paidós. Barcelona, 2001.

Seamos más abarcativos: en toda relación de poder la instancia dominada tiene vedada o modulada su capacidad creativa; se encuentra bloqueada su posibilidad de pensar una alternativa al estado de cosas actual. He ahí la dificultad de pensar una educación alternativa, una política alternativa, una economía alternativa, etc. Sin embargo, decimos que la capacidad creativa no está imposibilitada, sino bloqueada. La posibilidad del acontecimiento, del espacio–tiempo de creación de nuevas preguntas, está latente en toda relación de poder. Este es el nudo de la cuestión: si tomamos el acontecimiento como punto de partida, entonces la posibilidad de pensar (y actuar) en otra realidad está siempre latente; es siempre virtual y puede ser actualizada. En este sentido, otro mundo es posible.

Volvamos entonces al software libre. Sea para su distribución gratuita, sea para lucrar a través de él, las preguntas surgen de su público. Dice Raymond que un buen producto de software parte de una necesidad e interés personal de su creador¹³³. Cada persona que retoma una versión de software para modificarla lo hace según sus propios intereses e inquietudes. Cada usuario que propone ideas en los foros lo hace en base a lo que a él o ella le gustaría tener o ver distinto en su software.

La cooperación libre supone una multiplicidad de mónadas (subjetividades cualquiera) cada una siguiendo sus propios intereses pero cooperando entre sí o capturándose mutuamente para efectuar los posibles que conciben. Nadie puede cambiar el mundo en soledad, nadie puede vivir en soledad. Para cada acto de la vida necesitamos a los otros. El infierno son los otros decía Sartre, y eso es cierto, tanto como que el cielo son los otros, y ambas posibilidades, junto a una multiplicidad de posibles, proliferan en nuestra vida. El amor y el odio sólo existen en relación con otro. La producción de bienes materiales o inmateriales necesita de los otros.

Cooperación y competencia son formas de relacionarse con los otros; ambas son necesarias, ambas existirán siempre, pero ¿cuál predomina? Es necesario desnaturalizar esta realidad frente a quienes puedan argüir que la competencia es la manera de ser

¹³³ Raymond, Eric. “**La Catedral y el bazar**”. Openbiz. Buenos Aires, 2009.

natural del hombre. Toda realidad se naturaliza dentro del marco de referencia al que pertenece. En este caso, la competencia se presenta como la forma natural de ser del hombre, puesto que el marco de referencia que determina la concepción del hombre (es decir, las normas que dictan el deber ser) es la ideología del libre mercado propia del capitalismo. En esta concepción, se presupone que el hombre existe siempre como individuo ya formado. Nosotros, en cambio, no decimos que el individuo es un todo formado desde el principio, sino que el individuo es el resultado de procesos que lo conforman y modelan.

Tal como decía Danny Robert-Duffour sobre el concepto de “neotenia”¹³⁴, el hombre nace como un ser incompleto que se irá completando y formando a lo largo del proceso de crecimiento, no obstante sin llegar nunca a una completitud total. Concluimos, entonces, que el ser humano no es un todo hecho y determinado de una vez para siempre por su naturaleza, sino que es moldeado y producido por el poder que lo subordina. Volvemos a insistir en la necesidad de que, para rebelarse contra esta subordinación, es necesario poner en cuestionamiento tanto el marco de referencia de la dominación (el sistema capitalista) como los presupuestos que se derivan de él, es decir, la concepción del individuo naturalizada que acabamos de criticar. Como veremos más adelante, no obstante, cada uno realiza este cuestionamiento del sistema desde su propia situación, desde su lugar. Es así como los hackers ponen en cuestión el modelo capitalista contemporáneo a partir del cuestionamiento de los aspectos puntuales del sistema que combaten en su lucha contra la dominación del software propietario.

En los próximos apartados reflexionaremos sobre cómo el software libre es un movimiento de resistencia al software propietario y generalizaremos lo visto para pensar sobre la posibilidad de resistencia al modelo actual de capitalismo.

6.2. El software libre como movimiento de resistencia al capitalismo.

¹³⁴ Duffour, Dany-Robert. “El arte de reducir cabezas. Sobre la nueva servidumbre del hombre liberado en la era del capitalismo total”. Paidós. Buenos Aires, 2009.

El movimiento del software libre moviliza una lógica distinta a la dominante en el capitalismo: la cooperación libre en el trabajo. El primer paso de la resistencia del movimiento del software libre es su forma de decir “No”, de oponerse tanto al ocultamiento del código fuente (y por lo tanto de inhibir la capacidad del usuario de tener completo dominio sobre el software) como a las prohibiciones de copiar y redistribuir el software propietario. Pero luego de este primer paso, va más allá.

En su búsqueda de alternativas al software propietario, los partidarios del software libre abrieron un espacio de invención en el cual pueden redefinir los problemas que orientan a la producción de software. Por ejemplo, mientras los sistemas operativos Windows y Mac OS se han especializado en las interfaces gráficas, GNU/Linux utiliza la línea de comandos antes que interfaces simuladas (aunque estas están disponibles), haciendo más difícil su uso a usuarios completamente legos. Sin embargo, sus puntos fuertes están en la seguridad, la estabilidad, la velocidad de procesamiento. En última instancia, tal como dijo Stallman, “aun cuando GNU no entrañara ninguna ventaja técnica frente a Unix, sí tendría una ventaja social, al permitir que los usuarios cooperaran, y otra ética, al respetar su libertad” (Stallman 2004: p. 24).

De esta manera, el movimiento del software libre se constituye como resistencia al capitalismo actual en tanto que se sirve de la cooperación libre. Así, en el ámbito del desarrollo de software, el movimiento del software libre ofrece la posibilidad de concebir nuevos mundos posibles. El movimiento, desde adentro del capitalismo, encerrado en él, es una línea de fuga hacia el afuera, puesto que permite pensar y llevar adelante una forma de producir y relacionarse entre los productores, entre los consumidores, entre productores y consumidores y con una tecnología basada en principios distintos a los del capitalismo dominante.

La lógica del software libre es la de la cooperación entre cerebros. Mientras que el capitalismo coloniza y subordina la capacidad creativa de los públicos a la acumulación

privada para convertirlos en meros consumidores, el movimiento del software libre los alienta a participar en la creación y les da las herramientas para hacerlo (el código fuente y las libertades para modificar y distribuir el software). Incluso el movimiento ha provisto a sus partidarios de instrumentos legales como copyleft o Creative Commons.

Las lógicas de las relaciones sociales que promueven el software libre y el software propietario son distintas. El software propietario, con el código fuente oculto, contratos de exclusividad y cláusulas de confidencialidad promueven la competencia. Y, fundamentalmente, promueven el consumo al limitar artificialmente la abundancia. El software libre, con el código fuente abierto y la libertad de participación y creación sobre el producto, promueve la cooperación. Ya hemos visto casos de cómo las lógicas del movimiento del Software Libre se han extrapolado a otros campos de la experiencia como la cultura o la política con los movimientos que apoyan la cultura libre y los partidos piratas.

Incluso ha habido experiencias con artículos de consumo, como es el caso de la bebida Open Cola¹³⁵ y la cerveza Free Beer¹³⁶. Estas bebidas hacen pública su receta bajo licencias copyleft o similares e invitan a la gente a que las modifique si lo desea y publiquen sus versiones mejoradas (siempre con la condición de que la nueva receta sea libre también). Open Cola es una gaseosa cola canadiense que salió al mercado en 2001 como una herramienta promocional para promover el software libre de la empresa con el mismo nombre. La idea era explicar al común de la gente la idea del software libre a través de una gaseosa que publicara su receta bajo la licencia GNU General Public Licence (la misma que utiliza el sistema operativo GNU/Linux). Sin embargo, la bebida obtuvo popularidad por sí misma y desde entonces ha estado creciendo y conquistando consumidores. Free Beer es una experiencia similar. Fue concebida en el 2004 por el grupo Superflex¹³⁷ y estudiantes de la de Copenhagen IT University quienes, de la

¹³⁵ <http://www.opencola.com>

¹³⁶ <http://www.freebeer.org>

¹³⁷ <http://www.superflex.net/>

misma manera que en el caso anterior, hacen pública la receta de su producto, esta vez bajo una licencia Creative Commons.

El movimiento del software libre es un movimiento creativo: crea sus propios problemas y ensaya sus respuestas en lugar de limitarse a reclamar al poder dominante que cambie o negarse a éste sin presentar sus alternativas. Si el software propietario no le da a los hackers el tipo de software que ellos quieren, entonces lo buscarán en otro lado. Si no existe, entonces habrá que inventarlo. Tal como vimos cuando hablábamos sobre el *ius resistentiae*, frente a los métodos de captura del poder dominante, la práctica de compartir software tiene legitimidad de resistir pues existe efectivamente en la realidad, es una práctica emergente que se resiste a la captura.

Pero, ¿de qué manera puede el movimiento del software libre presentar una resistencia al capitalismo existiendo tantos mecanismos que lo capturan y lo asimilan? Es más, ¿de qué manera el software libre puede presentar resistencia al capitalismo si, para empezar, no es ni siquiera un movimiento anticapitalista? Esto es lo que veremos en el siguiente apartado.

6.3. El capitalismo como axiomática y la posibilidad de un cambio.

El software libre es una práctica de resistencia al poder dominante. En aquel, se crea otro mundo posible en el orden de la expresión, con nuevas preguntas y respuestas. Es, por tanto, una fuga hacia el afuera. Sin embargo, el capitalismo captura este movimiento mediante distintos mecanismos, y lo asimila a su lógica y su funcionamiento.

Esto es posible porque, como decía Deleuze, el capitalismo es una *axiomática*. La gran diferencia entre el capitalismo y los anteriores modos de producción es la actitud de cada sistema frente a los códigos. La codificación es el proceso mediante el cual se

normaliza, se impone orden sobre un flujo: nombrar algo es el primer paso, luego caracterizar sus costumbres, sus actitudes, y finalmente se produce el código que normaliza el flujo¹³⁸.

Cuando en la edad media algo estaba fuera de la capacidad de codificación del poder dominante, se lo sobrecodificaba¹³⁹. De esta manera, por ejemplo, estando el flujo de la femineidad por fuera de la capacidad de codificación del patriarcalismo dominante, se sobrecodificaba este flujo estigmatizando sus aspectos innombrables como “paganos”, palabra genérica para todo lo que estaba fuera del cristianismo, que se englobaba simplemente como anticristianismo (es decir, no alabar a Dios era estar con Satán, cualquier culto por fuera del católico era un culto de Satán). De esa manera, unas cuantas mártires actuarían como símbolo de esta sobrecodificación, cristalizando en lo que fue la cacería de brujas.

Pero si un orden social perdía masivamente su capacidad de recuperar los flujos que escapaban a la codificación, terminaba colapsando y transformándose. A partir de la revolución copernicana, el descubrimiento de América, el surgimiento del protestantismo y todas las resonancias que tuvieron en la filosofía, miles de flujos que estaban por fuera del feudalismo empezaron a escapar, desestabilizando el modelo al punto de hacerlo insostenible. Fue entonces que el poder cambió de manos y que el modo de producción se transformó en el capitalismo.

En el capitalismo las cosas comenzaron a funcionar de otra manera, y en esto radica el carácter de axiomática de este modo de producción. Prácticamente desde su inicio, en el capitalismo ha habido flujos que pretendían escapar. Luego de las revoluciones burguesas, el proletariado trajo varios problemas a los nuevos dirigentes con sus reivindicaciones. Sin embargo, estas reivindicaciones tenían un lugar, fueron planteadas dentro del sistema político burgués, que las encausó dando lugar los partidos obreros y los sindicatos. Lo que vemos entonces es que en lugar de sobrecodificación, hubo

¹³⁸ Deleuze, Gilles. “**Derrames. Entre el capitalismo y la esquizofrenia**”. Capítulo 6: Estado de los flujos en el capitalismo: axiomática. Editorial Cactus. Buenos Aires, 2010.

¹³⁹ Deleuze, Gilles. Óp. cit. Capítulo 7: Diferencias entre código y axiomática.

captura. Si bien no faltó represión, el capitalismo nunca buscó (ni podía) eliminar a los obreros, en lugar de eso los reconoció como una pieza fundamental dentro de la sociedad y les concedió varios “beneficios” que las luchas obreras fueron conquistando (si bien eran sólo migajas).

Vemos que en lugar de sobrecodificar los flujos que escapan a su orden, el capitalismo los asimila, los reconecta con sus propios flujos descodificados y los acomoda a su máquina de expresión y de producción. El capitalismo agencia todo flujo disidente y lo hace funcionar para sí mismo. Hoy, cuando los obreros protestan, hacen huelga, luchan por sus reivindicaciones, no hay un solo burgués que tiemble, incluso hay quienes especulan con las huelgas y las utilizan como instrumentos para evitar la sobreproducción. El capitalismo se adapta a los cambios, todo lo que se opone a él, lo asimila para seguir existiendo.

¿Cómo es esto posible? Para funcionar, todo código necesita de un sistema de signos. El sistema de signos de los anteriores modos de producción eran las religiones. Toda la estructura de las religiones tenía en su centro a la “verdad”, un absoluto que sostenía todo el sistema y cuya legitimidad era incuestionable. La religión sustentaba todo el sistema de castas y clases, las hacía inamovibles. En el capitalismo, en cambio, al no ser un código, sino una axiomática, no se sustenta sobre un solo sistema de signos, sino que se apropia de varios de ellos—la ciencia, la economía, la propiedad privada, el derecho, la religión misma y hasta la rebeldía—a la vez que los descodifica.

Al sustentarse sobre flujos de signos descodificados, el capitalismo toma la forma de una axiomática. Entonces, los valores en los que se basan los flujos de signos en el capitalismo ya no son inamovibles, sino relativos. Veamos el caso de la ciencia. La ciencia es tan diferente de la religión como el capitalismo del feudalismo o el esclavismo. Si en la religión se cuestionan sus reglas y fundamentos, si se erosiona su legitimidad, entonces esta pierde su fuerza. Distinto es el caso de la ciencia, que se adapta y cambia sus leyes cuando es necesario. Si la ciencia pierde legitimidad en sus reglas y fundamentos, los reformula, cambia. La ciencia supone la existencia de la verdad al igual que la religión, pero en el caso de la primera la verdad no es validada en

el interior de su sistema, sino externamente. De esta manera, el sistema de la ciencia tiene gran capacidad de mutar y transformarse, pues si lo que se tenía por verdadero se demuestra como falso, la ciencia no se derrumba, sino que cambia su camino, sus métodos de acercarse a la verdad y resulta fortalecida. El filósofo y psicoanalista Umberto Galimberti razona en esta misma dirección¹⁴⁰.

Resumamos: el capitalismo es una axiomática, a diferencia del feudalismo y la antigüedad, que se sustentaban en códigos. Por lo tanto, en el capitalismo pueden existir varios sistemas de signos correspondientes a los axiomas dominantes del sistema capitalista. En este caso, la ciencia no es un sistema de signos propio del capitalismo, sino un flujo capturado por este. Dado que los axiomas pueden no ser propios del capitalismo sino capturados, la ciencia puede funcionar como sistema de signos dominante y al mismo tiempo plantear líneas de fuga. Incluso la religión en el feudalismo planteó líneas de fuga a veces, como por ejemplo los jesuitas en la América colonial.

A su vez, existe un absoluto en el capitalismo: el mercado. Danny-Robert Duffour expone que el mercado es el nuevo absoluto de la posmodernidad. El mercado siempre fue el absoluto, el “Dios” del capitalismo en la concepción del liberalismo clásico y del neoliberalismo. El mercado, como absoluto, es muy distinto de Dios, pues el único valor que para él existe es la maximización de ganancias. De esta forma, el camino que se siga para conseguir la mayor ganancia no importa. De hecho, explorar nuevos caminos es visto como algo positivo en la ética del mercado¹⁴¹. Es el mejor ejemplo para explicar lo que Paolo Virno exponía como *cinismo*: las reglas de juego en el capitalismo son reconocidas por los jugadores como arbitrarias¹⁴². Sustentado por el mercado y la

¹⁴⁰ Galimberti, Umberto. “**Psiché y Techné**”. En: Artefacto. Pensamientos sobre la técnica N. 4. Buenos Aires, 2004.

¹⁴¹ Duffour, Dany-Robert. “**El arte de reducir cabezas. Sobre la nueva servidumbre del hombre liberado en la era del capitalismo total**”. Paidós. Buenos Aires, 2009.

¹⁴² Virno, Paolo. “**Gramática de la multitud. Para un análisis de las formas de vida contemporáneas**”. Traficantes de sueños. Madrid, 2003. Pp. 87-91.

ciencia, el capitalismo se presenta entonces como un mutante en constante cambio, haciendo propio el lema “lo que no te mata te hace más fuerte”.

Podríamos repasar una cantidad de ejemplos contemporáneos de asimilación. Pongamos casos de la rebeldía juvenil: el punk, el rap, las modas urbanas, las culturas urbanas, el grafiti. ¿Qué pasó con eso que al principio era rebeldía? Hoy sigue siendo rebeldía, pero de otra forma, pues las costumbres de la rebeldía se convierten en los negocios de la rebeldía. Así, todos esos ejemplos tienen hoy un segmento de mercado definido: los chicos malos pueden consumir tranquilos pensando que están rebelándose contra el sistema mientras los comerciantes se llenan los bolsillos. Los verdaderos rebeldes, por su parte, indignados ante la captura comercial de las alternativas que habían planteado, crean nuevas tendencias para escapar, que luego son también capturadas, y así sucesivamente. El comercio de las drogas es otra opción. Mientras más ilegal, más luchadores y heroicos se sienten algunos de sus consumidores (muchas canciones de las culturas rock, punk y reggae demuestran esta actitud), pero el negocio del narcotráfico está lejos de estar fuera del capitalismo. Al contrario, autores como Franco Berardi¹⁴³ y Alain Baidou¹⁴⁴ aseguran que el capitalismo necesita, para existir, de negocios que estén por fuera de sus marcos legales.

Sin embargo, a pesar de que el capitalismo la capture, la asimile y la haga parte de sí mismo, la resistencia persiste. Las micro revoluciones como la del software libre, si bien son asimiladas y sofocadas por el capitalismo, incorporan cambios en la racionalidad de las personas y también, posiblemente, cambios en las relaciones materiales entre las personas. Estos cambios se constituyen en líneas de fuga hacia un afuera del capitalismo. La asimilación nunca se da de manera perfecta y siempre hay algo que escapa.

¹⁴³ Berardi, Franco. “**Generación post-alfa. Patologías e imaginarios en el semiocapitalismo**”. Tinta Limón ediciones. Buenos Aires, 2007. Pp. 119-132.

¹⁴⁴ Baidou, Alain. “**Circunstancias**”. Capítulo: Sobre el 11 de septiembre de 2001. Libros del zorzal. Buenos Aires, 2004.

Estos cambios en la sociedad son graduales y provienen de micro-revoluciones, de luchas como el feminismo, el ecologismo, o el movimiento de software libre, que las más de las veces serán asimilados y hechos funcionales al sistema. Sin embargo, si bien es cierto que, como dijera Naomi Klein¹⁴⁵, la aceptación de la homosexualidad por el marketing asfixió en gran parte la lucha de los homosexuales, también es cierto que actualmente, y cada vez en más países, el matrimonio entre homosexuales es una realidad. Al colonizar y subordinar las alternativas que plantean las luchas sociales, el capitalismo termina matando la creatividad social y la capacidad de ejecutar el acontecimiento de los subordinados, pero esta creatividad siempre vuelve a surgir, ya sea por fuga hacia otro espacio de los mismos creadores o por la aparición de nuevos puntos de resistencia/creación.

Entonces, hay que reivindicar estas luchas, teorizarlas y tomar parte activa en ellas, puesto que si bien no van a culminar en la abolición de la explotación capitalista, sí van a generar alternativas, o pistas de alternativas, que serán a su vez el sustrato para nuevas luchas, generando alternativas y modelos distintos de sociedad por las cuales se genere una cada vez mayor resistencia.

¹⁴⁵ Klein, Naomi. **“No logo. El poder de las marcas”**. Capítulo: El patriarcado se hace funky. Paidós. Barcelona, 2001.

Conclusiones

Al principio de nuestro recorrido nos hicimos una serie de preguntas para orientar nuestra búsqueda acerca del software libre y su resistencia. En primer lugar, nos fue necesario conocer más acerca del mundo que sirve de escenario a la lucha del software libre. Partimos desde las filosofías de la multiplicidad y el acontecimiento, siendo matriz de nuestra teoría los postulados de la neo-monadología desarrollada por Maurizio Lazzarato y Gilles Deleuze. Expusimos que en el capitalismo postindustrial actual, en dónde prolifera la hegemonía del trabajo inmaterial y del tercer sector, es necesario partir de enfoques teóricos que rastrean la unión de voluntades individuales con intereses divergentes pero en torno a un objetivo común. Tal es la forma en que se desarrolla el software libre: cada uno busca lo suyo, pero para ello necesita la cooperación. En muchos sentidos, Internet misma es así: no existe sin la participación conjunta de muchas personas. Esta participación conjunta está lejos de ser armoniosa y ordenada, sin que por ello se convierta en una jungla en la que sobrevive el más fuerte. Es un espacio cuya arquitectura favorece un cierto nivel de anarquía y horizontalidad que muchos querrían limitar, y muchos más querrían aumentar, sólo que los primeros, que son quienes detentan el poder, suelen ser los más poderosos y tienen de su lado poderosas herramientas como las leyes de copyright.

Con nuestro punto de vista teórico en claro, avanzamos en el segundo capítulo a recorrer la historia del capitalismo actual, caracterizando a las sociedades de principios del siglo XXI como sociedades de control, en las que los mecanismos de dominio y normalización se vuelven difusos y los tiempos de la vida, el aprendizaje y la producción se segmentan, aceleran, fusionan y pierden linealidad. Esta sociedad se

caracteriza por sus mecanismos de control, captura, producción de subjetividades y modulación de la nueva sociedad.

Entendemos que la principal característica del software libre es su metodología de trabajo descentralizada, libre y creativa a través del modelo bazar. Sobre este carácter rizomático, esta libertad y esta creatividad se erigen métodos de captura que buscan modular al software libre. Esta es la principal problemática que afronta el movimiento; de allí su lucha contra las políticas de copyright y las patentes.

Si bien el software libre se encarna en una diversidad de proyectos, hay dos que se destacan: el sistema operativo GNU, llevado adelante por la Fundación para el Software Libre; y el kernel Linux, creación de la comunidad hacker mundial impulsada por Linus Torvalds. Juntos, estos proyectos dieron a luz el primer sistema operativo del mundo: GNU/Linux, hoy muy popular y en opinión de muchos el más estable, seguro y confiable. En nuestro país, el software libre ha alcanzado un desarrollo notable, expandiéndose, como en otros lugares, hacia un movimiento de cultura libre que incluye la creación de partidos piratas.

Desde el punto de vista de las filosofías de la multiplicidad y el acontecimiento, podemos llegar a la conclusión de que el software libre es un movimiento de resistencia a una lógica dominante, la del software propietario, que busca capturarlo y modularlo. Al resistir, los partidarios del software libre no se limitan a responder a los problemas que desde la instancia dominante se plantean, sino que se abre una nueva esfera de preguntas y respuestas. Así, el movimiento del software libre es no sólo un movimiento de resistencia, sino un movimiento de creación, pues cómo postulamos al principio siguiendo las ideas de Deleuze: “resistir es crear”. La genuina resistencia es un acto creativo que no se queda en la simple negación al poder dominante sino que va más allá, buscando no un cambio en el orden de las cosas actual, sino un afuera de este statu quo, un afuera que sea como una hoja en blanco, como un vacío en el que todo es posible, pero en el que no se crea a partir de la nada, sino que se recombina lo ya existente para producir algo nuevo y jamás visto. De lo que hablamos es de la proliferación de mundos posibles y la lucha por su efectuación.

Quedan líneas planteadas cuyo desarrollo excede el alcance de este trabajo. En el momento en que se escriben estas líneas, explota en Internet una incesante lucha que cobra cada vez más visibilidad por el último asalto de los poderes dominantes contra la horizontalidad de la red: las leyes SOPA, PIPA y ACTA. No sabemos adónde nos llevará este nuevo capítulo de la lucha por la libertad del hombre respecto del hombre. Es tal vez en esta dirección que podrían desarrollarse los estudios más interesantes y más significativos.

Índice

Agradecimientos	3
Introducción	5
1. Las sociedades de control y el capitalismo actual	10
1.1. El neoliberalismo y las sociedades de control.....	10
1.2. Un acercamiento a las sociedades de control desde el punto de vista de las filosofías de la multitud y el acontecimiento.....	15
1.3. Mecanismos de poder en las sociedades de control.....	23
2. Sociedades de control y capitalismo postindustrial: Producción de subjetividad y multitud	28
2.1. El proceso de producción en el capitalismo postfordista: Capitalismo cognitivo y trabajo inmaterial.....	28
2.2. Subjetividad y General Intellect.....	31
2.3. La sujeción al poder dominante.....	37
2.4. Las tecnologías digitales de la información como paradigma tecnológico de las sociedades de control postindustriales.....	41
3. El movimiento del software libre: historia y protagonistas	43
3.1. El papel de los hackers en la historia de la informática.....	44
3.2. Breve historia de Internet.....	48
3.3. La ética hacker.....	54

3.4. Software Libre.....	56
4. Los proyectos del software libre y la resistencia frente al software comercial...	61
4.1. El Proyecto GNU y la Free Software Foundation.....	61
4.2. La creación de Linux.....	65
4.3. El modelo bazar.....	68
4.4. Dinámica del modelo bazar desde el punto de vista de la neo monadología.....	73
4.5. Métodos de captura: copyright y licencias.....	76
5. Las discrepancias entre distintas corrientes del software libre y el estado de la cuestión en la Argentina.....	84
5.1. Distribuciones de Linux.....	85
5.2. Reivindicaciones políticas a partir de las experiencias de la lucha del software libre: el caso de los Partidos Piratas.....	89
5.3. El movimiento del Software Libre en Argentina.....	91
6. El software libre visto desde las filosofías del acontecimiento y la multiplicidad.....	98
6.1. Lógica de la cooperación libre en el movimiento del software libre.....	98
6.2. El software libre como movimiento de resistencia al capitalismo.....	102
6.3. El capitalismo como axiomática y la posibilidad de un cambio.....	105
Conclusiones.....	111

Bibliografía

- Baidou, Alain. “**Circunstancias**”. Capítulo: Sobre el 11 de septiembre de 2001. Libros del zorzal. Buenos Aires, 2004.
- Bauman, Sygmunt. “**Vida de consumo**”. Fondo de cultura económica. México, 2007. P. 119.
- Berardi, Franco. “**Generación post-alfa. Patologías e imaginarios en el semiocapitalismo**”. Tinta Limón ediciones. Buenos Aires, 2007. Pp. 76-77.
- Blejman, Mariano. “**Chapeau para Red Hat**”. Artículo aparecido en Página/12 el 15 de noviembre Del 2011.
- Blejman, Mariano. “**Juntos somos más inteligentes**”. Artículo aparecido en Página/12 el 2 de noviembre del 2011
- Blondeau et al. “**Capitalismo Cognitivo**”. Traficantes de sueños. Madrid, 2004.
- Brown, Jesse. “**Pirate Politics aren’t just for hackers**”. <http://www2.macleans.ca/2011/09/21/pirate-politics-arent-just-for-hackers/>
- Dawkins, Richard. “**El gen egoísta**”. Salvat Editores. Barcelona, 2000.
- Deleuze, Gilles. “**En Medio de Spinoza**”. Editorial Cactus. Buenos Aires, 2010.
- Deleuze, Gilles. “**Exasperación de la filosofía: El Leibniz de Deleuze**”. Editorial Cactus. Buenos Aires, 2008.
- Deleuze, Gilles. “**Derrames. Entre el capitalismo y la esquizofrenia**”. Editorial Cactus. Buenos Aires, 2010.
- Deleuze, Gilles. “**El pliegue: Leibniz y el barroco**” Paidós. Buenos Aires, 1989.

- Deleuze, Gilles. “**La lógica del sentido**”. Paidós. Buenos Aires, 1989.
- Deleuze, Gilles y Guattari, Félix. “**Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia**”. Paidós. Buenos Aires, 1980. Pp. 513-514.
- Dufour, Dany-Robert. “**El arte de reducir cabezas. Sobre la nueva servidumbre del hombre liberado en la era del capitalismo total**”. Paidós. Buenos Aires, 2009.
- Ferrer, Christian. “**El lenguaje literario**”. Editorial Nordan. Montevideo, 1991
- Foucault, Michel. “**Microfísica del poder**”. Ediciones de la piqueta. Madrid, 1992.
- Foucault, Michel. “**Vigilar y Castigar. Nacimiento de la prisión**”. Siglo XXI. Buenos Aires, 2009.
- Freud, Sigmund. “**Obras completas. Volumen 17**”. El malestar en la cultura. Hyspamérica S.A. Buenos Aires, 1993.
- Galimberti, Umberto. “**Psiché y Techné**”. En: Artefacto. Pensamientos sobre la técnica N. 4. Buenos Aires, 2004.
- Guattari, Félix. “**Plan sobre el planeta**”. Traficantes de sueños. Madrid, 2004. P. 133.
- Gradín, Carlos. “**Internet, hackers y software libre**”. Introducción. Editorial Fantasma. Buenos Aires, 2004.
- Hinamen, Pekka. “**La ética hacker y el espíritu de la era de la información**”. Ediciones simbióticas. <http://www.edicionessimbioticas.info/>. 2006.
- Hinkelamert, Franz. “**El asalto al poder mundial y la violencia sagrada del imperio**”. DEI. San José, 2003.
- [Http://alt1040.com/2012/01/el-lado-menos-conocido-de-richard-stallman](http://alt1040.com/2012/01/el-lado-menos-conocido-de-richard-stallman)
- [Http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD7/index.html](http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD7/index.html)
- [Http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD7/img/docs/acerca_soft/mod01/mod01_softwarelibrepz/7-sl_argentina.html](http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD7/img/docs/acerca_soft/mod01/mod01_softwarelibrepz/7-sl_argentina.html)
- [Http://drupal.usla.org.ar/page/%C2%BFque-es-usla](http://drupal.usla.org.ar/page/%C2%BFque-es-usla)
- [Http://drupal.usla.org.ar/noticias/6ta-reunion-del-asle-ambito-de-software-libre-en-el-estado](http://drupal.usla.org.ar/noticias/6ta-reunion-del-asle-ambito-de-software-libre-en-el-estado)
- [Http://es.wikipedia.org/wiki/Distribuci%C3%B3n_Linux](http://es.wikipedia.org/wiki/Distribuci%C3%B3n_Linux)
- [Http://knowyourmeme.com/memes/creepypasta](http://knowyourmeme.com/memes/creepypasta)

- [Http://portal.educ.ar/debates/sociedad/cultura-digital/el-ministro-filmus-recibio-a-richard-stallman.php](http://portal.educ.ar/debates/sociedad/cultura-digital/el-ministro-filmus-recibio-a-richard-stallman.php)
- [Http://taichinoyume.blogspot.com/2011/11/nueva-polemica-en-la-cultura-pop.html](http://taichinoyume.blogspot.com/2011/11/nueva-polemica-en-la-cultura-pop.html)
- [Http://tiempo.elargentino.com/notas/software-libre-es-politica-de-estado](http://tiempo.elargentino.com/notas/software-libre-es-politica-de-estado)
- [Http://tuquito.org.ar](http://tuquito.org.ar)
- [Http://www.cadesol.org.ar/](http://www.cadesol.org.ar/)
- [Http://www.cuantocabron.com/origenes](http://www.cuantocabron.com/origenes)
- [Http://www.dnlinux.com](http://www.dnlinux.com)
- [Http://www.freebeer.org](http://www.freebeer.org)
- [Http://www.fayerwayer.com/2011/09/richard-stallman-estuvo-en-argentina-y-repartio-elogios-para-toda-la-industria/](http://www.fayerwayer.com/2011/09/richard-stallman-estuvo-en-argentina-y-repartio-elogios-para-toda-la-industria/)
- [Http://www.linuxmil.com.ar](http://www.linuxmil.com.ar)
- [Http://www.linux-es.org/distribuciones](http://www.linux-es.org/distribuciones)
- [Http://www.lugmen.org.ar](http://www.lugmen.org.ar)
- [Http://www.musix.org.ar](http://www.musix.org.ar)
- [Http://www.opencola.com](http://www.opencola.com)
- [Http://www.partidopirata.es/](http://www.partidopirata.es/)
- [Http://www.partidopirata.com.ar/2308/sopa-toda-la-internet-mundial-bajo-jurisdiccion-de-estados-unidos](http://www.partidopirata.com.ar/2308/sopa-toda-la-internet-mundial-bajo-jurisdiccion-de-estados-unidos)
- [Http://www.partidopirata.es/index.php?option=com_content&view=article&id=66&Itemid=192](http://www.partidopirata.es/index.php?option=com_content&view=article&id=66&Itemid=192)
- [Http://www.partidopirata.es/index.php?option=com_content&view=article&id=72&Itemid=172](http://www.partidopirata.es/index.php?option=com_content&view=article&id=72&Itemid=172)
- [Http://www.publico.es/ciencias/tecnologia/220959/acusan/juez/caso/the-pirate/bay/pertenecer/grupos/proderechos/autor](http://www.publico.es/ciencias/tecnologia/220959/acusan/juez/caso/the-pirate/bay/pertenecer/grupos/proderechos/autor)
- [Http://www.somethingawful.com](http://www.somethingawful.com)
- [Http://www.solar.org.ar](http://www.solar.org.ar)
- [Http://www.superflex.net/](http://www.superflex.net/)
- [Http://www.vialibre.org.ar](http://www.vialibre.org.ar)

- Klein, Naomi. “**No logo. El poder de las marcas**”. Paidós. Barcelona, 2001.
- Lazzarato, Maurizio. “**Del biopoder a la biopolítica**”. Revista Brumaria N. 7. <http://www.brumaria.net/publicacionbru7.htm>
- Lazzarato, Maurizio. “**El ciclo de la producción inmaterial**”. Revista Brumaria N.7. <http://www.brumaria.net/publicacionbru7.htm>.
- Lazzarato, Maurizio. “**Por una política menor. Políticas del acontecimiento en las sociedades de control**”. Traficantes de sueños. Madrid, 2004.
- Lazzarato, Maurizio y Negri, Antonio. “**Trabajo inmaterial y subjetividad**”. Revista Brumaria N. 7. <http://www.brumaria.net/publicacionbru7.htm>
- Leibniz, Gottfried Wilhem. “**Monadología**”. Editorial Quadratta. Buenos Aires, 2005.
- Lévy, Pierre. “**Inteligencia Colectiva**”. Por una antropología del ciberespacio. <http://www.minipimer.tv/txt/20110120/Inteligencia-Colectiva-Pierre-Levy.pdf>
- Lipovetsky, Gilles. “**La felicidad paradójica. Ensayo sobre la sociedad de hiperconsumo**”. Anagrama. Barcelona, 2007.
- Lessig, Lawrence. “**Por una cultura libre**”. Traficantes de sueños. Madrid, 2005.
- Marx, Karl. “**Elementos fundamentales para la crítica de la economía política**”. Siglo XXI. Buenos Aires, 1973.
- Marx, Karl. “**El Capital**”. Tomo I, capítulo I, apartado 4: El carácter fetichista de la mercancía y su secreto. Siglo XXI. Madrid, 1995.
- Marx, Karl. “**Manuscritos: economía y filosofía**”. Primer manuscrito. Alianza editorial. Madrid, 1974.
- Otero Carvajal y Bahamonde Magro. “**Historia universal**”. Grupo 16. Madrid, 1983.
- Pardo, María Laura y Nobilia, María Valentina. “**Globalización y Nuevas Tecnologías**”. Editorial Biblos. Buenos Aires, 2000.
- Pasquali, Antonio. “**Comprender la comunicación**”. Gedisa. Barcelona, 2007.
- Psicitelli, Alejandro. “**Ciberculturas 2.0**”. Paidós Contextos. Buenos Aires, 2002.
- Raunig, Gerald. “**Mil máquinas. Breve filosofía de las máquinas como movimiento social**”. Traficantes de sueños. Madrid, 2008. P. 110.

- Raymond, Eric. **“La Catedral y el bazar”**. Openbiz. Buenos Aires, 2009.
- Sibia, Paula. **“El hombre post orgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales”**. Fondo de cultura económica. Buenos Aires, 2005.
- Spinoza, Baruch de. **“Ética demostrada según el orden geométrico”**. Editorial Quadratta. Buenos Aires, 2005
- Stallman, Richard. **“Software libre para una sociedad libre”**. Traficantes de sueños. Madrid, 2004.
- Tarde, Gabriel. **“Monadología y Sociología”**. Editorial Cactus. Buenos Aires, 2006.
- Virno, Paolo. **“Gramática de la multitud. Para un análisis de las formas de vida contemporáneas”**. Traficantes de sueños. Madrid, 2003
- Virno, Paolo. **“Virtuosismo y revolución”**. Traficantes de sueños. Madrid, 2003.