

## **Autor y creación: significados en disputa en la *actitud* Copyleft**

### **Author and Creation: Meanings in Dispute in the Copyleft Attitude**

**Bianca Racioppe**  
**Universidad Nacional de La Plata**  
**bianca\_racioppe@yahoo.com.ar**

*Fecha de recepción: 2 de noviembre de 2016*

*Fecha de recepción evaluador: 14 de noviembre de 2016*

*Fecha de recepción corrección: 5 de diciembre de 2016*

### **Resumen**

El artículo analiza las transformaciones en las nociones de autoría, creación y originalidad atravesadas por las potencialidades que abren las tecnologías digitales e Internet y los postulados de la Cultura libre que se oponen al “todos los derechos reservados”. Si bien, y tal como se explica en el artículo, las licencias de tipo Copyleft se han extendido más en los territorios digitales, también se usan en lo *offline*. Para dar cuenta de esto, se retoma y analiza el caso de una obra de teatro que, si bien se realiza en lo *offline*, retoma modos de producir, estéticas y narrativas que evidencian su vínculo con los territorios digitales y la *actitud* Copyleft.

Esta obra de teatro permite reconocer, además, las posturas frente a la producción artística que adoptan quienes se inscriben en la *actitud* Copyleft y cómo disputan sentidos con instituciones dominantes como las gestoras colectivas de derechos de autor. La pregunta que motiva este trabajo es cómo se transpolan las lógicas de producción y de compartición que los artistas con *actitud* Copyleft desarrollan en Internet a espacios físicos y a formas artísticas que son predominantemente analógicas.

**Palabras clave:** Comunicación; Arte; Internet; Cultura libre; Tecnologías; Autoría.

## Abstract

The article analyzes the transformations in the notions of authorship, creation and originality crossed by the potentialities that open the digital technologies and the Internet and the postulates of the Free Culture, movement that opposes to the "all rights reserved". Although, as explained in the article, Copyleft type licenses have been extended more in digital territories, they are also used offline. To account for this, the article analyzed the case of a play that, although it is done offline, it resumes modes of production, aesthetics and narratives that evidence its link with digital territories and the Copyleft attitude.

This play allows us to recognize, in addition, the postures in front of the artistic production adopted by people who subscribe to the Copyleft attitude and how they dispute senses with dominant institutions such as the ones that makes the collective management of copyright. The question that motivates this work is how the logics of production and sharing that Copyleft artists develop on the Internet are transposed to physical spaces and artistic forms that are predominantly analog.

**Keywords:** Communication; Art; Internet; Free culture; Technologies; Authorship.

## Introducción

Este artículo, que se desprende de mi investigación de tesis doctoral, problematiza las nociones de autoría y originalidad modernas en un contexto atravesado por las tecnologías digitales e Internet. Se parte de la premisa de que los entornos digitales han visibilizado la emergencia de concepciones sobre la autoría y la originalidad que entran en tensión con los modos en que esas nociones se constituyeron durante la Modernidad. A esta reconfiguración aporta lo que, a lo largo del trabajo, y siguiendo a Lila Pagola (2010), denominaré *actitud* Copyleft. Para explicar la *actitud* Copyleft hay que remontarse al campo del software, específicamente en lo que se conoce como el movimiento del Software libre que lidera el programador Richard Stallman y que se sustenta en la filosofía de que compartir mejora las producciones y el conocimiento. Partiendo de esta idea y para *sortear* las leyes restrictivas del Copyright, Stallman (2004) desarrolla el concepto de Copyleft como un tipo de licencia que ofrece cuatro libertades: uso, copia, distribución y derivación. Es decir que con una licencia de tipo Copyleft un software puede ser transformado y distribuido sin violar ningún derecho de propiedad intelectual porque el programador, al ponerle este tipo de licencia, está habilitando esos usos que comúnmente se prohíben.

Esta filosofía origina el movimiento del Software libre que será retomado por otros colectivos para referirse a un aspecto más amplio: la Cultura libre, que es aquella que circula sin restricciones de propiedades intelectuales. Lo que sostienen los referentes del movimiento de la Cultura libre (Busaniche, 2007; Vercelli, 2009) es que no puede

aplicarse a los bienes intelectuales el mismo sentido de propiedad que se aplica a los bienes que se consumen y se agotan.

Entiendo, entonces, por *actitud* Copyleft, a aquella que motiva a distintos productores (artistas, científicos, programadores) a compartir sus obras, a ponerlas a disposición de otro/as para que puedan ser modificadas, derivadas y puestas nuevamente en circulación. La *actitud* Copyleft es lo que funda, en el sentido de dar basamento, al movimiento de la Cultura libre. Este movimiento es amplio, heterogéneo e incluye a distintos actores y grupos que consideran que la producción cultural no puede ser restringida con un “todos los derechos reservados” porque es social y debe poder reapropiarse, reutilizarse. De este amplio movimiento - que incluye programadores de software libre, científicos que trabajan desde el acceso abierto, activistas de Internet, trabajadores de la tierra que disputan con las multinacionales de producción de semillas, entre otros grupos- mi investigación se focaliza en los artistas que comparten sus producciones y que utilizan licencias de tipo Copyleft o Creative Commons, que son las que habilitan la distribución, la copia y la derivación.

Si bien las licencias de tipo Copyleft y Creative Commons tienen mayor presencia en obras que circulan por Internet, en mi trabajo de campo encontré casos de obras que se dan en lo *offline* y que trabajan desde la *actitud* Copyleft. En este sentido, la pregunta que motiva este trabajo es cómo se transpolan las lógicas de producción y de compartición que los artistas con *actitud* Copyleft desarrollan en Internet a espacios físicos y a formas artísticas que son predominantemente analógicas. Me propongo, entonces, y como modo de actualizar los objetivos de mi tesis doctoral, analizar las transformaciones en la manera de entender a la producción artística, centradas en la posibilidad de derivar y las reformulaciones de las nociones de obra, autor y creación a partir de la presentación del caso de una obra de teatro registrada con una licencia Copyleft.

## **La actitud Copyleft: tensiones con los modos de producción y circulación modernos**

En otros momentos históricos las producciones culturales circulaban sin restricciones, se transmitían de generación en generación sin dar cuenta de sus autores. Es en la Modernidad cuando las formas simbólicas se transforman en bienes simbólicos (Thompson, 1998) y quedan sometidas a las reglas de la propiedad privada. Dejan, entonces, de ser producciones colectivas para pensarse como creadas individualmente; surge así la noción moderna de autor; pero, principalmente, surgen las industrias culturales y las leyes para gestionar esos nuevos bienes. Es decir que en la Modernidad y bajo el modo de organización capitalista aparecen las nociones de artista, obra y autor tal como las conocemos en la actualidad y las formas culturales se transforman en una mercancía de intercambio.

Cuando estudiamos la historia de la comunicación mediática, aprendemos que con el desarrollo de la imprenta *el saber* comenzó a circular por otros espacios y se volvió accesible a otros sectores (Véase, por ejemplo, Mattelart, 1996). Si bien esto es cierto, también debemos considerar que toda tecnología implica un marco de saberes para su desarrollo y uso (Williams; 1992) y que esto genera relaciones de poder/saber (Foucault, 2002) Es decir, que toda *nueva* tecnología va a estar acompañada por un contexto de desarrollo y uso, en vínculo con los modos de organización, en este caso, el capitalismo.

Pero, así como la imprenta introdujo transformaciones en las relaciones de poder/saber, Internet trastocará algunos sentidos establecidos. Por eso no es casual que sea en el terreno de la informática donde se le empieza a poner nombre a estos otros modos de circular el saber que son residuales, en los términos de Williams (2000), porque recuperan formas anteriores de compartir lo cultural; pero también son emergentes (Williams, 2000) porque disputan con las legitimidades establecidas. No sólo con las restricciones para compartir las producciones simbólicas, sino también con los imaginarios dominantes acerca de qué implica ser autor, qué es una obra y qué es el proceso creativo.

Siguiendo a Alcira Argumedo (1993) podemos decir que las matrices liberales, tanto la del liberalismo político como la del liberalismo económico, se asientan en la idea de individuo. Para estas perspectivas es la suma de individuos la que forma la sociedad, los individuos son los que crean y son los responsables de trazar su propio porvenir (el *american dream*), la propiedad es privada e individual. En oposición a estas ideas, el movimiento de la Cultura libre reinserta una noción de comunidad que produce colaborativamente: en informática es la comunidad de programadores/usuarios; en las wikis -páginas de construcción colaborativa de saberes- la comunidad de wikipedistas; por su parte, en el arte hay un retorno a la idea de colectivo y a la producción en talleres.

Alan Moore (2002) sostiene que el arte es colectivo en sí mismo, ya que los artistas siempre se han organizado en escuelas, en talleres. A partir de esta idea, el autor hace una comparación entre el arte y las flores y se refiere al colectivo como a la tierra, a los cimientos desde los que *germinan* las obras. Retomo esta figura para reflexionar en torno a que todo arte es, en sus bases, un proceso colectivo; sin embargo, las ideas modernas del autor como marca y como genio inspirado invisibilizan lo colectivo como forma de producción artística.

En oposición, el movimiento de la Cultura libre coloca en el centro de la escena el proceso de producción colaborativa que, en muchos casos, gracias a Internet se realiza de manera distribuida y asincrónica. El lema de “hágalo usted mismo” cobra en los proyectos Copyleft un sentido muy diferente a la idea de la *autosuperación* individualista con que la frase (que en realidad tiene su origen en grupos contraculturales) fue retomada por el marketing. Quizás volviendo a esos orígenes opuestos a la cultura dominante, el “hágalo usted mismo” obtiene en la *actitud* Copyleft un sentido del compartir saberes,

modos de hacer, procesos y proyectos, y no obras acabadas. Al compartir el código fuente de un software se le están brindando a otro/as las herramientas para que trabajen a partir de eso, para que exploren y contribuyan al diseño general. Esta idea se transpola al mundo del arte al permitir la derivación de las obras, al compartir los planos, los modos de hacer. Y, por eso, al hacer visible lo colaborativo del proceso artístico se generan tensiones con los sentidos de autor y originalidad que instituyó la Modernidad.

Señalaba antes que el Copyleft es un modo de licenciamiento; sin embargo, lo he mencionado también en tanto *actitud* (siguiendo a Pagola, 2010) porque, más allá de la herramienta legal, el Copyleft implica un modo de comprender los procesos creativos, de entender al autor y a las obras.

A continuación, voy a focalizar en la categoría de autoría para luego analizar una experiencia artística enmarcada en la *actitud* Copyleft que entiende al autor como un tejedor de referencias e imaginarios previamente construidos, como un re-combinador de formas, colores, texturas.

## La figura del autor: el taller, el estudio e Internet

Como señalaba antes, hubo un momento en la historia en que los textos

(...) eran recibidos, puestos en circulación, valorados, sin que se planteara la cuestión de su autor; su anonimato no planteaba dificultades, su antigüedad, verdadera o supuesta, era una garantía suficiente para ellos (Foucault, 1999, p. 339).

Esto que señala Foucault permite entender que las nociones -y sus sentidos- responden a épocas y contextos. Por ejemplo, nadie pensaría actualmente que el trabajo de un carpintero, un albañil pueda ser objeto de pretensiones por la propiedad intelectual. Tampoco el trabajo de los artesanos –que estaría más cercano a lo que socialmente es considerado artista- es entendido en el marco del Copyright. Nadie se queja si un artesano copia a otro o si lo que encontramos en las distintas ferias es bastante similar entre sí. En estos ejemplos no está en juego la idea de la *originalidad* o el objeto único. ¿Por qué, entonces, se le exige al artista *originalidad*, producir algo único e irrepetible que sea, además, *expresión de su ser*? Se les exige esto porque en un momento histórico -que Bürger (2000, p. 102) define como el paso del arte cortesano al arte burgués- el lugar social que ocupaban cambió, el artista se separó del artesano y empezó a ser entendido como un genio individual inspirado, casi como una deidad (Gimpel, 1979). Esta concepción del artista está asociada al surgimiento de la idea de las *Bellas artes*, de la Estética como disciplina y a la aparición de las academias de arte. No todos pueden ser artistas porque para esto se necesitan ciertas cualidades *no comunes* (por lo tanto, cualidades que no pertenecen a la comunidad). Es en esa idea de lo *no ordinario* donde radica la justificación para la protección de un trabajo que sólo puede ser hecho por ciertos “elegidos”.

Aunque la noción de “artista” nace a fines del siglo XV en Florencia, la palabra “artista” no aparece en el sentido que hoy les damos, en oposición al obrero y al artesano, sino a mediados del siglo XVIII. En la época medieval, los trabajadores manuales, hombres de las artes mecánicas, por lo tanto, también los pintores y escultores, eran considerados obreros (Gimpel, 1979, p. 12).

Es en ese momento cuando, para Jean Gimpel (1979), el arte empieza a ser pensado y vivido casi como una religión y los artistas serán los sacerdotes de ese nuevo culto. A esta idea de artista -intelectual, creativo, *divinamente* inspirado- se la asociará con un lugar de producción: el estudio. En su estudio el artista/creativo producirá individualmente, en supuesta soledad y, además, sólo será hombre. En los siglos XVIII y XIX no se piensa a la mujer como artista (Véase Jones, 1996).

Así, el artista pasará de ser obrero a ser un intelectual y de trabajar en talleres, en forma colectiva, a producir en un estudio en supuesta soledad. La idea pre-moderna del aprendiz de oficio será descartada y la academia reemplazará al taller como lugar de aprendizaje. El artesano devenido artista ya no será parte de un gremio, sino que será *libre* para negociar con el naciente Mercado del arte (Véase Graw, 2013). También en este punto el capitalismo permea en los modos de organización colectiva, ya que no es lo mismo pertenecer a un gremio, a una comunidad, que estar representado por las gestoras colectivas de derechos de autor, organizaciones liberales que administran las regalías de los artistas segmentados por áreas de pertenencia: músicos, actores, libretistas. Estas gestoras colectivas entienden al colectivo como suma de individualidades y no en tanto comunidad o grupo.

La centralidad que cobra la figura del autor como *padre* de una obra está asociada a la transformación en los modos de organizar la propiedad, ya no se piensa en propiedades colectivas o comunitarias, sino en propiedad privada e individual. Así, la *paternidad* sobre una producción artística adquiere importancia para reclamar las atribuciones que acompañan ese reconocimiento; pero, como explica Foucault (1999), firmar una obra también es una instancia de control.

La pregunta que guía mis indagaciones es qué pasa cuando ciertas tecnologías como Internet posibilitan la circulación sin restricciones materiales, la reproducción y la copia diluyendo la idea de *lo original* en tanto lo único e irrepetible y permiten la construcción de textos colaborativos o la circulación de materiales de los cuales desconocemos los orígenes (la firma, la *paternidad*) La lógica de construcción de los textos en Internet implica, en cierto modo, una residualidad de la época histórica en que los saberes se transmitían oralmente; ya que muchas veces interconectamos y ponemos a circular textos sin saber exactamente quién es el *creador*.

Es interesante pensar en las paradojas del modo de organización capitalista ya que fue la imprenta la que contribuyó al “largo proceso de enculturación”, como lo llama Martín Barbero (1991), fijó lo que circulaba oralmente en la reproducción mecánica de

lo escrito y, a partir de allí, habilitó la existencia de un régimen de propiedad sobre las formas simbólicas. Actualmente, es Internet la tecnología que nos propone otros modos de producir y circular los saberes. Ni Foucault, ni Barthes podrían haber imaginado que existiría una tecnología que reforzaría sus preguntas sobre los sentidos de la autoría.

La muerte del autor anunciado por Barthes adquiere aquí una aplicación práctica que refuerza sus postulados. Por lo pronto, se produce una democratización de la autoría, ya que poco importa el prestigio del nombre propio del autor a la hora de poder publicar en internet. Muchas almas solitarias, sumidas en el anonimato (si lo prefieren) o en los estrechos márgenes de una dirección de correo electrónico, exhiben sin pudor sus obras; una turba de exiliados expone ante el mundo entero su tedio, su imaginación y sus fantasías. Poco importan entonces los nombres. Existe la posibilidad en muchos casos de interferir a placer en los textos de la red o, en su caso, sugerir al autor cambios y transformaciones sustanciales, incluso proponer que se dedique a otra cosa (Pérez Parejo, 2004, s/n).

Ramón Pérez Parejo (2004) se refiere a las transformaciones en la figura-función del autor que inaugura Internet. Si bien no comparto enteramente la idea de una total democratización de la autoría, sí entiendo que se refiere a una ampliación de la posibilidad de ser productor y a cómo las tecnologías digitales facilitan la emergencia de producciones artísticas no contenidas por las tradicionales industrias culturales o la llamada institución arte (Bürger, 2000). Sin embargo, aparece el problema de a cuántas personas llegamos con nuestras producciones en la dispersión de contenidos que supone Internet; esto abre otra discusión que está emparentada con los circuitos de legitimidad que, hasta ahora, ha tenido la producción artística. Y esto es lo que lleva a autores como Paula Sibilía (2006) a referirse a “proliferación de artistas sin obra”. Además, esta transformación de la figura del autor convive con la construcción de autores-marca por parte de las Industrias Culturales. Vanina Papalini (2011) se refiere a la Industria editorial en este sentido:

El autor se convierte en una rúbrica comercial que puede abarcar una organización. En el caso de Covey, su apellido es el sello de un colectivo familiar y son varios los que escriben siguiendo las pautas de Stephen Covey, ya establecido como “marca” de autoridad simbólica y de ventas garantizadas, también participa en obras colectivas junto con otros autores de reconocimiento semejante dentro del género, como Deepak Chopra (Papalini, 2011, p. 77).

Es decir que el autor no ha muerto, como presagiara Barthes ([1968] 1987); pero sí se está transformando su figura. Y si la obra es *texto*, en el sentido de trama,<sup>1</sup> lo es mucho más en Internet donde los (híper)vínculos son el modo de navegar por la red de redes. La intertextualidad, las múltiples voces presentes en un texto -a las que se refieren Barthes y Foucault- encuentran en Internet un ámbito claro de visibilización: saltar de un texto a otro, conectar, vincular, remixar, *mashupear*. Siguiendo estas lógicas de lo *online*, en las experiencias que se enmarcan en la *actitud* Copyleft el artista aparece como un tejedor, un entrelazador, un hacedor de redes. Contribuye a armar un tejido que lo excede como individuo, como nombre propio.

## Una aproximación metodológica al caso de *No más Zzzzs*

El abordaje metodológico que utilizo para identificar y analizar experiencias artísticas enmarcadas en la *actitud* Copyleft se basa en los principales postulados de la teoría fundamentada de Glaser y Strauss (1967) combinado con el planteo que hace Christine Hine (2004) sobre la etnografía virtual. Mientras los postulados de Glaser y Strauss permiten construir núcleos de análisis a partir de recurrencias que se presentan en el trabajo de campo, la etnografía virtual propuesta por Hine posibilita comprender a Internet como cultura y, por lo tanto, como un territorio posible de ser cartografiado.

Según explican Strauss y Corbin (2002) la Teoría Fundamentada se basa en la descripción, el ordenamiento conceptual (clasificación) y la construcción de teoría. En este sentido, en el desarrollo de la investigación llevé adelante una etapa de identificación de experiencias artísticas que se inscriben en la *actitud* Copyleft, es decir que explícitamente utilizan licencias Copyleft o Creative Commons. Luego construí una serie de núcleos temáticos para ordenar conceptualmente esos datos. Estos núcleos fueron:

- Concepción(es) de autor
- Concepción(es) de obra
- Concepción(es) de creación
- Modos de apropiación de las tecnologías
- Articulaciones offline/online

De este modo, utilicé lo que Juan Ignacio Piovani (2007) refiere como una de las adaptaciones más comunes a la teoría Fundamentada: el análisis a partir de núcleos temáticos.

(...) aplicada en su formulación original, la gran difusión de la teoría fundamentada en las ciencias sociales -como se dijo más arriba- permitió sentar algunas bases elementales, y en la actualidad relativamente consensuadas, acerca de cómo encarar el análisis de las entrevistas. En efecto, la identificación de núcleos temáticos y su consecuente articulación, determinando los mapas conceptuales presentes en el discurso -aunque en cierto sentido elemental- sigue siendo práctica común (Piovani, 2007, p. 296).

En el caso que presento en este artículo los materiales empíricos sobre los que trabajé y en los que apliqué los núcleos temáticos para el análisis fueron: la obra -exhibida en su versión work in progress el 9 de septiembre de 2011 en Mediterránea Café Teatro y en su versión final el 21 de abril de 2013 en Espacio Cultural Urbano-; el programa de mano entregado en el entre acto, el blog y la página de Facebook. Estos materiales se complementaron con dos entrevistas a la directora, Candelaria Sabagh; la primera realizada cuando la obra se estaba ensayando (22/12/2009) y la segunda, una vez que la obra ya había sido puesta en escena en su versión final (24/5/14).

Para el análisis del blog y la página de Facebook se tuvieron en cuenta los planteos de Hine (2004) que consideran la posibilidad de realizar etnografía en espacios de flujos como el de Internet:

Si la cultura y la comunidad no son productos directos de un lugar físico, entonces la etnografía tampoco tiene por qué serlo. El objeto de investigación etnográfica puede reformularse, convenientemente, para centrarse en los flujos y las conexiones en vez de en las localidades y los límites como principios organizadores. (...) La etnografía virtual se adapta al propósito, práctico y real, de explorar las relaciones en las interacciones mediadas, aunque no sean "cosas reales" en términos puristas. Es una etnografía adaptable según las condiciones en que se encuentre (Hine, 2004, pp. 81-82).

En este sentido, esos espacios en lo *online* fueron analizados teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

- 1) Cómo definen lo que son (su posicionamiento político e ideológico)
- 2) Cómo expresan sus vínculos con otros colectivos y organizaciones que trabajan en la misma lógica (hipervínculos, menciones, entre otras)
- 3) Si y cómo construyen comunidad.

En estas miradas acerca de lo metodológico -que plantean que no se puede escindir el trabajo de campo, la recolección de datos, del análisis y la propuesta teórica-reflexiva- me apoyo para sostener una doble articulación constante entre una teoría que construye la posición del investigador y los datos que surgen de los materiales de análisis, ya que en la interpelación a esos materiales está presente la posición del investigador. La riqueza está en cómo en esa articulación las posturas iniciales se van transformando.

## **Una obra de teatro con *actitud* Copyleft**

Analizar la obra de teatro *No más Zzzzs2* es una manera de dar cuenta de cómo las experiencias artísticas enmarcadas en la *actitud* Copyleft trabajan reconfigurando las nociones de obra, creación y autoría. Dirigida por María Candelaria Sabagh, *No más Zzzzs* es una obra Copyleft sobre el Copyleft porque está licenciada con Creative Commons (una licencia abierta y que responde a la *actitud* Copyleft) y aborda el tema de la Cultura libre. En principio, *No más Zzzzs* se presenta como un *típico* policial que tiene como primer escenario una reunión de clase alta en una mansión inglesa a principios del siglo XX. En ese contexto, uno de los invitados aparece muerto y los principales sospechosos son los miembros del servicio doméstico. En este primer nivel de lectura, *No Más Zzzzs* es una parodia al género policial; pero a medida que la trama avanza aparecen otras aristas.

La obra tiene una puesta en escena compleja, ya que hay 22 personajes interpretados por 19 actores y muchos de ellos están al mismo tiempo en el escenario.

Gran parte de las escenas clave en el desarrollo de la trama están construidas desde esta lógica, lo que coloca la idea de lo colectivo en el centro de los modos de producción.

No es casual que la obra transcurra en la Inglaterra de principios del siglo XX marcada por una burguesía que quiere pertenecer a la nobleza y una nobleza que se reconfigura para continuar. Todos son lores o ladies o se han casado con lores o ladies para pertenecer. Y entre estos personajes aparece uno que será clave, no sólo para la trama del policial, sino también para aquello que *No más Zzzzs* propone por fuera de la obra: Lady Coote, heredera de una valiosa fórmula que será disputada por distintos grupos, pero con propósitos muy diferentes. Lady Coote es, además, la esposa del multimillonario y aristócrata Sir Coote, representado por la figura en cartón de Alfred Hitchcock.

La foto de Hitchcock -una gigantografía en blanco y negro que los actores trasladan por todo el escenario- y la mención a la hija menor de los Christie<sup>3</sup> son algunos de los primeros indicios de que *No Más Zzzzs* pretende resolver una disputa que está más allá del telón. Tanto Alfred Hitchcock como Agatha Christie son autores con *marca* cuando de suspenso o policial se trata, son referencias claras que en esta obra aparecen retomadas como un juego cómplice con el público por lo que representan para el género; pero también por las restricciones en torno al uso que se puede hacer de sus creaciones, ya que aún no han pasado a dominio público.

Por su parte, la fórmula -de la que nunca se termina de explicar para qué sirve, pero que es guardada celosamente por Lady Coote quien basa en ella su estatus- será la que desencadene el conflicto. Los ricos propietarios serán los que la protegerán, de hecho, hasta un partido político de derecha intentará obtenerla. Mientras que los “sirvientes”, aquellos que no tienen nada excepto su fuerza de trabajo y su poder de organización, serán los que querrán (re)apropiarse de esa fórmula para *liberarla*. Esta disputa por la propiedad de la fórmula funciona como una representación de los modos de circulación de lo cultural-artístico y el debate entre propiedad privada y acceso social a la cultura.

Otro aspecto interesante que aparece en *No más Zzzzs*, y contribuye a sostener la postura de la obra, es el de la traducción. El momento en que se devela el misterio es cuando algunos de los personajes se dan cuenta de que están mal traducidos, de que las palabras no tienen siempre el mismo sentido y que al traducir también se crea. En ese momento entienden que una frase que repetían las víctimas y los acusados, “Seven dials”, tiene otros significados, que puede ser interpretada de otras maneras. Esta idea de la traducción como creación (Véase Silverstone, 2004) también permite criticar al modelo de Copyright que, surgido del derecho anglosajón, fue traducido a otros idiomas, retomado por otras legislaciones.

Y es a partir de esta comprensión de la mala traducción que los personajes logran atravesar la brecha para pasar de esa obra en la que están atrapados a una fiesta de la cultura. La fórmula de Lady Coote también es llevada a través de esa brecha y liberada a

una fiesta que vemos proyectada en una pantalla gigante que forma parte de la puesta en escena. Los personajes han pasado a otro plano, ocupan otras posiciones, ya que cuando se deciden a cruzar el límite, se liberan. Esa línea que atraviesan es una metáfora de lo que el Copyleft significa para la producción y circulación cultural: un *hack* al sistema regulado por el Copyright, una manera de lograr que el arte, que los saberes no sean limitados y restringidos con patentes, sino que sean compartidos, socializados.

Es interesante la idea de la fiesta para representar esa liberación, esa otra manera de comprender y vivir la cultura. El festejo que aparece en *No más Zzzzs* está presente también en las Fábricas de Fallas, 4 en las Ferias del libro Independiente y Autogestionado (FLIAs): la cultura debe ser un lugar de encuentro, un lugar de poner en común con los otros.

## El arte de tejer la trama

*No más Zzzzs* tiene múltiples guiños para pensar en esas otras maneras de circular lo cultural-artístico que van desde referencias a otras obras que la nutren hasta debates acerca del sentido del arte, el artista y las condiciones de producción de cualquier puesta en escena. Así, la obra se dedica a evidenciar convenciones para ponerlas en cuestión desde la ironía.

La obra es muy compleja y trabaja con numerosos niveles de intertextualidad. Supone lo dialógico y polifónico y trabaja a partir de estas categorías. En rigor, no hay palabra adánica, es decir, no hay palabra original sobre la cual uno pueda proclamarse dueño, pensemos en Borges, Foucault, Kristeva, Deleuze. El mismo argumento de la obra tiene como una de sus fuerzas motoras de la dramaturgia una situación que tiene que ver con la palabra y el uso que se hace de ésta (María Candelaria Sabagh, entrevista personal n° 1, 22 de diciembre de 2009).

Así explica Candelaria Sabagh a *No Más Zzzzs*, refiriéndose a la polifonía, a la intertextualidad, retomando categorías que autores como Foucault [1969] (1999) y Barthes [1968] (1987) utilizan cuando definen las obras. Sabagh reconoce el intertexto y la no posibilidad de originalidad, entendida en tanto algo totalmente nuevo o, como sostiene Nicolas Bourriaud, la originalidad ya no puede ser entendida como un “estar en el origen de...” (2009, p. 8). No hay palabra adánica, señala Sabagh, y desde ese posicionamiento político construye la obra.

Piensa, además, en la obra en tanto juego que vincula al autor, a los actores y al público. Así, ser creativo es entendido como jugar con los textos y con las tramas, con las voces de las otras obras que se hacen presentes en esa puesta en escena. De hecho, cuando *No más Zzzzs* termina se lee en la pantalla (la puesta es multimedial y varios momentos de la obra están filmados y se proyectan en la sala) que a lo largo de la obra hubo intertextos y conexiones con otros miles de obras porque eso es lo que las obras son: entretejidos, vinculaciones, entramados. Y, para cerrar los créditos, aparece en la pantalla

esta frase: “En esta obra se usaron 25 mil palabras y ninguna es mía” señala Sabagh que firma, además, como traductora.

Señalar que la obra tiene 25 mil palabras y que ninguna es de su *propiedad*, colocarse en los créditos finales como traductora, ubica a la autoría en un lugar diferente al del genio creador. Sabagh considera, y eso se evidencia en *No más Zzzzs*, que la obra es una cartografía de un aquí y un ahora que puede ser distinto en otro momento, que continuamente estamos traduciendo, es decir trasladando sentidos de un texto a otro (Silverstone, 2004) y por lo tanto no hay originalidad entendida como un momento fundacional distinto a todo lo anterior. *No más Zzzzs* puede pensarse como una proliferación de citas, de referencias que, combinadas, dan lugar a otra obra que no es ninguna de aquellas de las que las citas fueron extraídas; es una nueva trama que se teje a partir de hilos que también conforman otros tejidos. Redes de sentido, procesos de significación que circulan de un texto a otro en los términos en los que lo define Roger Silverstone:

El original puede haber desaparecido en su prístina gloria, pero lo que surge en su lugar es, por cierto, algo nuevo; a veces mejor, posiblemente; algo diferente, sin duda. Como sostiene Jorge Luis Borges en «Pierre Menard», ninguna traducción puede ser perfecta, ni siquiera en su perfección (Silverstone, 2004, p. 34).

Y es desde ese lugar de tejedora, de combinadora de palabras ya usadas por otros, desde donde Candelaria Sabagh define la autoría:

El autor en el juego del teatro es el que puede trazar una cartografía de superficies textuales preexistentes, digamos yo estoy atravesada por todo el cine que vi, por toda la literatura que leí, por mis experiencias de vida, por los ensayos, por todo lo que estudié. Alguien a lo mejor puede haber tenido una formación parecida a la mía, pero la cartografía, la elección del mapa, de qué conecta con qué, de qué manera yo voy a unir este bloque con éste, provisoriamente, para producir una obra y generar un sistema de reglas que legislen el propio discurrir de esa obra de manera original; ahí es donde tiene que estar la originalidad, en cómo uno combina los colores, no en que uno sea el dueño del amarillo y otro sea el dueño del azul y otro sea dueño del rojo (María Candelaria Sabagh, entrevista personal n° 2, 24 de mayo de 2014).

Esta idea de la autoría desde el lugar de la combinación es similar a la del mashup, a la del DJ, a la postproducción de la que habla Bourriaud (2009); así como los DJs trabajan con fragmentos de músicas compuestas y ejecutadas por otros, los realizadores de found footage con videos filmados por otros; la materia prima con la que trabaja la dramaturgia son palabras, frases que ya han sido pronunciadas, escritas, actuadas y que se recombinan produciendo nuevos sentidos, nuevas obras. La potencialidad de poder pintar miles de combinaciones cuando se tiene acceso a toda la gama de colores, esa es la apuesta política de *No más Zzzzs* y es ahí donde radica su pertenencia a la *actitud* Copyleft. Justamente el nombre y el logo -un despertador6-, pretenden generar un despertar a la comprensión de que la propiedad restrictiva sólo limita la creación, si nos adueñamos de los colores, en términos de Sabagh, limitamos el proceso de producción.

En la propuesta de *No más Zzzzs* el autor aparece como aquel que ordena el juego y el jugar;<sup>7</sup> pero no de manera cerrada, exclusiva y excluyente. Si bien el nombre de la autora/directora está presente en cada referencia a *No más Zzzzs*, la licencia Creative Commons Compartir Derivadas Igual (que es de tipo Copyleft) con la que está registrada la obra coloca la referencia a su autoría en un entramado, ya que está permitido retomarla y derivarla.

## **Disputar los espacios: tensiones con las gestoras colectivas**

Otro de los aspectos significativos de *No más Zzzzs* es que fue registrada en Argentores, la Sociedad de Autores de Argentina que actúa como gestora colectiva - recauda regalías- para los autores de libretos teatrales, televisivos, radiales, cinematográficos. La postura de Argentores acerca de lo que es ser un autor y de cómo se gestionan los derechos patrimoniales (lo que en el marco legal anglosajón sería el Copyright) difiere de lo que se plantea desde la *actitud* Copyleft. Sin embargo, Sabagh debió registrar su obra en esa gestora colectiva porque, de otro modo, no podía estrenarla en salas. En un primer momento, Sabagh quiso estrenar sin registrar en Argentores; pero le resultaba imposible encontrar una sala que contara con las características para la puesta en escena de *No más Zzzzs* y, al mismo tiempo, aceptara que la obra no estuviera registrada en Argentores. Las salas que aceptaban el posicionamiento político de *No más Zzzzs* eran pequeñas y la puesta, según explica Sabagh, necesitaba de una sala con otras características: un escenario amplio para que mucho/as actores pudieran estar en escena al mismo tiempo, pantalla, proyector, sonido para la presentación multimedial.

En este sentido, es importante explicar que las salas no pueden estrenar obras que no estén registradas y, a su vez, Argentores no reconoce las licencias Creative Commons ya que recauda por los usos de las obras más allá de que sus autores hayan expresado que sus producciones pueden ser derivadas. Frente a esta situación que podría pensarse como de coacción -porque si entendemos que Argentores tiene como función proteger los derechos del autor, lo lógico sería que aceptara las decisiones que éstos toman en relación a sus obras- Sabagh se vio obligada a registrar su obra en Argentores; pero no firmó la declaración jurada en la que se asegura que la obra es original y pudo permitir que otro/as accedan al libreto que generalmente queda resguardado, sin derecho a acceso o copia, en las oficinas de Argentores. Así, *No más Zzzzs* tiene una licencia de tipo Copyleft y está, al mismo tiempo, registrada en Argentores, lo que sienta un precedente respecto al modo de vincularse con las gestoras colectivas que tienden a restringir todos los derechos.

En esta experiencia se visualiza la acción política de aceptar ciertas lógicas de juego; pero sostener las ideas base que dan identidad al movimiento de la Cultura libre. Es la táctica del inquilino de la que habla Michel de Certeau (2000, p. 39): hacer pequeñas modificaciones que permitan habitar esas propiedades de otros, ser ocupas en territorios ajenos, dejar algún tipo de marca de la transformación con la esperanza de que esas

prácticas que en ciertos contextos se plantean como alternativas o contrahegemónicas (Williams, 2000) se legitimen como dominantes.

El caso de *No más Zzzzs* es un ejemplo de las batallas que hay que luchar para que se acepten estos otros modos de entender la autoría que se alejan de los dictámenes de la Modernidad que colocó al autor en un lazo indisoluble con su obra y que, por lo tanto, entiende a la creación como inspiración individual que debe ser aprovechada sólo por aquellos que puedan pagar las regalías.

La *actitud* Copyleft discute la privatización de lo cultural en manos de las grandes industrias que poseen derechos sobre producciones que deberían formar parte de los patrimonios culturales de las comunidades. Casos como el de la canción “Happy Birthday” cuyos derechos estuvieron en poder de la compañía Warner Bross entre 1988 y 2015, los litigios por el repertorio de Zitarrosa en Uruguay o el procesamiento penal en Argentina a Pablo Katchadjian por la publicación de *El Aleph engordado* son ejemplos en los que se ha llegado a la judicialización para determinar las posibilidades de derivación y uso de esas producciones culturales. Al estar los derechos de uso de las obras en manos de los herederos de los artistas (que a veces ceden los derechos patrimoniales a las corporaciones) por un mínimo de 50 años luego de la muerte del autor, según establece el Convenio de Berna, la reapropiación y transformación del acervo cultural se torna cada vez más compleja, especialmente si se tiene en cuenta que en la mayoría de los países firmantes del Convenio esos derechos se extienden por 70 años luego de la muerte del autor (como ocurre en Argentina).

*No más Zzzzs* es un ejemplo, de los tantos que han ido surgiendo, de producciones culturales-artísticas que se inscriben en la *actitud* Copyleft y que, por lo tanto, desafían los modos establecidos de entender la creación y la autoría. Utilizar licencias Creative Commons, como la que Sabagh decidió poner a su obra, entra en contradicción con lo que pretenden las instituciones legitimadoras de lo artístico como son las Gestoras Colectivas de Derechos.

Por esto, y ante el nuevo contexto cultural que habilita Internet, es importante replantear los fundamentos de las leyes de propiedad intelectual, principalmente replantear la extensión en años de los derechos patrimoniales (circulación y derivación) que originalmente no superaban los 20 años luego de la muerte del autor; pero que se han ido extendiendo sostenidos en una concepción liberal de la propiedad. A esta transformación de las leyes y convenios apuntan los artistas y referentes que se inscriben en la *actitud* Copyleft; pero para llegar a la legitimación de las maneras de gestionar lo artístico que propone el movimiento de la Cultura libre habrá que horadar primero las concepciones dominantes acerca de la creación y la autoría que se establecieron en la Modernidad capitalista. Será al aceptar que construimos colectivamente y no de manera individual cuándo podremos transformar la idea moderna de autor y volver a colocar a las formas simbólicas en el *tejido* de lo social.

## Estéticas y narrativas: de lo *online* a lo *offline*

Al iniciar este artículo planteaba que *No más Zzzzs* es un caso interesante para analizar cómo ciertas lógicas de producción que parecen propias de los territorios *online* se transpolan a los territorios *offline*. Internet y las tecnologías digitales han configurado ciertas estéticas y modos de hacer que también atraviesan a las prácticas artísticas que no podrían tipificarse como digitales.

En el caso de *No más Zzzzs* identifiqué algunas características narrativas y estéticas que dan cuenta de ciertas lógicas presentes en los modos de navegación en Internet y también de ciertas lógicas que configuran los modos de trabajo en la producción de software libre:

Lógicas de navegación en Internet y de uso de tecnologías digitales	Lógicas narrativas y estéticas identificadas en <i>No más Zzzzs</i>
<p>Se abren múltiples ventanas, se lee pasando de un link a otro.</p> <p>El recorrido es realizado por cada “internauta”, puede elegir su propio camino de links, avanzar, retroceder, pausar (por ejemplo, los videos, los audios)</p>	<p>Despliega distintas acciones que, en algunos casos, se dan de manera <i>casi</i> simultánea en el escenario. El ritmo es rápido, intenso.</p> <p>Sin embargo, el recorrido está establecido en el guión. Transcurre en un espacio específico y en un tiempo que se da de manera progresiva.</p>
<p>En un mismo espacio (por ejemplo, una web) coexisten múltiples lenguajes (audio, texto, imagen)</p>	<p>Trabaja a partir de lo multimedial. El cine y el varieté se integran a la trama de la obra.</p>
<p>Se pueden presentar versiones en proceso. Esta práctica es común en el desarrollo de software.</p>	<p>La obra se presentó primero como un <i>work in progress</i> que fue modificada a partir de los comentarios del público. Se entiende a la obra como proceso y no como <i>objeto</i> acabado.</p>
<p>Además de presentarse multimedialmente, también pueden construirse relatos transmedia en los que en ciertas plataformas de Internet se complementa lo que pasa en otras plataformas o en otros medios como la televisión.</p>	<p>Además de la obra, el público accede a la revista “Intrépidos y gloriosos” que completa algunos sentidos. Esta revista es, al mismo tiempo, el programa de mano y también una manera de incluir al público en la trama porque esa revista es la que leen</p>

	en escena los personajes y está vinculada con el crimen que motiva la historia.
--	---

Este cuadro de doble entrada pretende mostrar de manera sencilla cómo una obra de teatro que transcurre en un espacio físicamente situado y en un tiempo organizado secuencialmente, puede, incluso así, estructurarse a partir de lo que podríamos llamar el *sensorium* de Internet. La organización de la obra en distintas subtramas que abrevan y dan forma a la trama principal se corresponde con la idea de los hipervínculos en tanto hilos que van tejiendo una red, uniendo nodos para construir un relato. Tal como señalaba en el cuadro, la principal diferencia es que en los espacios de Internet es el propio usuario/público/internauta el que decide qué linkear, qué ver, que pasar rápido, en qué detenerse. Sin embargo, y pese a que el recorrido de *No más Zzzzs* viene pre-establecido en el guion, la lógica de la hipervinculación (saltar de un tema a otro) está presente en sus modos narrativos.

*No más Zzzzs* no es una obra que produzca rupturas en el espacio-tiempo de la puesta en escena: está claramente dividido el espacio de la sala del espacio del escenario y hay un tiempo de la representación que es progresivo (no se recurre al flashforward, al flashback o al montaje de escenas en paralelo); sin embargo tiene una velocidad característica de las nuevas estéticas: en la verbosidad de los diálogos, en lo frenético del suceder de las escenas – muchas cosas ocurren desde el asesinato que inicia la investigación hasta la fiesta final que cierra el show- y, si bien la duración es de casi 3 horas con un intervalo de 10 minutos (la versión del *work in progress* era aún más larga), el tiempo transcurre rápido, casi instantáneo. Es esa velocidad la que simula un tiempo del estar *online*, durante el cual se recorren cientos de escenarios en un período que parece un pestañeo. Esa es la sensación de cómo transcurre el tiempo en *No más Zzzzs* y la puesta con muchos personajes que están al mismo tiempo en escena contribuye a esa sensación de vértigo.

Además, el blog 8 la página de Facebook 9 y la revista “Intrépidos y gloriosos” contribuyen a continuar la obra más allá de los límites del espacio escénico y también a construir comunidad, un aspecto muy importante para las producciones con *actitud* Copyleft. En el blog hay una sección que se llama “Mundo Z” y muestra fotos con el logo de la obra en distintas partes del mundo -que van desde edificios icónicos de los grandes centros turísticos hasta rincones íntimos de distintos hogares. Estas imágenes son enviadas por distintas personas que han visto la obra y la “llevan de paseo” o le otorgan un lugar en sus hogares.

Tanto el blog como la página de Facebook se encuentran actualmente (2016) un tanto desactualizados ya que la última reposición de la obra fue en 2015. Sin embargo, el espacio de Facebook se ha utilizado también para dar a conocer otras obras del grupo

teatral “Amarillo en escena trajo mala suerte” dirigido por Candelaria Sabagh. Por lo tanto, las plataformas se han constituido en un espacio de contacto con el público, con la comunidad.

Otro aspecto que marca esa relación con el público es, como mencionaba en el cuadro, el hecho de que la obra se presentó en una versión *work in progress* -un estadio beta si lo pensamos en términos de la producción del software- y que las opiniones y sugerencias del público se tomaron en cuenta para la re-escritura del guión. Este aspecto es un punto central del trabajo desde la *actitud* Copyleft: la idea de una obra en continua transformación. Además, en las funciones en las que la obra se presentó como un *work in progress*, se abrió un espacio de debate acerca del licenciamiento con Copyleft y la filosofía de la Cultura libre. Por otro lado, la obra fue derivada por sus propios actores. Por ejemplo, la experiencia “Teatro Copyleft” -que participó del Libre Bus que en 2012 recorrió Argentina, Chile, Paraguay y Uruguay para generar vínculos entre los activistas vinculados al movimiento de la Cultura libre- surgió a partir de *No más Zzzzs*.

## Conclusiones

El caso de esta obra de teatro es una de las tantas experiencias artísticas que se desarrollan desde la *actitud* Copyleft y contribuyen a disputar las lógicas dominantes, no sólo del campo artístico, sino también de los modos de gestionar los bienes intelectuales comunes. *No más Zzzzs* es una expresión de desacuerdo con los modos legitimados de entender al autor, a la creación, a *lo original*; desacuerdos y críticas que ya estaban presentes en las vanguardias de principios del siglo XX; pero que las tecnologías digitales e Internet reactualizan. Como sostiene Richard Stallman (2004) en Internet compartir es fácil; por lo tanto las leyes restrictivas ya no tienen sentido; sin embargo las Industrias Culturales, las Gestoras Colectivas de Derechos de Autor, la Institución Arte siguen rigiéndose por modos de entender la autoría y la creación que se escudan en la idea de lo original sin comprender que la reproductibilidad técnica de la que hablara Walter Benjamin [1936] (1989) ha sido reemplazada por una reproductibilidad digital en la que no hay distinción entre originales y copias. El píxel como unidad mínima de la imagen digital -o digitalizada- permite, en términos de Peter Weibel (2001) la variabilidad y también la modularidad (Manovich, 2006); es decir puede ser reacomodada, reorganizada, transformada. Estas características del píxel se extienden a cualquier bit y, por lo tanto, a cualquier tipo de producción en los entornos digitales. Autores como Roman Gubern (2000) y Donald Kuspit (2006) ven en la digitalidad la posibilidad de la combinación. Entonces, en estos contextos, es lógico, es coherente, que emerjan modos de entender la creación como lo que Nicolas Bourriaud (2009) llama la *reprogramación*. El collage que las vanguardias artísticas realizaban con retazos *materiales*, las duplicaciones analógicas que perdían resolución a medida que aumentaba el número de versiones, encuentran en Internet y en la digitalidad un espacio de potencialidad. Por eso no es casual que los artistas con *actitud* Copyleft se inscriban, por un lado, en la tradición

rupturista de las vanguardias y, por el otro, en la tradición más próxima -históricamente hablando- de la programación de software y, especialmente, de software libre.

Estas miradas *renovadas* acerca del autor y la creación se desplazan de la postura individualista impuesta por la modernidad (neo) liberal para volver a colocar la creación en el entramado de lo colectivo, en la comunidad. Y *No más Zzzzs* es una muestra de que otros modos de gestionar lo cultural-artístico son posibles incluso en los territorios de lo *offline*. Esta obra de teatro nos permite reconocer cómo las lógicas de la variabilidad y modularidad que Manovich (2006) y Weibel (2001) identifican como propias de los entornos digitales pueden transpolarse a las prácticas de lo *offline*. Son los nuevos sensoriums, los nuevos modos de estar y representarnos el mundo (Mata, 1999) que entran en conflicto con las lógicas de autoría que propició la imprenta (desarrollada en los albores de la sociedad capitalista) y que demandan otros marcos de legitimidades. En este contexto, la *actitud* Copyleft es lo que José Luis Brea define como “heraldos de la cultura que viene” (Brea, 2003, p. 59) porque promueve la colaboración en una sociedad que todavía se rige por la competencia.

## Bibliografía

- Argumedo, A. (1993). *Los silencios y las voces en América Latina. Notas sobre el pensamiento nacional y popular*. Buenos Aires: Ediciones del Pensamiento Nacional. Colihue.
- Barthes, R. ([1968] 1987). "La muerte del autor". En *El susurro del lenguaje* (1987), Barcelona: Paidós.
- Benjamin, W. [1936] (1989). “La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica” en *Discursos Ininterrumpidos I*; Taurus, Buenos Aires.
- Bourriaud, N. (2009). *Postproducción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
- Brea, J. L. (2003). *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*; “El net.art y la cultura que viene”. Ed. CENDEAC, Murcia.
- Bürger, P. (2000). *Teoría de la vanguardia*; Ediciones Península S.A.; Barcelona; (3º edición).
- Busaniche, B. et al. (2007). *Monopolios artificiales sobre bienes intangibles*. Fundación Vía Libre- Fundación Heinrich Böll - Cono Sur.
- De Certeau, M. (2000). *La invención de lo cotidiano I. Artes de hacer*. México: Universidad Iberoamericana.

- Foucault, M. (1999). "¿Qué es un autor?" [Conferencia brindada en 1969 ante la Sociedad francesa de Filosofía] en *Entre filosofía y literatura. Obras Esenciales*, Vol I. Barcelona: Paidós.
- Foucault, M. (2002). *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Buenos Aires: Siglo XXI editores.
- Gadamer, H.-G. (1991). *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta*. Barcelona: Paidós.
- Gimpel, J. (1979). *Contra el arte y los artistas. O el nacimiento de una religión*. Barcelona: Gedisa.
- Glaser, B. & Strauss, A (1967); The discovery of grounded theory: strategies for qualitative research. New York: Aldine Publishing Company. Traducción original Floreal Forni Fac. de Ciencias Sociales - Sociología Edición, revisión y ampliación: Ma. José Llanos Pozzi. Disponible en: <http://www.catedras.fsoc.uba.ar/ginfestad/biblio/1.10.%20Glaser%20y%20Strauss.%20El%20metodo....pdf>
- Graw; I. (2013). *¿Cuánto vale el arte? Mercado, especulación y cultura de la celebridad*. Buenos Aires: Mar Dulce.
- Gubern, R. (2000). Cap. 7 "Los paraísos icónicos" en *El eros electrónico*; Madrid: Santillana.
- Hine; C. (2004). *Etnografía virtual*; Barcelona: Editorial UOC.
- Jones, C. A. (1996). *Machine in the Studio. Constructing the Postwar American Artist*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Kuspit, D. (2006). "Del arte analógico al arte digital. De la representación de los objetos a la codificación de las sensaciones." en Kuspit, Donald (editor); *Arte digital y videoarte. Transgrediendo los límites de la representación*; Madrid: CBA.
- Levis, D. (2011). *Arte y computadoras. Del pigmento al bit*. Buenos Aires, Argentina (3era edición, 1era edición hipertextual) Disponible en [http://diegolevis.com.ar/secciones/publicaciones/ARTE\\_Y\\_COMPUTADORAS\\_2011.pdf](http://diegolevis.com.ar/secciones/publicaciones/ARTE_Y_COMPUTADORAS_2011.pdf)
- Martín Barbero, J. (1991). *De los medios a las mediaciones*. México: Gustavo Gili (2da edición)
- Manovich, L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.

- Mata, M. C. (1999). “De la cultura masiva a la cultura mediática” en Revista Diálogos de la comunicación, N° 56, FELAFACS.
- Mattelart, A. (1996). *La comunicación mundo. Historia de las ideas y las estrategias*. Siglo XXI, Barcelona.
- Moore, A. (2002). Introducción general al trabajo colectivo en el arte moderno, traducido por Lila Pagola. Artículo presentado en la exhibición “Masa crítica” Smart Museum, Universidad de Chicago. Recuperado de: <http://www.liminar.com.ar/pdf05/moore.pdf>
- Pagola, L. (2010). “Efecto copyleft avant la lettre, o cómo explicar el copyleft donde todos lo practicamos”. En Busaniche, Beatriz, et al. *Argentina Copyleft: la crisis del modelo de derecho de autor y las prácticas para democratizar la cultura*. Fundación Vía Libre- Fundación Heinrich Boll - Cono Sur.
- Papalini, V. (2011). “Literatura masiva, las marcas de la mundialización en las culturas nacionales”. En *Anàlisi: Quaderns de comunicació i cultura* n° 43.
- Pérez Parejo, R. (2004). “La crisis de la autoría: desde la muerte del autor de Barthes al renacimiento de anonimía en Internet”. En *Espéculo*. Revista de estudios literarios. Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de: <https://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero26/crisisau.html>
- Piovani, J. I. (2007). “Otras formas de análisis” en Marrandi, Alberto; Archenti, Nélica; Piovani, Juan Ignacio (2007); *Metodología de las ciencias sociales*; Emecé editores; Buenos Aires.
- Piovani, J. I. (2012). En *Revista Question*.
- Piovani, J. I. (2015). (Tesis de Doctorado)
- Sibilia, P. (2006). “El yo de los blogs”. En Alonso, Rodrigo (ed); *Inter/activos. Espacio, información, conectividad*. Buenos Aires: Espacio Fundación Telefónica. Recuperado de: <http://www.roalonso.net/files/aab3238922bcc25a6f606eb525ffdc56/167.pdf>
- Silverstone, R. (2004). *¿Por qué estudiar los medios?* Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Stallman, R. (2004). *Software libre para una sociedad libre*; Madrid: Traficantes de Sueños.
- Strauss, A. y Corbin, J. (2002). *Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Medellín: Universidad de Antioquía.

Thompson, J. B. (1998). *Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

Vercelli, A. (2009). *Repensando los bienes intelectuales comunes*. (Tesis de Doctorado. UNQ) Recuperado de: <http://www.arielvercelli.org/rlbic.pdf>

Weibel, P. (2001). “El mundo como interfaz” en Revista Elementos: ciencia y cultura n.º 40, México. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/294/29404005.pdf>

Williams, R. (1992). “Tecnologías de la comunicación e instituciones sociales”. En Williams; Raymond (editor); *Historia de la comunicación*, vol. 2. Barcelona: Bosch Comunicación.

Williams, R. (2000). *Marxismo y Literatura*. Barcelona: Península.

### **Páginas web consultadas**

Derecho a la cultura (Texto sobre el repertorio de Zitarrosa):  
<http://derechoalacultura.org/2014/09/25/del-cuarteto-zitarrosa-a-jaime-roots-el-derecho-de-autor-y-las-marcas-como-instrumento-de-censura/>

Fundación Vía libre (Texto sobre la situación de Pablo Katchadjian):  
<http://www.vialibre.org.ar/2015/06/26/el-proceso-al-senor-katchadjian-dos-anacronismos/#more-8136>

Wikipedia (consultada por copyrights sobre el “feliz cumpleaños”):  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Cumplea%C3%B1os\\_feliz](https://es.wikipedia.org/wiki/Cumplea%C3%B1os_feliz)

Blog de *No más Zzzzs* <http://nomaszzzs.blogspot.com.ar/>